



# Reglamento IOA 2022

# ÍNDICE

<b>Reconocimientos</b>	<b>5</b>
<b>Acerca de la Asociación Internacional de Quadball</b>	<b>6</b>
<b>Introducción</b>	<b>7</b>
<b>Prefacio de le traductore</b>	<b>8</b>
<b>1 Composición del Equipo y Sustituciones</b>	<b>11</b>
1.1 Directores y personal del quipo . . . . .	11
1.2 Planillas y jugadores . . . . .	12
1.3 Sustituciones . . . . .	14
1.4 Zona de penalización y banca del equipo . . . . .	16
<b>2 Equipamiento y dimensiones</b>	<b>20</b>
2.1 Líneas del campo y marcas . . . . .	22
2.2 Aros . . . . .	25
2.3 Balones y pelotas del partido . . . . .	26
2.4 Escobas . . . . .	28
2.5 Equipamiento de les jugadores . . . . .	29
<b>3 Procedimientos de juego</b>	<b>36</b>
3.1 Fase previa . . . . .	36
3.2 Inicio del partido . . . . .	37
3.3 Bloqueos . . . . .	39
3.4 Regulación el tiempo de juego . . . . .	44
3.5 Final del juego y tiempo extra . . . . .	45
3.6 Derrota por abandono . . . . .	46
3.7 Partidos suspendidos . . . . .	46
<b>4 Anotaciones</b>	<b>50</b>
4.1 Anotar un gol . . . . .	50

4.2	Reinicio después de un gol . . . . .	51
4.3	Aros rotos o caídos . . . . .	52
4.4	La captura de la bandera . . . . .	54
<b>5</b>	<b>Pelotas de dodgeballs y desmontado de jugadores</b>	<b>57</b>
5.1	Escoba montada . . . . .	57
5.2	Derribar jugadores de la escoba . . . . .	57
5.3	Procedimiento de regreso a los aros . . . . .	61
5.4	Redirigir y atrapar pelotas de dodgeball . . . . .	63
5.5	La tercera pelota de dodgeball y su inmunidad . . . . .	65
5.6	Movimiento natural . . . . .	67
<b>6</b>	<b>Contacto físico e interacciones</b>	<b>70</b>
6.1	Interacciones generales . . . . .	70
6.2	Contacto específico . . . . .	76
6.3	Buscadores y corredores de bandera . . . . .	79
6.4	Derecho de paso . . . . .	80
6.5	Conducta antideportiva . . . . .	81
<b>7</b>	<b>Límites y balones</b>	<b>85</b>
7.1	Uso de los balones . . . . .	85
7.2	Área de guardiane . . . . .	88
7.3	Ataque, defensa y jugadas . . . . .	89
7.4	Ritmo del juego . . . . .	89
7.5	Límites . . . . .	93
<b>8</b>	<b>Corredore de bandera</b>	<b>99</b>
8.1	El rol de le corredore de bandera . . . . .	99
8.2	Requisitos de le corredore de bandera . . . . .	99
8.3	Tiempo de le corredore de bandera . . . . .	101
8.4	Fuera de juego . . . . .	102
<b>9</b>	<b>Penalizaciones</b>	<b>105</b>

9.1 Sanciones disciplinarias . . . . .	105
9.2 Procedimientos generales para faltas . . . . .	109
9.3 El momento de la falta . . . . .	111
9.4 La zona de penalización . . . . .	112
9.5 Ventaja . . . . .	116
9.6 Penalizaciones pospuestas . . . . .	118
9.7 Reinicio alternativo de una penalización . . . . .	119
<b>10 El equipo arbitral</b>	<b>121</b>
10.1 Los árbitres . . . . .	121
10.2 Las decisiones de los árbitres . . . . .	124
10.3 Los jugadores y los árbitres . . . . .	125
<b>Apéndice A Definiciones</b>	<b>127</b>
<b>Apéndice B Tabla de pausas térmicas de temperatura y humedad</b>	<b>133</b>
<b>Apéndice C Listado de faltas por tipo</b>	<b>135</b>
<b>Apéndice D Listado de señales arbitrales</b>	<b>142</b>
<b>Apéndice E Historial de cambios</b>	<b>167</b>

## RECONOCIMIENTOS

Este reglamento fue producido por y para el uso de la Asociación Internacional de Quadball (IQA). La IQA quiere agradecer a los siguientes individuos quienes contribuyeron a su desarrollo:

### Nuevo contenido

Amel Sadikovic	Joe Dodd	Nicholas Weir
Arkady English	Matt Blissenden	Michael Clark-Polner

### Edición

Andrés Vargas Beato	Daniel Scharf	Eva Baisan	Keith Jones
---------------------	---------------	------------	-------------

### Diseño

Elisa Scorrano	Lucy Nicholls
----------------	---------------

### Fotografía

Imagen de portada © Ajantha Abey Quidditch Photography.

Ajantha Abey Quidditch Photography	Federación Deportiva Peruana de Quidditch
Lore Flourite	Richard C. Benites

### Junta de Representantes

Alex Benepe	Chris Lau	Kym Couch
Borja Arbosa	Italia Valera	Luke Derrick

### Gracias

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

### Antiguos colaboradores

Alex Greenhalgh	Eamonn Harrison	Larsen Price	Rebecca Alley
	Emma Morris	Lisa Tietze	
Armand Cosseron	Hugo Petit-Jean	Luke Nickholds	Steffen Wirsching
Chris LeCompte	Jelmer Lokman	Natalie Astalosh	
Chula Bruggeling	Kyle Ross	Nicole Stone	Stephen Cockram
Dave Goddin	Irene Velasco	Ragnhild W. Dahl	Steven Daly

## ACERCA DE LA ASOCIACIÓN INTERNACIONAL DE QUADBALL

### ¿Cuál es nuestra misión?

La Asociación Internacional de Quadball (IQA) es el ente gubernamental internacional que rige el quadball, y apoya el desarrollo y la competición del mismo en todo el mundo. La IQA tiene como objetivo guiar y promover el deporte del quadball a través de la organización de eventos deportivos internacionales, del apoyo a otros grupos de quadball y de compartir el quadball y sus valores de igualdad de género e inclusividad con una audiencia más amplia.

### ¿Qué es el quadball?

El quadball ha existido desde el 2005. Los jugadores de quadball se reúnen a diario en 40 países. Abarca a jugadores de todos los géneros y sexualidades, y les atletas juegan como su género declarado. Tode las atletas de quadball tienen derecho a definir cómo se identifican y es este género declarado el que se reconoce en el campo de juego. Muchos jugadores han encontrado, por primera vez, un deporte de equipo que los reconoce como son.

El quadball es un deporte emocionante, rápido y de contacto total. Un equipo de quadball está formado por un máximo de 21 atletas, con siete jugadores por equipo en el campo en todo momento. Cada jugador debe mantener una escoba entre las piernas en todo momento. La regla del "máximo de cuatro" del quadball establece que no puede haber más de cuatro jugadores del mismo género en el campo a la vez, lo que garantiza que el deporte incluya a todos los géneros y que siempre se mantenga la diversidad de género en el terreno de juego.

Más información en [iqasport.com](https://iqasport.com).

**Alguna duda?** ¡Contacta con la IQA a través de las redes sociales!



Asociación Internacional de Quadball <https://bit.ly/2H00Zmz>



Asociación Internacional de Quadball <https://bit.ly/2H01z3J>

## INTRODUCCIÓN

El quadball ha experimentado un gran crecimiento y desarrollo en los dos últimos años. Está evolucionando constante y rápidamente, y las reglas deben evolucionar con él. Para redactar este reglamento, hemos escuchado las opiniones de oficiales, entrenadores y jugadores y hemos tenido en cuenta sus principales preocupaciones para el futuro del quadball. Hemos condensado el reglamento y aumentado su claridad, a la vez que hemos introducido adiciones significativas. Esperamos que estos cambios ayuden a impulsar el deporte de una forma que entusiasme a todos los jugadores del mundo.

Este deporte está cambiando de nombre. Este es el primer reglamento que se publica con el nuevo nombre: extbfQuadball. También se está cambiando el nombre de todos los balones, aunque en el momento de imprimir este manual esos nombres aún no se habían decidido. De ahí que utilicemos algunos nombres provisionales. Los balones se enumeran aquí como extitvolleyball, extitdodgeball y extitflag, pero es probable que estos nombres cambien pronto.

Este reglamento está dedicado a todos los voluntarios que han decidido dedicar tanto tiempo y esfuerzo a la IQA.

## PREFACIO DE LE TRADUCTORE

Este reglamento ha sido traducido del inglés al español latino. El objetivo principal de esta traducción es hacer que las reglas de nuestro deporte estén disponibles para el público en general en su primer idioma. La razón por la cuál difere de la traducción española, es que en esta se utiliza un español neutro, sin modismos que puedan confundir, sonar anticuados o forzados para el público latino. Además, existen formas de hablar ya establecidas en américa latina que difieren no solo del español de España, sino incluso del inglés. Es un ejemplo claro, la palabra "swat", en inglés le dicen "swat" a lo que en américa latina le decimos bloquear, mientras que los latinos le decimos swat a lo que ellos le dicen batear. Téngase en cuenta que la comunicación durante los eventos internacionales oficiales de la IQA, usualmente son en inglés y todes les árbitres certificades también deben conocer las instrucciones en inglés. Aunque se tuvo mucho cuidado, los accidentes suceden. En caso se encuentren diferencias, la versión en inglés tiene prioridad sobre esta traducción.

### Reconocimientos

Queremos agradecer a todes les involucrades en la traducción: Andrés Carballosa Calleja, Desire Torres, Lucas Szykula, Nicolás David Fernández Morel, Ziel Suki Ramallo Calvet, Ariadna Navone Sarubbi, Brenda Flores, Andrés Vargas

### Declaración sobre el género

El lenguaje de género neutro es un término genérico que abarca el uso de un lenguaje no sexista, inclusivo o justo desde el punto de vista del género. El propósito del lenguaje de género neutro es evitar la elección de palabras que puedan interpretarse como sesgadas, discriminatorias o denigrantes al implicar que un sexo o género social es la norma. Utilizar un lenguaje no sexista e inclusivo también ayuda a reducir los estereotipos de género, promueve el cambio social y contribuye a lograr la igualdad de género. En español, existen actualmente dos estrategias dominantes de escritura inclusiva del género: sustituir las terminaciones de las palabras marcadas con el género por la letra "x" o por la letra "e". Por razones de legibilidad, los traductores del IQA optaron por esta segunda solución. Un jugador de género no especificado o no binario se convierte entonces en "une jugadore" en lugar de "un jugador" (masculino) o "una jugadora" (femenino). Una estrategia similar se aplica a los pronombres: en lugar de utilizar "él" o "ella", se emplea el género neutro "elle". Para mayor información sobre este y otras estrategias en otros idiomas, ver el siguiente link [How the IQA uses inclusive language](#).

### Comentarios

Si encuentra errores o inconsistencias en el reglamento, por favor contáctese con el departamento de traducción de IQA escribiendo a [translation@iqasport.org](mailto:translation@iqasport.org). Además, si deseas ayudar

con futuras traducciones en tu idioma, para la comunidad, por favor contáctenos, ¡nos encantaría tenerte en el equipo de traducción de IQA!



# 1. Composición del Equipo y Sustituciones

# 1. COMPOSICIÓN DEL EQUIPO Y SUSTITUCIONES

## 1.1. Directores 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 un suplente.
  - i. Si le capitane portavoz original del equipo vuelve al banquillo o campo de forma válida durante ese partido, deberá volver a ejercer como tal.
- C.** Les capitanes portavoces no pueden entrar al campo si el partido no está detenido, a menos que lo hagan como jugadores.
  - i. Si le capitane portavoz entra al campo de forma flagrantemente ilegal o si influye en el juego mientras está en el campo de forma ilegal, se considera que está invadiendo el campo.

• **Penalizaciones:** **tarjeta azul** — invadir el campo

### 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 jugadores.
  - i. Dicho número no puede estar limitado a menos de tres.
  - ii. Les árbitres pueden ordenar a cualquier persona que pare de hablar con un miembro del equipo arbitral.

- B.** Los miembros del personal no tienen permitido jugar en el partido.
  - C.** Si un miembro del personal del equipo realizara una acción sancionable para un suplente, dicha persona deberá ser penalizada de la misma forma.
  - D.** Los miembros del personal del equipo no pueden entrar al campo mientras el juego no esté detenido.
    - i. Si un miembro del personal del equipo entra al campo de forma flagrantemente ilegal o si influye en el juego mientras está en el campo de forma ilegal, se considera que está invadiendo el campo.
- **Penalizaciones: tarjeta azul** — invadir el campo

## 1.2. Planillas y jugadores

### 1.2.1 Planillas

- A.** Cada equipo está formado por entre siete y veintiún jugadores.
  - B.** Un equipo debe ser capaz de alinear un conjunto legal de jugadores elegibles para comenzar o continuar un partido, incluso durante el tiempo de los buscadores.
    - i. Un conjunto legal de jugadores elegibles debe
      - a. Constar de siete jugadores antes del tiempo extra
      - b. Constar de seis jugadores durante la prórroga.
      - c. Poder estar legalmente en juego, al mismo tiempo, sin infringir la norma de género máximo.
    - ii. Si en cualquier momento un equipo no tiene suficientes jugadores aptos para continuar el partido, ese equipo debe renunciar al partido.
    - iii. Si una lesión de un jugador hace que un equipo deba renunciar, y el personal médico in situ cree que el jugador puede volver al campo con 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.
- **Penalizaciones: derrota por abandono** — no tener suficientes jugadores elegibles para continuar con el juego.

### 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 pelota de voleibol 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 en la frente.
    - ii. Les golpeadores pueden usar las pelotas de dodgeball de cualquier forma válida.
  - C.** Un equipo debe tener un buscador en juego desde que sale el corredor de bandera, hasta que la bandera se capture legalmente. Caso contrario, el equipo no debe tener un buscador en juego.
    - i. Les buscadores deben llevar una cinta amarilla en la frente.
  - D.** Los jugadores que no están participando en el partido son suplentes.
    - i. Les suplentes no tienen asignada ninguna posición.
    - ii. Les suplentes no están obligados a llevar puesta una cinta sobre la frente.
  - 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 posición de sus equipos.
  - F.** Los equipos no deben ser sancionados si no tienen a todos los jugadores si es que se está realizando un cambio o si por error el buscador no entrase al campo al final del tiempo de los buscadores.
- **Penalizaciones: tarjeta amarilla al capitane** — tener un plantel de jugadores ilegal en juego
  - **Penalizaciones: tarjeta amarilla al capitane** — no enviar a un buscador al campo de juego de manera deliberada.

### 1.2.3 Regla de máximo de género

- A.** Un 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 de los jugadores es aquel con el que se identifica.
- **Penalizaciones: tarjeta amarilla al capitane** — alineación ilegal de jugadores en juego

### 1.2.4 Corregir la alineación ilegal de jugadores

Cuando el capitane 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

#### 1.3.1 Procedimiento de sustitución

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

- A.** El jugador suplente está montado en su escoba.
  - B.** El jugador sustituido que sale del campo, lo hace dentro de la zona de sustitución de su equipo e inmediatamente desmonta.
    - i. El jugador no debe desmontarse antes de salir del campo.
    - ii. Una vez desmontado, al jugador que va a ser sustituido no se le puede eliminar.
  - C.** Si es necesario intercambiar algún equipamiento (incluidas las cintas de posición) esto debe hacerse fuera del campo.
  - D.** El suplente que entra al campo debe montarse en la escoba en la zona de sustitución y entrar al campo antes de interactuar con el juego.
    - i. El suplente entra al campo por el límite de la zona de sustitución del equipo, aproximadamente por el mismo punto por el que salió el jugador sustituido.
    - ii. La sustitución se completa cuando el suplente traspasa el límite de la zona de sustitución del equipo en dirección al campo y solo toca el terreno de este.
      - a. Inmediatamente el suplente puede participar en el juego y ser eliminado.
  - E.** El jugador que entra al campo recibe una tarjeta de penalización por las infracciones de este procedimiento.
  - F.** Si un jugador entra al campo a través de un cambio, que no cumple con el 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 al campo 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.
- **Penalizaciones: repetir el procedimiento** — infracción durante una sustitución
  - **Penalizaciones: 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 cambia de posición con un compañero, se considerará que participa en dos sustituciones distintas. En una, sale en su antigua posición y, en la otra, entra en su nueva posición.

### 1.3.3 Reglas para los cambios o sustituciones

- A. Las sustituciones sólo pueden hacerse cuando el juego no está detenido, excepto en los siguientes casos:
  - i. En reemplazo de un jugador expulsado (Ver regla 9.1.6 Expulsión).
  - ii. En reemplazo de un jugador lesionado (Ver regla 1.3.4 Sustituciones por lesión).
  - iii. Un guardián que intercambia su posición con otro jugador en juego cuando es enviado a la zona de penalización (Ver regla 9.4.2.B. Ir a la zona de penalización).
  - iv. Un capitán portavoz que cambia de posición con otro jugador en juego cuando se aplica una sanción a este mientras está en juego (Ver regla 9.4.2.C. Ir a la zona de penalización).
  - v. Sustitución de un jugador en juego con un suplente que ha cometido una falta (Ver regla 9.4.5 Penalizaciones a los suplentes y al personal del equipo).
  - vi. Corregir infracciones después de recibir una penalización por tener un conjunto ilegal de jugadores en juego (Ver regla 1.2.4 Corregir la alineación ilegal de jugadores).

### 1.3.4 Sustituciones por lesión

- A. Si un jugador es lastimado y el juego no fue detenido, cualquier sustitución debe seguir el procedimiento como se detalla en 1.3.1 Procedimiento de sustitución.
- B. El juego debe detenerse a causa de una lesión si el jugador está ostensiblemente sangrando o si está en el suelo y demasiado lesionado para seguir jugando, o realizar la sustitución mientras el juego continúa.
  - i. El partido 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 algune jugadore está lesionade:
    - i. Le jugadore lesionade puede abandonar el campo para ser sustituide.
      - a. Si el juego se detiene por la lesión de una jugadore, esa persona debe abandonar el campo.
      - b. Si le jugadore lesionade está sangrando ostensiblemente, debe abandonar el campo.
        - 1. Le jugadore que está sangrando no podrá volver al campo hasta que lo autorice une árbitre que haya comprobado que el sangrado se ha detenido.
      - c. La escoba de le jugadore lesionade se deja sobre el campo en el lugar en el que estaba cuando se detuvo el juego.
  - D.** Cualquier jugadore lesionade que abandone el campo debe ser sustituide por une suplente elegible.
    - i. Mientras el juego está detenido, le suplente reemplaza a le otre jugadore en el punto indicado por la escoba.
    - ii. Le suplente tiene la posesión de cualquier balón que poseyera le jugadore lesionade en cuanto se reinicie el juego.
    - iii. Si, debido a una regla, se obliga a une jugadore a abandonar el campo a causa de una lesión, pero esta no es grave y no hay une suplente elegible, diche jugadore puede coger su escoba y volver a salir al campo desde el límite de su zona de sustitución.
  - E.** Une jugadore no puede fingir una lesión por ningún motivo.
- **Penalizaciones:** **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.** 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.
- C.** 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, a menos que estén por sustituir a alguien en juego.
  - i. Une jugadore está a punto de sustituir a alguien en juego si le jugadore al que sustituye se mueve activamente en dirección al banquillo o está fuera de la

escoba y señala su intención de salir tras completar el procedimiento de vuelta a los aros.

- D.** 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 elles ni entrar al campo.
- E.** Un jugador o miembro del personal del equipo podrá entrar en la zona de sustituciones o en el área de entrenamiento para asistir a su equipo.
  - i. Mientras están en el área de entrenamiento, esta persona debe cubrir la camiseta de su equipo si llevan puesta una.
- F.** Los jugadores y el personal del equipo podrán abandonar la banca y la zona de sustituciones por cualquier motivo que les permita abandonar la zona de jugadores conforme a la regla 1.4.2 Salir de la zona de sustitución, la banca o el área de juego.
- G.** Las violaciones de esta regla son infracciones de línea lateral.
  - i. La primera violación de esta regla por parte de cada equipo dará lugar a una advertencia en lugar de una infracción en la línea lateral.

• **Penalizaciones: tarjeta azul** — Infracción en la línea lateral

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

- A.** Le capitane portavoz puede salir del área de juego para hablar con el personal del evento.
- B.** Cualquier persona que necesite atención médica puede abandonar el área de juego para recibirla.
  - i. Tode jugador 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 lesionade de su equipo.
  - 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.
- C.** Salir del área de juego o de la banca intencionalmente y en contra de las reglas, con el propósito de eludir otras reglas, constituye una elusión ilegal.

• **Penalizaciones: tarjeta azul** — rodeo o evasión ilegal

### 1.4.3 Interferir con las líneas laterales

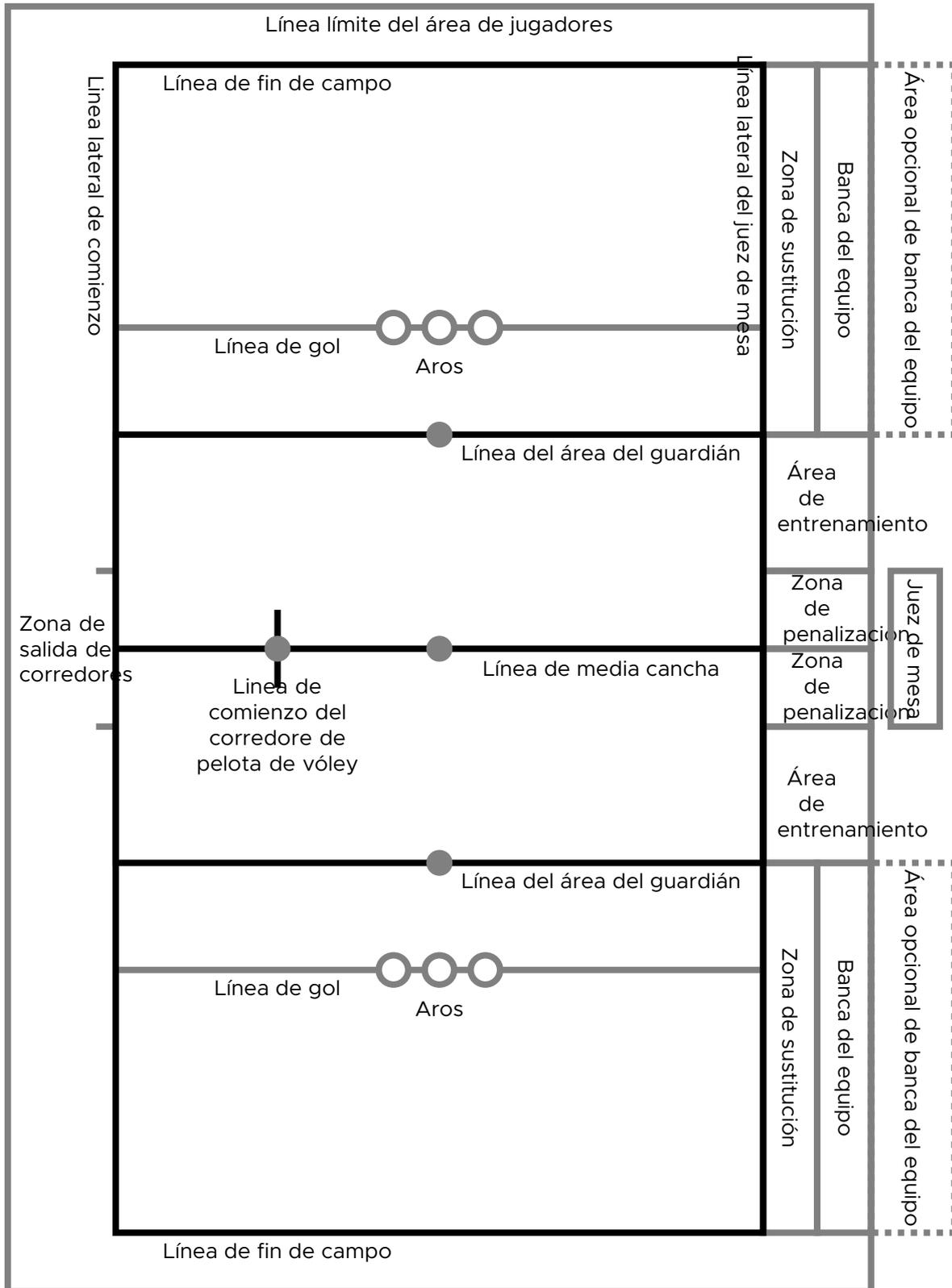
Los suplentes no pueden cometer interferencia en la línea lateral.

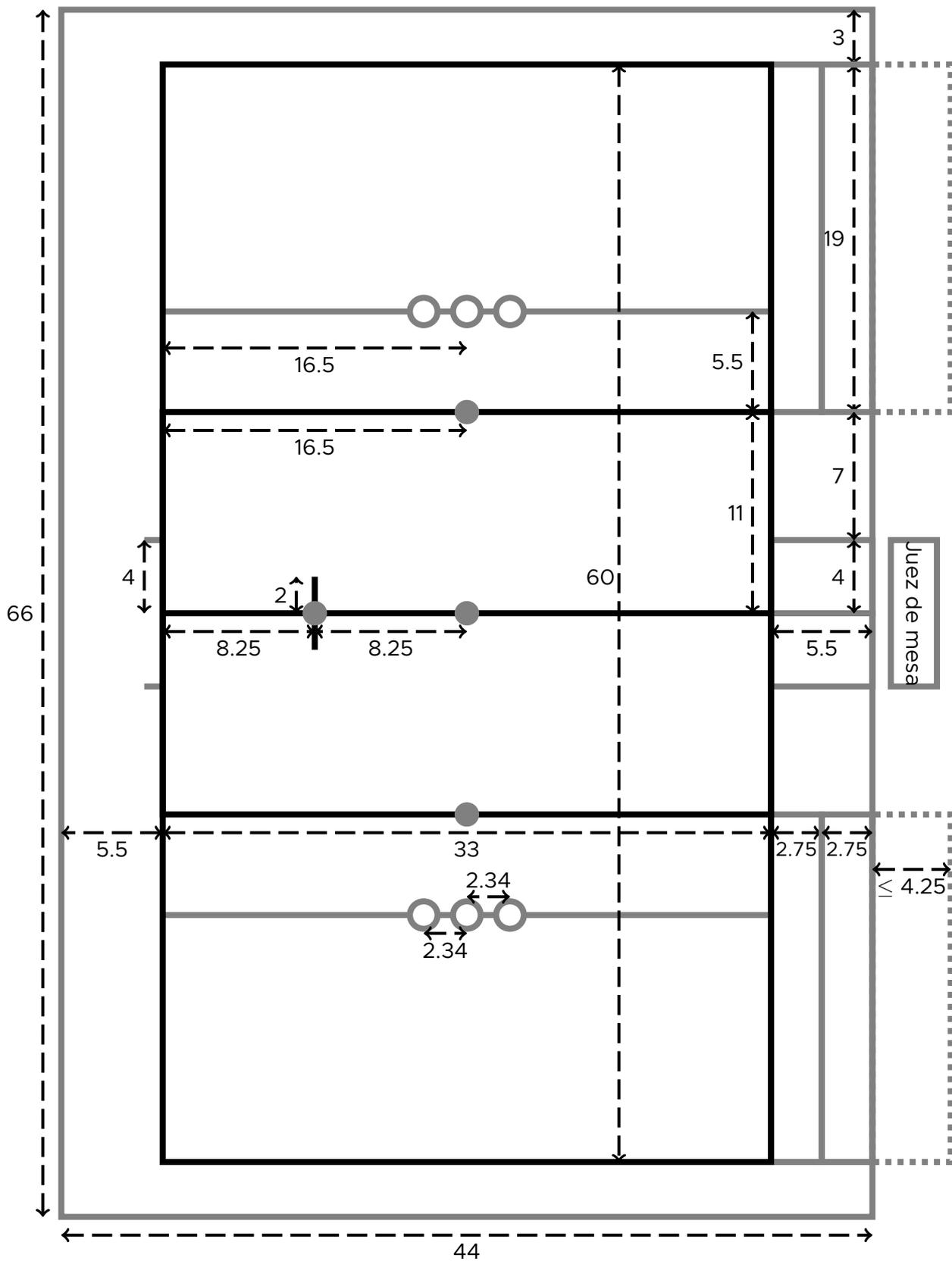
- A. Se considera interferencia, en la línea lateral si un suplente influye en el juego cuando se da uno de los siguientes supuestos:
  - i. El suplente está fuera de la zona de sustitución y de la banca del equipo de forma intencional e ilegal.
  - ii. El suplente no realizó todo esfuerzo razonable por apartarse del juego.
- **Penalizaciones: tarjeta azul** — Interferir con las líneas laterales
- **Penalizaciones: tarjeta azul** — interferir con las líneas laterales intencionalmente



# 2. Equipamiento y dimensiones

## 2. EQUIPAMIENTO Y DIMENSIONES





Todas las medidas son en metros (m)

## 2.1. Líneas del campo y marcas

### 2.1.1 Líneas que marcan los límites del campo

El campo 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 laterales.
  - 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 en cada lado.

### 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 en cada lado.

### 2.1.5 Línea de comienzo del corredore de la pelota de voley

La línea de salida de le corredore de la pelota de voley, 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 adentro de la línea de media cancha, de la línea de salida de les 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 del campo.

### **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.

- A.** Les directores de los eventos podrán optar por ampliar los bancos a lo largo del límite de la zona de jugadores hasta 7 metros de ancho. Si deciden hacerlo, la parte ampliada también deberá estar fuera del alcance de todo el personal no autorizado en la zona de jugadores.
  - i. La porción expandida de la banca deberá ser tratada como parte del área de jugadores pero no es sujeta a la regla 2.1.12.B..
- B.** Ambas bancas, en el mismo campo, deben ser del mismo tamaño.

### **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 al banquillo del equipo.

### **2.1.10 Áreas de entrenamiento**

El área de entrenamiento de cada equipo es un rectángulo de 5.5 por 7 metros entre el terreno de juego y el límite del área de jugadores, y adyacente al área de penalización.

### 2.1.11 Posiciones de los balones

Hay cuatro posiciones para los balones en el campo.

- A. Una de las posiciones de la pelota de dodgeball, se sitúa en el punto intermedio de cada línea de área de guardiane.
- B. La posición de una pelota de dodgeball, se sitúa en la intersección entre la línea de media cancha y la línea de salida de corredores de la pelota de voley.
- C. La posición de la pelota de voley se sitúa en el punto intermedio de la línea de media cancha.

### 2.1.12 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 y que están en la convocatoria para ese partido.
  - ii. Los árbitros 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 árbitro principal o de le directore del evento, se le ha permitido el acceso al área de juego (bajo su propio riesgo).
  - iv. Personal del equipo como se designa en 1.1.2 Personal del equipo.
- D. No se permite la entrada de espectadores al área de juego.

### 2.1.13 Señalización de la cancha

Hay varias partes de la cancha, así como del área de juego, que deben señalizarse de forma clara. Esta señalización se suele hacer con conos y líneas.

- A. Los siguientes elementos deben señalizarse de alguna forma:
  - i. Los límites del campo de juego como se describen en 2.1.1.

- ii. La línea de media cancha como se describe en 2.1.2.
- iii. Las líneas del área de guardiane como se describe en 2.1.3.
- iv. La línea de comienzo del corredore de la pelota de voley como se describe en 2.1.5.

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

- i. Las líneas de gol como se describen en 2.1.4.
- ii. La zona de salida de corredores como se describe en 2.1.6.
- iii. Las bancas del equipo como se describe en 2.1.8.
- iv. Las zonas de penalización como se describen en 2.1.9.
- v. Las posiciones de las pelotas restantes como se describen en 2.1.11.
- vi. La zona de jugadores como se describe en 2.1.12.
- vii. La posición de los aros como se describe en 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 hecho por un poste y un aro sujeto en la 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 árbitres 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 desde el piso hasta 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 pelota de voley**

La pelota de voley debe:

- A.** Ser una pelota de voley.
- B.** Tener una circunferencia de entre 65 centímetros y 67 centímetros.
- C.** Mantener su forma esférica, si bien no debe estar ni completamente inflada ni tan desinflada que una jugadore pueda agarrar con una mano buena parte del balón.

### **2.3.2 Pelota de dodgeball**

Las pelotas de dodgeball deben:

- A.** Ser balones esféricos hechos de una cubierta de caucho flexible o imitación de caucho.
- B.** Tener una circunferencia de entre 68 centímetros y 70 centímetros.
- C.** 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 bandera

La bandera debe ser:

- A.** Una pelota pequeña dentro de un calcetín.
  - i. La pelota debe medir entre 65 y 69 milímetros de diámetro y pesar entre 55 y 60 gramos (como una pelota de tenis).
  - ii. La bandera 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 corredore de bandera 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. Las siguientes condiciones aplican:

- 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 últime jugadore que tuvo la posesión, excepto si es una quaffle después de un gol válido.
  - i. Si este jugadore ha sido quemado o se 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 pelota de dodgeball se deteriora cuando golpea a una jugadore, le jugadore es quemado y se considera que la bludger está inactiva.
  - i. Si la pelota de dodgeball se deteriora durante el movimiento final para atraparla con éxito la captura es válida.
- E.** Si la bandera 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 bandera se deteriora antes de que la atrapen, la captura no es válida.

## 2.4. Escobas

### 2.4.1 Características de las escobas

Todes les jugadores en juego deben tener una escoba. 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 jugador.
- D.** No debe ser reforzada con materiales adicionales con las siguientes excepciones:
  - i. Se puede aplicar cinta de agarre u otros materiales adhesivos a una única sección de 20 centímetros del eje de la escoba.
  - ii. La cinta que se utilice razonablemente para cubrir los extremos de una escoba hueca estará permitida, y no contará como parte de la excepción de los 20 centímetros.

### 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 jugador haga ninguna jugada.

- A.** Está prohibido iniciar una nueva jugada siendo consciente de que la escoba está rota.

• **Penalizaciones: tarjeta roja** — iniciar una jugada sabiendo que la escoba propia está rota

### 2.4.3 Proporcionar escobas

Le direttore 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 los jugadores

### 2.5.1 Seguridad

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

- A.** Los jugadores no pueden tener, a discreción del árbitro, las uñas de las manos largas o afiladas. Si se ven cuando las palmas de las manos están hacia arriba, se considerarán como largas.

• **Penalizaciones: tarjeta azul** — entrar al juego con las uñas más largas o afiladas de lo permitido

### 2.5.2 Equipamiento obligatorio

Durante el partido los 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 jugador.
- B.** Una camiseta o un polo.
  - i. Las camisetas de los 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 de Fútbol
  - i. Las puntas o tachones no pueden estar afilados.
  - ii. Las puntas o tapones fabricados total o parcialmente en metal sólo podrán autorizarse si se cumplen los siguientes requisitos:
    - a. La sede del partido ha permitido explícitamente el uso de tacos metálicos.
      1. Es responsabilidad del jugador asegurarse de que el local se lo permite.

- b. Los tachones no deben tener rebabas ni aristas vivas, incluidas las creadas por el desgaste.
- c. Los tachones no deben ser mas largos que 21 mm.
- d. Las puntas deben tener un diámetro de al menos 10 mm.
- e. La base de la punta deben tener un diámetro de al menos 13 mm.
- f. Las puntas no deben tener una proyección externa, excepto por un logo.
  - 1. El logo no debe proyectarse mas de 0.3 mm de la superficie.
- g. Los tachones deben ser suaves y redondeados, con un radio menor a 1 mm.

**E.** Un bucal que debe:

- i. Incluir una parte oclusal que protege y separa las superficies de masticación.
- ii. Incluir una parte vestibular que protege los dientes y las estructuras de soporte.
- iii. Cubrir los dientes posteriores con un grosor adecuado.

• **Penalizaciones: tarjeta azul** — entrar en juego sin llevar el equipamiento obligatorio

• **Penalizaciones: tarjeta azul** — quitarse el equipamiento obligatorio de manera intencional mientras transcurre el juego

### 2.5.3 Requisitos para 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 jugador.
- B.** La cinta debe poder verse desde una distancia razonable y distinguirse a través del pelo u otro equipamiento de le jugador.
- 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 en mitad del partido, puede seguir jugando sin ella. Sin embargo, deberá volver a colocársela siempre que se produzca cualquiera de las siguientes situaciones:
  - 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 (Ver regla 2.5.7 Infracción accidental de las reglas de equipamiento).

• **Penalizaciones: regresar a los aros** — no conseguir reemplazar legalmente una cinta de posición perdida

#### 2.5.4 Números en 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 está detenido.
    - ii. Le árbitro informa a le jugador de que el número de su camiseta se ha deteriorado.
    - iii. Le jugador 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 jugador deberá ser sustituido mientras el juego está detenido.
      - b. Si el problema solo puede solucionarse poniendo a le jugador un nuevo número, este deberá ser comunicado a le juez de mesa
  - D. Ninguno jugador puede participar en el partido sin un número válido y legible en la espalda.
- **Penalizaciones: tarjeta azul** — entrar en juego sin un número permitido y reconocible
- **Penalizaciones: tarjeta azul al capitane** — tener a dos jugadores vistiendo el mismo número en el terreno 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 un árbitro lo golpee con el nudillo no debe oírse el golpe.
    - a. Las partes de plástico de las canilleras no están sujetas a la prueba de impacto, siempre que las canilleras se lleven correctamente y estén totalmente cubiertas por los calcetines del jugador.
  - 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, el jugador debe dejar la cancha y arreglar el problema (Ver regla 2.5.7 Infracción accidental de las reglas de equipamiento).
  - iii. Los árbitros se reservan el derecho a rechazar cualquier soporte que consideren peligroso para las personas que están en la cancha.
- C.** Suspensores deportivos—protectores genitales deportivos que se utilizan para proteger la ingle, están permitidos.
- D.** Anteojos y equipamiento para los ojos—los jugadores pueden llevar diferentes tipos de anteojos, gafas de protección, u otros.
  - 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 protección de metal, o similares, como las usadas 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, soportes ortopédicos para el antebrazo, y brazaletes de alerta médica diseñados para los deportes de contacto.
- H.** Cualquier equipamiento adicional debe ser aprobado por el árbitro principal antes del juego. Cualquier equipamiento que el árbitro considere peligroso o injusto para cualquiera de los dos equipos no debe ser permitido.

- **Penalizaciones: tarjeta azul** — usar algún tipo de equipamiento adicional ilegal durante el partido

### 2.5.6 Aprobación de equipamiento adicional

Toda protección acolchada, soporte o equipamiento adicional debe mostrarse a le árbitro principal o a la persona que haya designado como representante antes del partido para ser aprobado, hagan o no les árbitres una revisión del equipamiento de todes les jugadores.

- **Penalizaciones: tarjeta roja** — utilizar algún equipamiento prohibido por les árbitres

### 2.5.7 Infracción accidental de las reglas de equipamiento.

Si el equipamiento legal de una jugadore 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 les jugadores.
- B.** Le infracter debe salir inmediatamente de la cancha para corregir el equipamiento y puede ser sustituido por otra persona.
  - i. Les jugadores no tienen que salir de la cancha para sustituir una escoba rota.
- C.** Ningune jugadore 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, le árbitro principal debe parar el partido hasta que se proporcione un reemplazo.
- D.** Si le jugadore 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.

- **Penalizaciones: tarjeta amarilla** — ignorar la orden de un árbitro

### 2.5.8 Reglas de equipamiento específicas de los torneos

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

- **Penalizaciones: tarjeta roja** — utilizar algún equipamiento 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.

- **Penalizaciones: tarjeta roja** — alterar de manera ilegal el equipamiento con el que se juega

### 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. Los jugadores con piercings muy estirados pueden utilizar retenedores de plástico duro que queden al ras de la piel y rellenen completamente el piercing.
  - iii. Los brazaletes de alerta médica diseñadas específicamente para deportes de contacto no se considerarán joyas.
  - iv. 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.

- **Penalizaciones: expulsión** — Usar joyería ilegal
- **Penalizaciones: tarjeta roja** — Vestir o llevar equipamiento ilegal.

### 2.5.11 Excepciones a la regla de equipamientos

Los jugadores pueden solicitar exenciones apropiadas a cualquier regla de equipamiento personal del jugador a la liga que gobierna un evento a través de la política de exención de equipamiento de esa liga. El órgano de gobierno aprobará o denegará la solicitud después de considerar la seguridad de los jugadores y oficiales, la compatibilidad de la solicitud con el juego limpio y la adjudicación sin problemas del juego, y cualquier otro factor que la liga gobernante considere apropiado.



# 3. Procedimientos de juego

## 3. PROCEDIMIENTOS DE 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 portavoz para representar al equipo durante el partido.
  - i. Le capitane portavoz debe asistir a la reunión previa al partido.
  - ii. También pueden asistir a la reunión otros representantes del equipo a la reunión previa al partido.
- B.** En este momento, le árbitro principal debe tratar con los representantes los siguientes temas:
  - i. Las reglas básicas específicas del campo.
  - ii. La identidad de le corredore de bandera.
  - 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.** Le ganadore del lanzamiento de moneda podrá elegir entre las tres opciones listadas en rulenumberclause:cointossoptions, o puede ceder esa opción al capitane portavoz del equipo contrario. El equipo que no elija primero elegirá las dos opciones restantes.
- C.** Las opciones del partido serán:
  - i. Qué conjunto de aros defender.
  - ii. Qué corredore de pelota de dodgeball de qué equipo escogerá primero su posición de inicio.
  - iii. Qué corredore de pelota de dodgeball de qué equipo escogerá primero su posición de inicio.

- D. Los equipos harán sus elecciones en el orden escogido, 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 cazador y un golpeador a alinearse en sus posiciones de inicio en la zona de salida de corredores.
- B. Los corredores designados deberán alinearse con el hombro más cercano a la línea al menos a 0.5 metros de la línea del medio campo y dentro de la zona de salida de corredores.
  - i. Los corredores de pelota de voley 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 corredor designado debe indicar su posición colocando su escoba en el lado de la línea del medio campo que prefiere.
- C. Un cazador 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 del área de guardiane.
- D. Una vez que el cazador de la zona contraria de cada equipo ha escogido 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 campo fuera de la zona de salida de corredores.
  - i. Ningún jugador podrá alinearse a menos de 1 metro de distancia, medido hombro a hombro, del cazador oponente que se encuentra en su mitad.
- E. Un jugador escoge su posición inicial colocando su escoba en ese lugar en el suelo como marcador. Una vez que se ha marcado, es una violación de jugador fijado que un jugador:
  - i. Mueva cualquier marcador de escoba.
  - ii. Abandone las inmediaciones de su marcador de escoba 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.

- 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.

• **Penalizaciones: tarjeta azul** — infracciones del 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, los árbitros asistentes y otros árbitros están listos y que todos los balones están en sus lugares. (Ver regla 2.1.11 Posiciones 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 ordena "escobas abajo" o "brooms down". Los jugadores iniciales deben tomar su escoba con la mano y sostenerla plana en el suelo en el lugar donde la colocaron. Una vez que se ha invocado "escobas abajo" o "brooms down", se aplica lo siguiente hasta que se invoque "escobas arriba" o "brooms up":
  - 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" o "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", el 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", el árbitro principal debe:
    - a. Administrar las penalizaciones necesarias.
    - b. Devolver a los jugadores a sus posiciones cuando se dijo "escobas abajo" o "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."

• **Penalizaciones: tarjeta azul** — salida en falso.

### 3.2.3 Restricciones iniciales

- A.** Los dos balones que comienzan en la línea del medio campo, 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 éste 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 fueran 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.
  - 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 del medio campo.
    - iii. Le eliminan.
    - iv. Recibe una penalización.
    - v. Su balón asignado cambie de posesión.
- **Penalizaciones: tarjeta azul** — ilegalmente tocar un balón en disputa.
  - **Penalizaciones: tarjeta azul** — infracción de le corredor designado
  - **Penalizaciones: tarjeta amarilla** — interferencia de le corredor designado

## 3.3. Bloqueos

### 3.3.1 Pausa de jugada

Pausar el juego:

- A.** Le árbitro hace sonar el silbato haciendo pitidos dobles y cortos.
- B.** Le 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.
- **Penalizaciones: tarjeta amarilla** — moverse intencionalmente de manera no permitida mientras el juego está detenido
- **Penalizaciones: 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 pausado

Mientras está pausado:

- A.** Le árbitro principal consulta con otros árbitros según sea necesario.
- 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 impulsado y aún no había tocado nada (incluyendo los otros jugadores, el equipamiento o el suelo) es devuelto a quien lo impulsó.
  - i. Esta regla no se aplica si el balón cambió de posesión de cualquier otra forma.
  - ii. Si el jugador que ha impulsado el balón no es elegible para recibirlo de nuevo, el balón no será movido siguiendo esta regla.
- E.** Cualquier balón suelto que haya sido impulsado y haya tocado algo (incluidos otros jugadores, equipo o el suelo) antes de que suene el silbato para detener el juego, continuará su movimiento hasta que se detenga o quede fuera de los límites.
  - i. Si el balón queda fuera del campo después del silbato, se colocará aproximadamente, a 2 metros dentro del campo desde el 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 el 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 aborda cualquier otra inquietud, incluidos jugadores lesionados y equipo defectuoso.

**H.** Si la pelota de vóley se considerará inactiva cuando se reanude el juego, ésta es entregada a le guardiane que ase encontraba defendiendo.

### **3.3.3 Reanudar el juego**

Para reanudar el juego:

**A.** Le árbitro principal indica a los jugadores que el juego está a punto de reanudarse pidiéndoles que “monten escobas”.

- i. Los jugadores deben volver a montar sus escobas en el lugar donde las dejaron cuando se detuvo el juego.
- ii. Los jugadores deben estar en su posición cuando se dé la orden de volver a montar.
- iii. Los jugadores deben parar todo contacto con sus oponentes durante la pausa del juego, y deben soltar las pelotas que posean.
  - a. Si un jugador tenía abrazado legalmente a un oponente en el suelo cuando se paró el juego, debe liberar el contacto completamente y levantarse.
    1. El jugador debe permanecer a 1 metro de su oponente.
    2. Si el jugador anteriormente abrazado no reanuda el juego con posesión de una pelota, o si se impone una tarjeta de penalización o una penalización por pérdida de balón contra el equipo del jugador abrazado durante la detención, al jugador no se le permitirá moverse alrededor de su oponente.
  - b. Si dos o más jugadores compartían el control conjunto de un balón en el momento en que se detuvo el juego, cada uno de ellos podrá retomar ese control antes de la reanudación.
    1. No es necesario que lo sujeten de la misma manera que lo hacían cuando se detuvo el juego, pero no deben impedir que los demás jugadores involucrados lo agarren del mismo modo.
- iv. Mientras se preparan para reanudar el juego, los jugadores pueden:
  - a. Inclinar hacia un balón suelto, pero no podrán colocar ninguna parte de su cuerpo o equipo directamente sobre el balón, a menos que les resulte imposible evitarlo.
  - b. inclinarse hacia sus oponentes y rodearlos para prepararse para el contacto después del silbato, pero no debe contactar a su oponente.

- v. De lo contrario, los jugadores pueden reposicionarse para prepararse para reanudar el juego, pero no deben cometer una salida en falso.
  - a. Es una salida en falso si un jugador hace cualquiera de las siguientes cosas antes del silbato de reanudación:
    - 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.
    - 5. Entra por encima de la proyección de una pelota suelta.
  - b. Si hay una salida en falso, el juego sigue detenido y el jugador que se movió, es devuelto 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.** El árbitro principal hace un pitido corto:

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

• **Penalizaciones: regresar a los aros** — segunda salida en falso

### 3.3.4 Tiempo fuera

**A.** Hay dos formas de pedir un tiempo fuera.

- i. El capitán portavoz puede pedir un tiempo fuera cuando el juego está detenido.
- ii. El capitán portavoz puede pedir un tiempo fuera durante una bajada de intensidad del juego, durante los primeros 19 minutos del tiempo de juego.
  - a. El cronometrador debe anunciar claramente que se ha llegado al minuto 19 del partido.
  - b. El árbitro debe comprobar rápidamente el campo 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 fuera si no se cumple con ninguno de los requisitos.
  - a. Si no se concede el tiempo fuera, el árbitro deberá denegar explícitamente la solicitud.
- iv. Cada equipo solo puede pedir un tiempo muerto durante el partido.
- v. Una falta por una solicitud de tiempo fuera ilegal, solo se aplicará si la solicitud fue intencionalmente ilegal, o si el árbitro detiene el juego, o concede la solicitud antes de darse cuenta de que era ilegal.
  - a. Si se paró el juego por error porque el árbitro no era consciente de una jugada en algún lugar, el capitán portavoz no debe ser sancionado siempre y cuando la petición se hiciera de buena fé.

- B.** Cuando un tiempo fuera 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 fuera.
  - iii. Una vez que se completan todos los procedimientos de detención aplicables en la regla 3.3.2, comienza el minuto de tiempo fuera.
  - iv. Le árbitro principal sopla un pitido largo cuando han transcurrido 45 segundos del tiempo fuera.
  - v. Cuando se acabe el tiempo fuera, le árbitro principal reanudará el juego siguiendo el procedimiento estándar para hacerlo (Ver regla 3.3.3 Reanudar el juego).
    - a. Si un jugador no está montado en su escoba cuando suene el pitido que reanuda el juego, se le considerará desmontado.

• **Penalizaciones: tarjeta azul** — Petición ilegal de tiempo fuera.

### 3.3.5 Pausas por calor

En algún momento dentro de las 24 horas posteriores al inicio del día del evento, el director del evento o su representante designado deberá verificar el pronóstico del tiempo para la ubicación y el horario del evento. Si las condiciones del Apéndice [ulnumberappendix:heatstoppag](#) se cumplen o exceden en cualquier momento durante el día del evento, las pausas de calor estarán vigentes para los partidos del evento ese día.

- A.** Cuando estén vigentes, las pausas por calor se activarán cuando el reloj del juego llegue a los 15 minutos, 25 minutos y, a partir de entonces, cada 5 minutos.
  - i. Si un equipo está a un gol del marcador objetivo, cuando las pausas por calor estén activas, le árbitro principal declarará verbalmente una omisión de esta pausa por calor en lugar de detener el juego.
    - a. Si se salta una pausa por calor de esta manera, la siguiente pausa por calor no se saltará y podrá extenderse a 4 minutos a discreción del árbitro principal.
- B.** Para cada pausa por calor, le árbitro principal deberá detener el juego al final de la jugada que esté en curso cuando se alcance el tiempo de activación.
  - i. Si la pelota de vóley está muerta cuando se llega al tiempo de activación, le árbitro principal deberá detener el juego inmediatamente.
  - ii. Si el juego se detiene por cualquier otro motivo antes del final de la campaña, la pausa por calor se producirá como una extensión de esa interrupción.
- C.** La primera pausa por calor durará 4 minutos. Otras pausas por calor deberán durar 2 minutos.
- D.** Si el director del evento no dispone razonablemente de la información sobre el índice de calor y la humedad horaria, puede utilizar el indicador de "sensación de" o una métrica similar. Si se usa, una temperatura "sensación de" de 32 °C o más durante las horas del evento requerirá el uso de pausas por calor.

### 3.4. Regulación el tiempo de juego

#### 3.4.1 Tiempo de juego

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

- A. 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 les buscadores permanecen inactivos son los primeros 20 minutos del tiempo de juego, durante los que la bandera no puede ser atrapada.

- A. A. El tiempo que les buscadores permanecen inactivos se contabiliza dentro del tiempo reglamentario de juego.
- B. Durante ese tiempo, no hay buscadores en juego.
- C. Un buscadore de cada equipo debe presentarse ante el cronometradore en el minuto 19 de juego o antes, durante el tiempo reglamentario.
  - i. Los buscadores se consideran como suplentes mientras están inactivos y no pueden entrar al campo hasta que el cronometradore los libere.
  - ii. No hay penalización por no presentarse al cronometradore antes de los 19-minutos del tiempo de juego. Sin embargo, el buscadore inicial de cada equipo, debe registrarse con el cronometrador para el partido y ser liberado al campo directamente desde el área de penalti.
    - a. Un jugador que ingresa al campo como buscadore inicial de su equipo, antes de ser liberado por el cronometrador ha cometido una salida en falso de buscador y debe cumplir el tiempo de penalización como buscador.
- D. El corredore de bandera debe ingresar al área de jugadores entre los 19- y 20-minutos del tiempo de juego.
- E. Cuando acaba el tiempo durante el cual el buscadore debe permanecer inactivo, el cronometradore libera a los buscadores para que entren en juego desde sus respectivas zonas de penalización.

- **Penalizaciones:** **tarjeta azul** — salida en falso de el buscadore

### 3.5. Final del juego y tiempo extra

#### 3.5.1 Resolviendo la captura de la bandera

Después de que sea confirmada la captura de la bandera y que el equipo receptor haya recibido 30 puntos:

- A. Si el equipo que atrapó tiene más puntos que el otro, el equipo que atrapa gana y le árbitro principal debe hacer sonar tres largos pitidos para indicar el final del partido.
- B. Si el equipo que atrapó no tiene más puntos que el otro, el juego pasará a tiempo extra.

#### 3.5.2 Continuación al tiempo extra

Si el juego llega al tiempo extra:

- A. Le corredore de bandera deja el área de juego.
- B. Les buscadores vuelven a sus bancas como suplentes.
  - i. Si un buscador estaría cumpliendo condena en el área de penalización cuando se reanuda el juego, debe cambiar inmediatamente de posición cambiando de cinta con un jugador en juego que no sea el guardiano. Cumplen el resto de la falta en esa posición y el nuevo buscador regresa a la banca como suplente.
- C. El resto de jugadores se quedan donde estaban durante la parada.
- D. La puntuación objetivo se establece en 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. (Ver regla 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 dudas, ni sanciones que resolver, 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 La rendición durante el tiempo extra**

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

- A.** Si el equipo que se rinda, va por detrás, le árbitro señalará el final del partido con tres pitidos largos. El puntaje en el momento de la rendición será el puntaje final, y gana el equipo que no se rinde.
- B.** Si el equipo que se rinde va por delante, al equipo que no se rinde, se le concederán los goles suficientes para darle una ventaja de 10 puntos. El árbitro principal señalará el final del partido mediante tres pitidos largos. El puntaje resultante será el puntaje final y ganará el equipo que no se haya rendido.
- C.** Sólo le capitane portavoz podrá realizar la rendición del partido por su equipo. La rendición de un capitán portavoz es definitiva.
- D.** Le capitane puede dar la rendición en cualquier momento durante el tiempo extra, incluso cuando el juego no se detiene o antes de que se reanude después de 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 su oponente, ni del director del evento estén de acuerdo.
  - iii. Se sanciona con una derrota por abandono.
- B.** Un juego puede declararse como derrota por abandono debido a violaciones de la política de la liga o del evento.
- C.** En caso de 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 el campo.

### **3.7. Partidos suspendidos**

#### **3.7.1 Declarar la suspensión de un partido**

- A.** Le árbitro principal o le director del evento puede declarar un partido como suspendido debido a las condiciones climatológicas, cuestiones de seguridad, conductas extremas

o inapropiadas, interferencia externa, cambio de campos o una parada larga que requiere que se mueva de forma significativa los balones o escobas.

- B.** Los partidos suspendidos deben registrarse con el tiempo de juego actual, el puntaje, los jugadores en el área de penalización y su tiempo de penalización restante, y qué equipo está en posesión de todos los balones del juego.
  - i. Los balones sueltos, distintos de la bandera, serán asignados a los equipos, según qué equipo sería el siguiente en poseerlos, basado en la creencia razonable del árbitro principal.
    - a. Le árbitro principal, generalmente, asignará el balón basándose en le jugador elegible más cercane sin balón, salvo que:
      - 1. El balón estaba claramente protegido por une golpeadore con balón.
      - 2. Le golpeadore elegible esté cerca a dos balones distintos.
    - b. No puede asignarse más de dos pelotas de dodgeball a un mismo equipo.
    - c. Si ambes 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 algune/s de les miembros del equipo arbitral no está disponible, le directore del evento o le árbitro principal deberán sustituirles.
- B.** Los equipos pueden hacer cambios durante la suspensión sin seguir el procedimiento de sustitución.
  - i. Si une jugador está cumpliendo tiempo en la zona de penalización no podrá ser sustituido durante la suspensión.
    - a. Si le jugador en la zona de penalización no está disponible, el tiempo de penalización restante debe ser cumplido por otre jugador elegible en la planilla.
  - ii. Si se penaliza a une jugador con una tarjeta por una falta que ha tenido lugar durante la suspensión, el caso se deberá tratar como una penalización a une suplente y le capitane portavoz tendrá que elegir la posición que cumplirá la penalización.
- C.** Tode les 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 ambes 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 bandera fuera atrapada de forma legal, el corredor de bandera debe entrar al campo 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 implementados al corredor de bandera, antes de que se suspendiera el partido, se mantienen al reanudar el partido.
  - 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. En este 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 guardiana, entre la señal de "ready" y el pitido para reiniciar el partido, se trata de una salida en falso.
- **Penalizaciones:** **tarjeta azul** — salida en falso.

### 3.7.3 Partidos suspendidos definitivamente

- A.** 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.** 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. Anotaciones

## 4. ANOTACIONES

### 4.1. Anotar un gol

#### 4.1.1 Gol válido

Un equipo anota diez puntos cuando la pelota de vóley pasa a través de los aros del equipo oponente, sin importar quién la impulsó, y el gol se confirma como válido.

- A.** Todo lo siguiente debe ser verdad para que un gol cuente como válido:
  - i. La pelota de vóley 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 pelota de vóley no estaba inactiva.
  - iii. La quaffle no era incapaz de anotar (Ver regla 5.6.3 Pelota de vóley incapaz de anotar).
  - iv. El gol no se produjo entre una falta que resultó en una tarjeta de penalti por parte de cualquier miembro del equipo anotador y el momento en que se entregó la tarjeta al jugador.
  - v. El gol no ocurrió entre una falta que resultó en un cambio de posesión por parte de cualquier miembro del equipo anotador y la finalización de dicho cambio.
  - vi. Le jugador anotador no cometió una falta que resultó en un regreso a los aros, una tarjeta de penalización, o expulsión inmediata, antes de recibir la pelota de vóley o mientras estaba en contacto con una pelota de vóley activa.
  - vii. El aro no estaba desconfigurado o fuera de juego (Ver regla 4.3.1 Anotando a través de un aro desconfigurado).
- B.** La pelota de vóley 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 pitido largo y la elevación de ambos brazos.
- D.** Cualquier gol válido realizado después de que la bandera haya sido capturada legalmente debe ser invalidado (Ver regla 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 pelota de vóley 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 pelota de vóley 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 pelota de vóley con alguna parte de su cuerpo o de su equipamiento que está

situada en el lado contrario del aro por el que entra la pelota de vóley pero no se extiende a través del aro.

- B.** Si un jugador o buscador interfiere de forma deliberada, comete una interferencia por interposición intencional.

• **Penalizaciones: tarjeta roja** — interponerse para evitar un gol de manera intencional

## 4.2. Reinicio después de un gol

### 4.2.1 Pelota de vóley inactiva

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

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

- i. De esta manera, los suplentes pueden pasar la pelota de vóley a su guardiane, pero siempre deben permanecer en el área de sustitución o en la banca mientras lo hacen.

- B.** El equipo anteriormente ofensivo no puede recoger ni interactuar intencionalmente con la pelota de vóley inactiva, a menos que se la entregue al portero a petición del equipo anteriormente defensor .

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

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

- i. Esto no se aplica si se determina que el jugador actúa con la intención de influir en la reanudación del juego de la pelota de vóley.

- D.** El guardiane defensor puede pedir que un árbitro le entregue la pelota de vóley.

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

• **Penalizaciones: tarjeta azul** — interactuar ilegal e intencionalmente con una pelota de vóley inactiva

#### **4.2.2 Reinicio por parte de le guardiane**

Si le guardiane defensore es la primera persona en tener posesión de la pelota de vóley inactiva después de que se confirme el gol, dicho balón vuelve a estar vivo, 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 árbitro principal debe soplar un pitido corto cuando se reanude el juego de la pelota de vóley, una vez que le guardiane tiene la posesión de esta.

#### **4.3. Aros rotos o caídos**

##### **4.3.1 Anotando a través de un aro desconfigurado**

Un aro desconfigurado se define como aquel que está roto, desarmado, derribado de cualquier manera o con el que no se pueda jugar.

- A.** Si un aro se está cayendo cuando la pelota de vóley lo atraviesa completamente, el gol sigue siendo válido.
  - i. Se considera que el aro está desconfigurado 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 un jugador.
- B.** Aunque el aro esté girado de tal forma que ya no se encuentre alineado con la línea de gol, no está desconfigurado, 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 árbitro principal determina que el aro está desconfigurado, puede declararlo verbalmente.
- E.** Un aro desconfigurado 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 desconfigurados**

Normalmente cuando un aro está desconfigurado, el juego continúa.

- A.** Si un aro está desconfigurado 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 requiere piezas adicionales o un tiempo inusualmente largo para arreglarlo y el equipo que defiende ese aro roto, es el equipo ofensivo.
    - 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 desconfigurados.
- B.** Cualquier aro desconfigurado debe restablecerse a su posición adecuada durante cualquier pausa.
  - C.** Si el juego no se detiene por un aro desconfigurado, se debe arreglar mientras el juego se ha alejado del área.
  - D.** La persona que lleva la pelota de vóley, puede pedir que se detenga el juego a causa de un aro desconfigurado, 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 Deconfigurar, girar y retablecer 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 desconfigurar los aros imprudente o repetidamente.
    - i. Esta regla no se aplica si se dan las siguientes situaciones:
      - a. El aro es desconfigurado por un balón lanzado.
      - b. Un jugador del equipo atacante, que puede usar la pelota de vóley, desconfigura un aro mientras intenta anotar un gol disputado.
      - c. Un jugador desconfigura el aro como consecuencia de una interacción física que ha realizado contra un oponente.
    - ii. Si un jugador desconfigura 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 desconfigurar intencionalmente un aro.
  - D.** Un jugador no puede mover ni alterar un aro para afectar que la pelota de vóley pase a través de él
- **Penalizaciones: tarjeta azul** — restablecer ilegalmente un aro del equipo rival
  - **Penalizaciones: tarjeta azul** — desconfigurar los aros repetidamente de manera involuntaria
  - **Penalizaciones: tarjeta amarilla** — desconfigurar un aro de manera imprudente
  - **Penalizaciones: tarjeta roja** — desconfigurar un aro de manera intencional
  - **Penalizaciones: tarjeta roja** — mover o alterar un aro para afectar que la pelota de vóley pase a través de él

## 4.4. La captura de la bandera

### 4.4.1 La captura de la bandera

Se obtienen treinta puntos para un equipo cuando su buscadore atrapa la bandera y se confirma que la captura es buena.

- A.** La captura de la bandera se considera válida cuando se cumple con todo lo establecido a continuación:
- i. Le buscadore ha separado la bandera de le corredore de bandera y tiene plena posesión de esta durante el instante en el que se separa.
  - ii. La bandera estaba bien sujeta a los pantalones de le corredore de bandera antes de la captura.
  - iii. Le corredore de bandera no estaba fuera de juego en el momento de la captura (Ver regla 8.4.1 Corredore de bandera fuera de juego).
  - iv. Le buscadore que atrapó la snitch no cometió ninguna falta sancionable con un regreso a los aros, una tarjeta o expulsión directa antes o durante la captura.
  - v. La captura no ocurrió entre una falta sancionable con tarjeta por un miembro de ese equipo (equipo que hizo la captura) y el momento en que la tarjeta fue dada a le jugadore.
  - vi. La captura no ocurrió entre que, el equipo que realizó la captura, cometió una interferencia con la tercera pelota de dodgeball y el tiempo a dicha penalización fue ordenado.
  - vii. Ningún miembro del equipo arbitral o del equipo que logró la captura obstruyó físicamente el movimiento de la bandera contribuyendo así, a que fuese atrapada.
    - a. Los obstáculos físicos, consecuencia únicamente de las acciones incluidas en el apartado 6.3.1. 6.3.1.A. (Interacciones entre le buscadore y le corredore de bandera) deberán ser ignoradas, si son llevadas a cabo de forma legal por parte de le buscadore.
  - viii. Le buscadore estaba montade al momento de la captura.
  - ix. Les buscadores no quitaron la bandera simultáneamente a le corredor de bandera.
  - x. El juego no estaba parado cuando ocurrió la captura de la snitch.

### 4.4.2 Señalando la captura

- A.** Si le árbitro principal o le árbitro de bandera cree que ha habido una captura válida, se debe pausar el juego.
- B.** Si se confirma la captura, el equipo que realiza la captura recibe 30 puntos y le árbitro principal indica si el juego ha terminado o continúa con el tiempo extra (Ver regla 3.5.1 Resolviendo la captura de la bandera).

#### 4.4.3 Jugadas casi simultáneas

- A. Cuando se produce una captura válida e inmediatamente, el equipo que la atrapó comete una falta o se marca un gol de cualquiera de los equipos, le árbitro principal debe determinar qué ocurrió primero con base en la evidencia disponible.
  - i. Solo las afirmaciones de los miembros del equipo arbitral del partido deben ser tratadas como pruebas.
  - ii. Si se anotó un gol válido después de atrapar una bandera válida, el gol no se considerará al determinar si el juego terminará o pasará a tiempo extra.
    - a. Si una captura de bandera terminara con el partido, el gol debe ser anulado.
    - b. Si el juego continúa en tiempo extra, el gol se contará después de que se determine el marcador establecido. El gol se considerará válido durante la prórroga y no se tendrá en cuenta a la hora de fijar el puntaje objetivo.
  - iii. Si se realiza una captura válida antes de una falta, la captura debe ser validada.
  - iv. Solo en el caso específico de que no haya ninguna prueba disponible que permita aclarar qué sucedió primero, le árbitro principal puede declarar a los eventos son simultáneos.
    - a. Si una falta que anula la captura de la bandera y una buena captura de la bandera se declaran sincrónicas, la captura de la bandera será anulada.
    - b. Si un gol válido y una captura de bandera válida se declaran sincrónicos, se considerará que el gol ocurrió primero.



# 5. Pelotas de dodgeballs y desmontado de jugadores

## 5. PELOTAS DE DODGEBALLS Y DESMONTADO DE JUGADORES

### 5.1. Escoba montada

#### 5.1.1 Montando la escoba

Todes les jugadores deben estar montades en una escoba para participar en una jugada.

- A.** Para estar montade, le jugadore debe tener la escoba entre las piernas tocando alguna parte de su cuerpo.
- B.** Le jugadore permanece montade hasta que ocurra una de las siguientes situaciones:
  - i. Su escoba (o el brazo que sostiene la escoba) ya no cruza el plano entre las piernas del 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 derribade y debe seguir el procedimiento de regreso al aro.

- A.** Si le jugadore se desmonta a causa de las acciones ilegales de une oponente, une árbitro puede permitirle volver a montar y seguir jugando. Si el jugador no vuelve a montar inmediatamente, deberá seguir el procedimiento de regreso al aro.

### 5.2. Derribar jugadores de la escoba

#### 5.2.1 Desmontarse de la escoba

- A.** Le jugadore está "derribado de su escoba" cuando se produce alguno de los siguientes supuestos:
  - i. Le jugadore se ha desmontado.
  - ii. Le jugadore es golpeade por la pelota de dodgeball 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. El término "golpeado" se utiliza para referirse a une jugadore que es derribade de la escoba por el balón vivo de une oponente.

- c. Les siguientes jugadores no son eliminados/derribados cuando les golpea la pelota de dodgeball activa de un oponente:
    - 1. Guardianes protegidos (Ver regla 7.2.2 Poderes específicos de los guardianes).
    - 2. Golpeadores con inmunidad de pelota de dodgeball (Ver regla 5.5.2 Pedir inmunidad de pelota de dodgeball).
    - 3. Los jugadores que están entrando al campo después de recuperar un balón, mientras aún están fuera de este (Ver regla 7.5.4 Procedimiento de recuperación del balón).
  - d. Los golpeadores que no son inmunes pueden retrasar la acción de desmontar para intentar atrapar el balón que les golpeó, hasta que este esté muerto (Ver regla 5.4.3 Golpeador impactado).
- B.** Los jugadores deben seguir inmediatamente el procedimiento de regreso al aro una vez derribados de la escoba (Ver regla 5.3.1 Procedimiento de regreso a los aros).
- i. Los jugadores no pueden ignorar deliberadamente el hecho de haber sido eliminados/derribados.
- **Penalizaciones: tarjeta amarilla** — ignorar deliberadamente el hecho de haber sido eliminado/derribado

### 5.2.2 Pelota de dodgeball activa

La pelota de dodgeball debe estar activa para poder eliminar/derribar.

- A.** Para que se considere que la pelota de dodgeball está activa:
- i. Debe:
    - a. Haber sido lanzada, recibido un patada o impulsada 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 impulsada de cualquier otra forma.
  - iii. No haya tocado el suelo, salido de los límites de la cancha, ni haya sido atrapada.
    - a. En estos casos la pelota de dodgeball está activa hasta que se realice la acción indicada.
  - iv. No debe haber sido impulsada por el cuerpo de un oponente, otra pelota de dodgeball o la pelota de vóley.
- B.** Cualquier pelota de dodgeball que no esté activa es considerada "inactiva" o "muerta."

### 5.2.3 Pelotas de dodgeball sostenidas

**A.** Un golpeador no puede intentar engañar a un oponente tocándole con una pelota de dodgeball que aún sostiene.

i. El contacto accidental con una pelota de dodgeball sostenida no debe ser penalizado.

• **Penalizaciones: tarjeta azul** — contactar ilegalmente a un oponente con una pelota de dodgeball sostenida

### 5.2.4 Fuego amigo

Los jugadores no pueden ser eliminados por una pelota de dodgeball activa si la última persona que la lanzó o la impulsó de alguna forma fueron ellos mismos o alguno de sus compañeros de equipo.

### 5.2.5 Aviso de "safe" - "limpia"

Si un jugador es golpeado por una pelota de dodgeball que no puede eliminarle, el árbitro puede gritar al jugador "safe" o "limpia", a menos que desmonte de la escoba.

**A.** Los jugadores que han sido derribados por una pelota de dodgeball deben desmontar y empezar el procedimiento de regreso al aro inmediatamente (a menos que dicha persona sea un golpeador que está intentando atrapar una pelota de dodgeball activa).

i. Si un jugador es derribado por una pelota de dodgeball y un árbitro no le grita "safe" o "limpia", dicha persona está eliminado/derribado.

**B.** Si un jugador se desmonta porque ha sido derribado por una pelota de dodgeball, pero luego le gritan "safe" o "limpia", puede volver a montar de acuerdo con la indicación del árbitro.

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

**C.** Si el jugador no empieza el procedimiento de regreso al aro inmediatamente, puede ser sancionado.

i. Si la decisión final sobre ese golpe de la pelota de dodgeball es "safe" o "limpia", el juego continuará y no se aplicará ninguna penalización.

ii. Si un árbitro grita a un jugador "safe" o "limpia" pero luego grita "beat", el jugador no será sancionado por no haber desmontado siempre que obedezca a la indicación de "beat" al final.

iii. Si ningún árbitro le grita "safe" o "limpia", y la última indicación tras ser golpeado

por una bludger es "beat", se considera que le 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 pelota de dodgeball le haya tocado, dicho árbitro puede tratarlo como una derribada inadvertida (Ver regla 5.3.4 Eliminada/derribada desapercibida).
  1. La opinión de un jugador de que no ha sido eliminado por una bludger no deberá ser tenida en cuenta a la hora de determinar la penalización correspondiente.

• **Penalizaciones: tarjeta amarilla** — ignorar deliberadamente el hecho de haber sido eliminado/derribado

### 5.2.6 Pelotazo en la cabeza

Un pelotazo en la cabeza se produce cuando un jugador suelta una pelota de dodgeball y, tras ser soltado, el primer contacto que hace es con la cabeza o el cuello de un adversario.

**A.** La legalidad de los pelotazos a la cabeza, está sujeta a las siguientes pautas en orden de precedencia:

- i. Un pelotazo a la cabeza es legal si se aplica alguna de las siguientes condiciones:
  - a. El jugador golpeado cambia la velocidad o dirección de su cabeza, después de que el jugador que lo posee, comienza el movimiento final de su intento de golpe y como resultado pone su cabeza en el camino de la pelota de dodgeball.
  - b. Roza la cabeza o hace contacto con una fuerza insignificante.
  - c. Se impulsa sin fuerza excesiva cuando el jugador contrario está aproximadamente a 5 metros o más de distancia.
- ii. Un pelotazo a la cabeza es ilegal si en 5.2.6.A.i. no se considera legal y se aplica cualquiera de las siguientes condiciones:
  - a. Se realiza usando fuerza excesiva (ver A Definiciones).
  - b. Se realiza a un cazador sin pelota de vóley o a un buscador.
  - c. Es probable que empuje la cabeza del jugador golpeado contra el suelo.
  - d. Hace contacto con la parte posterior de la cabeza del jugador golpeado.
    1. La parte posterior de la cabeza de un jugador está definida por la zona que se encuentra entre las orejas y el centro del cuello.

• **Penalizaciones: tarjeta amarilla** — pelotazo ilegal a la cabeza

• **Penalizaciones: tarjeta roja** — pelotazo a la cabeza con fuerza excesiva

### 5.3. Procedimiento de regreso a los aros

#### 5.3.1 Procedimiento de regreso a los aros

Los jugadores derribados permanecen desmontados hasta que completen el siguiente procedimiento en orden:

- A.** Inmediatamente cede la posesión de cualquier balón dejándolo caer y desmonta de su escoba.
    - i. El jugador no debe pasar, lanzar, rodar o patear el balón, a menos que sea por completar un movimiento natural ya iniciado (Ver regla 5.6.2 Condiciones del movimiento natural).
    - ii. Una pelota de dodgeball soltada de este modo, está inactiva.
    - iii. Una pelota de vóley soltada de este modo es incapaz de anotar.
  - B.** Toca 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 la escoba inmediatamente, antes de alejarse de los aros.
- **Penalizaciones: repetir el procedimiento** — infringir el procedimiento de regreso al aro
  - **Penalizaciones: tarjeta amarilla** — infringir intencionalmente o repetidamente el procedimiento de regreso al aro

#### 5.3.2 Jugadores derribados

Los jugadores eliminados/derribados 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 (Ver regla 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 se debe hacer un cambio hasta que no se detenga el partido.
- **Penalizaciones: tarjeta azul** — interactuar con el juego de manera ilegal 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 actuar inmediatamente para cesar ese contacto según las disposiciones de 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.
  - ii. Si un jugador inicia un empujón, bloqueo corporal, carga o envoltura después de estar eliminado, está iniciando contacto desmontado ilegalmente.
- B.** Si un jugador es eliminado, mientras ya está en contacto con un oponente, debe actuar inmediatamente para detener el contacto de manera segura y con el menor efecto posible sobre el oponente.
  - i. No hacerlo es continuar el contacto ilegalmente mientras está eliminado.
  - ii. Si el jugador estaba eliminado y luego agrega fuerza al contacto llevando a su oponente al suelo, ese jugador debe ser penalizado independientemente de si hubo tiempo suficiente para reaccionar al desmontar.

• **Penalizaciones: tarjeta azul** — realizar un contacto ilegal mientras se está eliminado

• **Penalizaciones: tarjeta amarilla** — realizar un contacto ilegal mientras se está eliminado

### 5.3.4 Eliminada/derribada desapercibida

Si un jugador continúa jugando involuntariamente después de desmontar o ser eliminado/derrotado

- 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 eliminado, deberá ser penalizado por influir en la jugada, a pesar de que no fuese 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 (Ver regla 5.6.2 Condiciones del movimiento natural).

- **Penalizaciones: tarjeta azul** — influir en el juego mientras no se es consciente de estar eliminado

## 5.4. Redirigir y atrapar pelotas de dodgeball

### 5.4.1 Bloqueo y bateo de pelotas de dodgeball

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

- A.** El balón en manos de le jugador puede ser usado para batear o impulsar la pelota de dodgeball entrante.
- B.** Un bloqueo o bateo no afecta a si la pelota de dodgeball está activa o no.
- C.** Una pelota de vóley inactiva no puede ser usada intencionalmente para interactuar con una pelota de dodgeball.
- D.** Un jugador no puede usar deliberadamente el balón en su posesión para interactuar con una pelota de dodgeball inactiva, o con una que esté activa a causa de una acción de un compañero de equipo.
  - i. Si el árbitro determina que el jugador no estaba razonablemente consciente de que la pelota de dodgeball 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.

- **Penalizaciones: tarjeta azul** — eliminar/derribar de manera ilegal

- **Penalizaciones: tarjeta azul** — bloqueo ilegal

### 5.4.2 Bloqueo a pelotas de dodgeball

Cualquier intento de bloquear intencionalmente una pelota de dodgeball activa, mientras sea por medio del uso de otro balón será considerado un bloqueo de pelota de dodgeball.

- A.** Los golpeadores generalmente pueden bloquear o intentar alterar el curso de una pelota de dodgeball activa.
  - i. Un golpeador impactado no puede bloquear ninguna pelota de dodgeball, excepto como parte de un intento de atraparla (Ver regla 5.4.3 Golpeador impactado).

- ii. Un golpeadore en posesión de una pelota de dodgeball no puede bloquear otra pelota de dodgeball.
    - a. Esta regla no prohíbe bloquear una pelota de dodgeball activa con otra pelota de dodgeball retenida (swat) (Ver regla 5.4.1 Bloqueo y bateo de pelotas de dodgeball).
  - iii. Si la pelota de dodgeball estaba activa, sigue estándolo a favor del equipo que la impulsó.
    - a. Si la pelota de dodgeball estaba activa a favor del equipo contrario, le golpeadore, al bloquearla, pasa a ser un golpeadore impactade.
- B.** Cazadores, guardianes y buscadores no pueden bloquear pelotas de dodgeball.
- i. Esta regla no prohíbe swatpear una bludger activa con otra bludger (Ver regla 5.4.1 Bloqueo y bateo de pelotas de dodgeball).
  - ii. Esta regla no prohíbe proteger (Ver regla 7.1.2 Interacciones de pelotas por interposición).
- C.** Si un jugador bloquea pelotas de dodgeball ilegalmente de manera continua, no puede determinarse como un "no hay daño, no hay falta".
- **Penalizaciones: tarjeta azul** — bloqueo ilegal de pelota de dodgeball

### 5.4.3 Golpeadore impactade

Un golpeadore, no inmune, pasa a llamarse impactade, en vez de quemade, cuando es alcanzado por la bludger activa de un oponente hasta el momento en que la bludger se vuelve inactiva. Un golpeadore impactade, está sujeto a las siguientes restricciones:

- A.** Un golpeadore impactade no puede volver activa a una bludger.
- B.** Un golpeadore impactade debe dejar caer inmediatamente cualquier bludger en su posesión.
  - 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 (Ver regla 5.6.2 Condiciones del movimiento natural).
  - ii. No soltar la pelota de dodgeball es una falta por incumplir la regla de un golpeadore impactade.
- C.** Un golpeadore impactade puede intentar atrapar la pelota de dodgeball activa que le impactó, o bien llevar a cabo el procedimiento de regreso a los aros.
  - i. Un golpeadore tiene permitido propulsar la pelota de dodgeball que le impactó, en el proceso de intentar atraparla.
  - ii. Después del impacto inicial, cualquier intento intencionado de un golpeadore por cambiar la dirección de la pelota de dodgeball, que no sea un intento de

atrapar la pelota de dodgeball que le dio, es una falta por incumplir la regla de le golpeadore impactade.

- D.** Si un golpeadore realiza acciones distintas a las descritas en cualquier parte de esta regla, estará sujeto a las mismas reglas y penalizaciones que un jugador eliminade.
- E.** Si un golpeadore impactade atrapa la pelota de dodgeball que le dio antes de que dicho balón pase a estar muerto, le golpeadore no sufrirá el efecto de eliminade.
  - i. Un golpeadore impactade puede ser quemade por cualquier pelota de dodgeball lanzada por un oponente si es golpeade por dicha pelota de dodgeball, a menos que consiga atraparla antes de que esta pase a estar inactiva.
- F.** Un golpeadore impactade que no logre atrapar la pelota de dodgeball antes de que esta pase a estar inactiva, está eliminade y deberá llevar a cabo inmediatamente el procedimiento de regreso a los aros.

● **Penalizaciones: tarjeta azul** — faltas cometidas por un golpeadore impactade (pero no quemade)

## 5.5. La tercera pelota de dodgeball y su inmunidad

### 5.5.1 La tercera pelota de dodgeball

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

- A.** Este balón sigue siendo la "tercera pelota de dodgeball" hasta que ocurra una de las siguientes situaciones:
  - i. El equipo con control de pelotas de dodgeball realice un intento claro de impactar a otro jugador.
  - ii. El equipo con control de pelotas de dodgeball pierda una pelota de dodgeball a causa de una acción llevada a cabo por un oponente.
  - iii. El equipo sin pelotas de dodgeball consiga la posesión de una pelota de dodgeball.
- B.** Los jugadores del equipo con control de pelotas de dodgeball no pueden interferir con la tercera pelota de dodgeball.
  - i. Se trata de una interferencia con la tercera pelota de dodgeball, si:
    - a. Un jugador del equipo con control de pelotas de dodgeball, toma posesión o de alguna manera intenta mover la tercera pelota de dodgeball.
    - b. Un jugador del equipo con control de pelotas de dodgeball impide o retrasa el que el otro equipo consiga la tercera pelota de dodgeball, interponiéndose continua o intencionalmente en su camino.

- ii. Las dos pelotas de dodgeball que cambien de posesión por interferencia con la tercera bludger serán elegidas de acuerdo al criterio de le árbitro, pero una de ellas deberá ser, en general, la tercera pelota de dodgeball.
- iii. El partido debe ser detenido en orden de adjudicar la penalización por interferencia a la tercera pelota de dodgeball.
  - a. Les oficiales podrán retrasar la detención bajo ventaja o penalización retrasada según corresponda.

• **Penalizaciones: regresar a los aros, cambio de posesión de la pelota de vóley y de dos pelotas de dodgeball** — interferencia de tercera pelota de dodgeball

### 5.5.2 Pedir inmunidad de pelota de dodgeball

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 dos pelotas de dodgeball, pero:
  - i. La pelota de dodgeball restante, aún está activa.
  - ii. La tercera pelota de dodgeball fue lanzada sin intención de impactar a alguien por el jugador que pide inmunidad.
  - iii. El otro golpeador del equipo sin pelotas de dodgeball 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.
- B.** Una petición de inmunidad no es válida si no es aplicable la regla de la tercera pelota de dodgeball, a menos que el equipo contrario tenga control de pelotas de dodgeball y la pelota de dodgeball 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.** La inmunidad del golpeador no aplica para pelotas de dodgeball que estaban activas antes de que pidiese la inmunidad.
- D.** Si un oponente comienza un movimiento natural definitivo para intentar impactar a un golpeador antes de que este pierda su inmunidad, este último no será quemado por ese intento.
- E.** Si el golpeador inmune abre el puño, o baja el puño por debajo del hombro, perderá su inmunidad hasta que vuelva a tener el puño cerrado por encima del hombro.
  - i. Mientras el golpeador inmune intenta directamente levantar la tercera pelota de dodgeball, el golpeador conservará su inmunidad hasta que obtenga posesión

de la tercera pelota de dodgeball, incluso si su puño se baja por debajo del hombro o se abre durante ese proceso.

- ii. Perder la inmunidad de esta manera no exime al jugador de sus obligaciones según 5.5.3 Restricciones de la inmunidad.

- **Penalizaciones: regresar a los aros** — petición inapropiada de inmunidad
- **Penalizaciones: regresar a los aros** — petición de inmunidad no válida, pero no grave
- **Penalizaciones: tarjeta azul** — petición de inmunidad no válida

### 5.5.3 Restricciones de la inmunidad

Después de reclamar legalmente inmunidad:

- A.** Le golpeadore debe proceder inmediata y directamente a hacerse con la posesión de la tercera pelota de dodgeball.
  - i. Le golpeadore puede dirigirse a la pelota de dodgeball desde la dirección que prefiera.
  - ii. Realizar cualquier otra acción durante la inmunidad constituye una infracción a la inmunidad.
- B.** Le jugador se quedará montado hasta que ocurra alguno de las siguientes situaciones
  - i. Ya no hay una tercera pelota de dodgeball
    - a. Si el estado de la tercera pelota de dodgeball cambia, le golpeadore inmune pierde de inmediato su inmunidad y debe bajar la mano.
  - ii. Le golpeadore se ha desmontado.
  - iii. Otra pelota de dodgeball queda sin posesión.
    - a. Le jugador debe renunciar a su inmunidad para intentar hacerse con la posesión de la pelota de dodgeball recién desposeída.
    - b. Si le jugador decide conservar su inmunidad, debe continuar intentando obtener posesión de la tercera pelota de dodgeball.

- **Penalizaciones: tarjeta azul** — infracción de la inmunidad

## 5.6. Movimiento natural

### 5.6.1 Movimiento natural

Cuando un jugador es impactado o derribado de su escoba, ese jugador puede terminar un solo movimiento natural que ya había iniciado, si ese movimiento no puede detenerse.

### 5.6.2 Condiciones del movimiento natural

- A.** Para que se llame movimiento natural al impulso de un balón, se aplican 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 pelota de dodgeball liberada como finalización de un movimiento natural será considerada inactiva.
  - D.** Para efectos de esta regla, un golpeador impactado será tratado como si estuviese eliminado.
- **Penalizaciones: cambio de posesión** — infracción involuntaria del movimiento natural
  - **Penalizaciones: tarjeta amarilla** — infracción intencional del movimiento natural

### 5.6.3 Pelota de vóley incapaz de anotar

Si un jugador toca la pelota de vóley cuando está eliminado y la suelta o la impulsa de otra manera de acuerdo con su movimiento natural, la pelota se convierte en una pelota que es incapaz de anotar.

- A.** Una pelota de vóley incapaz de anotar, no puede anotar un gol aunque pase completamente a través de un aro.
- B.** La pelota de vóley continúa activa y el juego continúa.
- C.** La pelota de vóley vuelve a ser capaz de anotar, una vez que ocurra alguna de las siguientes cosas:
  - i. La toca 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. 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 le árbitro determine que el contacto fue incidental:

- A.** Contacto intencional con un jugador de otra posición.
- B.** Contacto intencional con el corredor de bandera, a excepción de los buscadores.
- C.** Patear a un oponente.
- D.** Contacto agresivo usando la cabeza.
- E.** E. Contacto con la cabeza, cuello o entrepierna de un oponente.
- F.** Iniciar contacto o ejercer fuerza en o por debajo de las rodillas de un oponente.
- G.** Tropezar con 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 pelota de vóley, hacer contacto con o de alguna forma interactuar con el guardián rival protegido en posesión de la pelota de vóley (Ver regla 7.2.2 Poderes específicos de los guardianes).

• **Penalizaciones: penalizaciones estándar para las faltas por contacto** — contacto físico ilegal

#### 6.1.2 Pantallas

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

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

- B.** Todas las pantallas están sujetas a las siguientes reglas y restricciones, independientemente de si le jugador interceptado 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 impulso como reacción a la pantalla.
- **Penalizaciones: penalizaciones estándar para las faltas por contacto** — pantalla o bloqueo ilegal
  - **Penalizaciones: penalizaciones estándar para las faltas por contacto** — carga ilegal contra un jugador que bloquea

### 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 ninguno de sus oponentes.

- 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 patear, tuvo la culpa por haberse puesto tardíamente en el camino de la patada, no habrá infracción por patada peligrosa.
- **Penalizaciones: tarjeta amarilla** — patear de manera peligrosa
  - **Penalizaciones: tarjeta amarilla** — patear a un oponente
  - **Penalizaciones: tarjeta roja** — patada ilegal violenta o atroz

#### 6.1.4 Deslizarse y lanzarse en picado

Los jugadores pueden deslizarse y 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 deslizarse, 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.
- **Penalizaciones: penalizaciones estándar para las faltas por contacto** — barrida ilegal
  - **Penalizaciones: penalizaciones estándar para las faltas por contacto** — salto ilegal

#### 6.1.5 Rebasar a un jugador

Brincar o lanzarse por encima de cualquier jugador se considerará rebasar a un jugador.

- A.** Es ilegal rebasar o intentar rebasar a un jugador que no esté tocando el suelo con ninguna parte de su cuerpo aparte de los pies.
  - i. Si el jugador que rebasa se vio obligado, por un movimiento repentino de un jugador rebasado, a realizar un rebase ilegal para evitar un contacto más peligroso, el rebase no será penalizado.

- B.** Si un jugador salta como para alcanzar un punto sobre o por detrás de otro jugador, incluyendo, pero no limitándose, a realizar un tiro o atrapar la bandera, y luego cae por el mismo lado de le jugador que aspiraba a rebasar, esto no se considerará como rebasar a un jugador.
    - i. Si un jugador intenta saltar o lanzarse completamente por encima de otro jugador, pero fracasa, esto se considerará un intento de rebasar a un jugador.
  - C.** Si un jugador salta sin intención de realizar un rebase a otro jugador, pero cae sobre alguien, por recibir un contacto en el aire, esto no se considerará como un rebase.
- **Penalizaciones: tarjeta amarilla** — rebasar o intentar rebasar ilegalmente a cualquier jugador
  - **Penalizaciones: tarjeta roja** — rebasar de manera ilegal, violenta o notoriamente a cualquier jugador

#### 6.1.6 Contacto por medio de un compañero

- A.** Es ilegal para un jugador de cualquier posición ejercer contacto sobre un compañero de equipo con la intención de provocar o influir en la interacción física de le compañero con un rival.
  - B.** El contacto secundario o accidental por medio de un compañero de equipo no será penalizado.
- **Penalizaciones: penalizaciones estándar para las faltas por contacto** — contacto ilegal a través de un compañero de equipo

#### 6.1.7 Receptor indefenso

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

- A.** Le 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 ninguno 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.

- **Penalizaciones: tarjeta amarilla** — realizar un contacto ilegal a un receptor indefenso
- **Penalizaciones: tarjeta roja** — cargar contra un receptor indefenso
- **Penalizaciones: tarjeta roja** — taclear 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 quitandoselo o dándole un golpe que lo libere del agarre de su rival.

- A.** Un jugador puede intentar robar el balón de un oponente mientras le abraza.
- 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.

• **Penalizaciones: penalizaciones estándar para las faltas por contacto** — intento ilegal de robar un balón.

### 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 del oponente.
  - i. El frente del torso se define como el plano que divide al jugador pasando por el medio de sus hombros.
  - ii. Para que se considere al frente del oponente, el ombligo del 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 del oponente, brazos o piernas por encima de la rodilla, siempre y cuando el cuerpo del jugador que inicia el contacto esté posicionado de la forma descrita anteriormente.

- B.** Si el jugador que realiza el contacto tiene ambos pies plantados y no tiene un impulso considerable hacia adelante, podrá iniciar el contacto con un jugador en posesión del balón, por detrás.
  - i. El jugador que contacta puede dar un paso adelante para iniciar el contacto, pero debe iniciar el contacto antes de que ambos pies se retiren de donde estaban inicialmente plantados.
- C.** Si un jugador usa su espalda para chocar con otro jugador, el segundo jugador tiene permitido responder y continuar con el contacto sin que se sancione una falta.
- D.** Si un jugador gira o da un giro justo antes del contacto, y el oponente no tuvo tiempo razonable para reaccionar y evitar completamente el contacto, el oponente puede iniciar el contacto y no se considera falta.
- E.** 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.

• **Penalizaciones: penalizaciones estándar para las faltas por contacto** — contacto ilegal por la espalda

#### **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 un mismo.
- B.** El contacto limitado desde atrás se permite en las siguientes circunstancias:
  - i. Disputa de posición en el campo.
  - ii. Durante un intento de robo de balón.
- C.** El contacto iniciado por detrás conforme a esta regla no permite a un jugador realizar los contactos enumerados en 6.1.9.

#### **6.1.11 Ajuste de contacto ilegal**

- A.** Un jugador se ve forzado a cometer una falta debido a las acciones directas de su oponente, se espera que el jugador reaccione rápidamente para corregir la situación, ya sea ajustando el contacto a una posición permitida por las reglas o deteniendo completamente el contacto, con el fin de evitar ser penalizado.
  - i. El reajuste del jugador no debe servir para continuar el contacto ilegal.
  - ii. Si el jugador 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 de manera imprudente. Esto incluye jugar con despreocupación total a poner en peligro a les demás.

- **Penalizaciones: tarjeta amarilla** — jugar imprudentemente
- **Penalizaciones: tarjeta roja** — jugar imprudentemente de forma temeraria

### 6.1.13 Contacto flagrante

Se prohíben los contactos ilegales especialmente peligrosos. Los siguientes son siempre contactos flagrantes:

- A.** Hacer contacto usando la fuerza excesiva.
  - i. Usar fuerza excesiva se define como, cuando un jugador aplica una cantidad de fuerza mucho mayor de la necesaria para realizar la acción que está llevando a cabo y, como consecuencia de ese exceso de fuerza, hay un peligro real de causar lesiones a un 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 corredor de bandera.
- F.** Cargar contra un receptor indefenso (Ver regla 6.1.7 Receptor indefenso).
- G.** Taclear a un receptor indefenso (Ver regla 6.1.7 Receptor indefenso).
- **Penalizaciones: expulsión** — contacto flagrantemente ilegal contra un compañero de equipo
- **Penalizaciones: tarjeta roja** — contacto flagrantemente ilegal contra un oponente, espectador, árbitro e incluso personal del evento

## 6.2. Contacto específico

### 6.2.1 Bloqueo con el cuerpo

Un bloqueo con el cuerpo se define como la aplicación de fuerza a un oponente utilizando partes del cuerpo que no sean los brazos o las manos, siempre y cuando estos no estén

pegados al torso, donde cualquier fuerza de contacto significativa se aplica después de que un contacto pasivo haya sido establecido por el cuerpo de le jugador 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 desde atrás (Ver regla 6.1.9 Punto inicial de contacto).

• **Penalizaciones: penalizaciones estándar para las faltas por contacto** — bloqueo ilegal con el cuerpo

### 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 (Ver regla 6.1.9 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.

• **Penalizaciones: penalizaciones estándar para las faltas por contacto** — empujón 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, siempre y cuando estas no estén pegadas al torso, 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 iniciar el contacto durante una carga utilizando solo un punto específico del cuerpo, como la punta de un hombro o codo.
  - i. El contacto de hombro a hombro sí está permitido.
- D.** Es ilegal que ambos pies de un jugador que está realizando una carga, estén completamente fuera del suelo mientras aplica la fuerza principal de la carga, a menos que el jugador haya levantado sus pies como parte de un intento directo de pasar, anotar u otra acción que implique lanzar el 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 (Ver regla 6.1.9 Punto inicial de contacto).

• **Penalizaciones: penalizaciones estándar para las faltas por contacto** — carga ilegal

#### 6.2.4 Abrazo

Un abrazo consiste en rodear cualquier parte del cuerpo de un oponente con uno o ambos brazos, incluidas las manos.

- A.** Es ilegal abrazar a un oponente que no tiene posesión de un balón.
- B.** Es ilegal que un jugador se desprenda del suelo durante un abrazo en un intento de lanzar su cuerpo de manera peligrosa o intentar embestir a un oponente.
- C.** 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 siendo abrazado 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.
- D.** Es ilegal abrazar si el contacto se inició desde atrás (Ver regla 6.1.9 Punto inicial de contacto).
- E.** Un agarre es un tipo de abrazo que involucra sujetar a un oponente o cualquier parte de un oponente con la mano cerrada.
  - i. Es ilegal sujetar la escoba o la ropa de un oponente.
  - ii. Es ilegal tirar de cualquier parte de un oponente, incluyendo en especial el brazo que sujeta su escoba durante un abrazo.

**F.** Es ilegal aplicar repentinamente una fuerza directa hacia el brazo de un oponente durante cualquier tipo de abrazo.

**G.** Un tackle consiste en el acto de abrazar un jugador y llevarle al suelo.

• **Penalizaciones: penalizaciones estándar para las faltas por contacto** — abrazo ilegal

### 6.3. Buscadores y corredores de bandera

#### 6.3.1 Interacciones entre el buscador y el corredor de bandera

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

**A.** Las siguientes interacciones son legales entre un buscador y un corredor de bandera:

- i. Bloquear con el cuerpo a un corredor de bandera. Esto se atiene a las reglas estándares de bloqueo con el cuerpo (Ver regla 6.2.1 Bloqueo con el cuerpo).
- ii. Empujar o mover los brazos de un corredor de bandera.
- iii. Rodear a un corredor de bandera con uno o ambos brazos.
  - a. Cualquier brazo que rodee a un corredor de bandera solo debe tener un contacto incidental con éste.
  - b. Es ilegal apretar o restringir de alguna manera a un corredor de bandera con un brazo que rodea su cuerpo.
  - c. Si un corredor de bandera se mueve hacia el brazo de un buscador mientras éste está intentando rodearlo, el buscador debe mover su brazo para evitar restringir el movimiento de un corredor de bandera.

**B.** Las siguientes interacciones son ilegales entre un buscador y un corredor de bandera:

- i. Establecer contacto con la cabeza, el cuello o la entrepierna de un corredor de bandera.
- ii. Realizar una carga hacia un corredor de bandera.
  - a. Si la acción de carga no establece un contacto con las piernas, cintura o torso de un corredor de bandera, no se juzgará como una carga.
- iii. Empujar las piernas, cintura, o torso de un corredor de bandera.
- iv. Sujetar los brazos de un corredor de bandera.
- v. Rebasar o intentar rebasar por encima de un corredor de bandera 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 un corredor de bandera.

- vii. Sujetar la ropa de le corredore de bandera.
    - 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 corredore de bandera será invalidada, incluso si no hubo penalización.
  - viii. Hacer contacto con le corredore de bandera 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 flagrante con le corredore de bandera (Ver regla 6.1.13 Contacto flagrante).
- C.** Si los brazos de le corredore de bandera se mantienen o están sujetos de alguna manera contra su torso, se les tratará como parte del mismo.

• **Penalizaciones: penalizaciones estándar para las faltas por contacto** — interacción ilegal con le corredore de bandera

## 6.4. Derecho de paso

### 6.4.1 Derecho de paso de interposición

Jugadores de posiciones diferentes no pueden interactuar físicamente entre sí:

- A.** A continuación, el orden de prioridad para derecho de paso entre dos jugadores de diferentes posiciones, de mayor a menor prioridad:
  - i. Une jugadore inmóvil con un balón.
  - ii. Une cazadore inmóvil sin balón.
  - iii. Une jugadore en movimiento con un balón.
  - iv. Une golpeadore o buscadore inmóvil sin balón.
  - v. Une jugadore 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 estes últimos.
  - i. A les jugadores de menor prioridad que no cedan el paso se les considera generalmente "culpables"
- C.** Cuando interactúan dos jugadores de la misma prioridad, le jugadore a quien le árbitro defina como culpable en la interacción será al que se considere de esta manera.
  - i. Si se determina que les 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 determinado como culpable en vez de cualquiera de los involucrados en la interacción.
  - F. Si el árbitro determina que no hubo suficiente tiempo para que el jugador 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 el jugador culpable reaccionara o se diera cuenta de la interacción con el jugador con el que interactuó.
  - G. Sólo se penalizará al jugador culpable por una interacción de posición ilegal.
    - i. Si la interacción de interposición ilegal fue accidental y el juego en general no se vio afectado, se les sancionará por una interacción de interposición ilegal menor.
- **Penalizaciones: regresar a los aros** — interacción de interposición ilegal menor
  - **Penalizaciones: tarjeta amarilla** — interacción de interposición ilegal
  - **Penalizaciones: tarjeta roja** — interacción de interposición ilegal violenta o flagrante

#### 6.4.2 Interacciones con oponentes eliminados

- A. Es ilegal para cualquier jugador intentar iniciar o continuar un contacto, o interactuar intencionalmente de cualquier otra manera con un oponente eliminado.
    - i. Si el contacto fue iniciado antes de o durante el mismo noqueo, se debe hacer una concesión razonable para que el jugador pueda apartarse de manera segura del oponente eliminado.
    - ii. Los jugadores eliminados deben realizar un esfuerzo razonable para evitar cualquier interacción con el juego mientras estén eliminados.
- **Penalizaciones: tarjeta amarilla** — interactuar de manera ilegal con un oponente eliminado
  - **Penalizaciones: tarjeta roja** — interactuar de forma violenta o flagrantemente ilegal con un oponente eliminado

### 6.5. Conducta antideportiva

#### 6.5.1 Conducta antideportiva

- A. Los 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. Se considera conducta antideportiva flagrante si el lenguaje está dirigido a otra persona y si cumple cualquiera de las siguientes condiciones:
      - 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 flagrante el dirigir gestos obscenos, explícitos o vulgares hacia otra persona.
  - C.** Comportamientos flagrantemente groseros u hostiles, incluyendo amenazas, también resultan conducta antideportiva flagrante.
- **Penalizaciones: tarjeta amarilla** — conducta antideportiva
  - **Penalizaciones: tarjeta roja** — conducta antideportiva flagrante

### 6.5.2 Conducta antideportiva interna

La conducta antideportiva que no está dirigida o está dirigida únicamente a los compañeros de equipo o a uno mismo es una conducta antideportiva interna.

- A.** No se penalizará por conducta antideportiva interna a menos que esta sea:
    - i. Un uso continuo de lenguaje explícito o vulgar.
    - ii. Flagrante.
  - B.** Las penalizaciones para esta sección aplican en lugar de las penalizaciones en 6.5.1 Conducta antideportiva.
- **Penalizaciones: tarjeta azul** — uso repetido de lenguaje explícito o vulgar
  - **Penalizaciones: expulsión** — conducta interna flagrantemente antideportiva

### 6.5.3 Altercados físicos

Es ilegal involucrarse en altercados físicos con cualquier persona.

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

#### 6.5.4 Escupir

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

- **Penalizaciones: expulsión** — escupir intencionalmente a una persona del mismo equipo
- **Penalizaciones: tarjeta roja** — escupir intencionalmente a o hacia un oponente, espectador, árbitro o personal del evento

#### 6.5.5 Falta grave

Es ilegal cometer faltas graves, incluidas conductas y trampas flagrantes.

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

- **Penalizaciones: tarjeta roja** — falta grave

#### 6.5.6 Fingir una falta

Es ilegal fingir ser víctima de una falta.

- **Penalizaciones: tarjeta amarilla** — fingir ser víctima de una falta



# 7. Límites y balones

## 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 lo controla única y totalmente. Esto incluye cuando un jugador es el único en contacto con el balón durante un lanzamiento.
    - i. Golpear un balón fuera de las manos de un oponente o en el aire, no se considera posesión.
      - a. Golpear un balón que está en el suelo se considera 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 golpeador puede temporalmente tener posesión de dos bludgers si está en proceso de atrapar una bludger lanzada por un oponente.
      - a. En este caso, el golpeador 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 bandera.
  - 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 corredor de bandera.
- **Penalizaciones: tarjeta azul** — uso ilegal de un balón de la propia posición
  - **Penalizaciones: tarjeta amarilla** — usar cualquier balón para interactuar de manera deliberada con el corredor de bandera

#### 7.1.2 Interacciones de pelotas por interposición

Los jugadores tienen prohibido poseer, tocar, patear, lanzar o utilizar de cualquier forma, un balón que no esté asociado con su posición. Se aplican las siguientes pautas:

- A.** Cualquier jugador montado que no pueda jugar con la pelota de vóley, deberá

tomar precauciones necesarias para evitar una pelota de vóley en movimiento.

- i. Es una falla en evitar una pelota de vóley en movimiento, si se espera que el jugador la evite y por el contrario, es golpeado la pelota de vóley.
    - a. Es una falla menor, evitar una pelota de vóley impulsada, si el jugador intentó evitarla y falló, mientras el juego general no se vea afectado.
    - b. Moverse intencionalmente hacia, o permanecer en, la trayectoria de la pelota de vóley para bloquearla, es una interferencia de interposición de la pelota.
    - c. Si el hecho de que un jugador no evite involuntariamente la pelota de vóley impulsada le impide anotar, debe ser penalizado por bloquear ilegalmente y sin intención una pelota de vóley impulsada para que no anote.
  - ii. Un jugador en la trayectoria de la pelota de vóley puede intentar lanzar su pelota de dodgeball hacia la pelota de vóley para desviarla.
  - iii. Un jugador que no está al tanto de una pelota de vóley que se aproxima, no será sancionado por no evitarla, a menos que haya tomado medidas para asegurarse de estar desinformado o sin conocimiento de la situación.
    - 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 pelota de vóley lanzada, no será penalizado por fallar en evitarla.
- B.** Un jugador que permite que una pelota de dodgeball lo golpee, incluso interponiéndose intencionalmente en su camino, está escudándose contra esa pelota de dodgeball.
- i. Cualquier jugador montado tiene permitido protegerse o escudarse contra una pelota de dodgeball que haya sido puesta en juego por un oponente.
    - a. Es ilegal escudarse para un jugador que no tiene permitido participar en el juego la pelota de dodgeball cuando está siendo impactado por una pelota de dodgeball que está inactiva o que ha sido puesta en juego por un compañero de equipo.
      - 1. Si el árbitro determina que el jugador no estaba razonablemente consciente de que la pelota de dodgeball 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.
      - 2. La penalización por un golpe ilegal de pelota de dodgeball, será dada en lugar de la penalización por interferencia de posición de balón.
  - ii. Un jugador que no tiene permitido interactuar con la pelota de dodgeball puede intentar protegerse o escudarse contra una pelota de dodgeball antes de que esta sea declarada activa, siempre y cuando no haga contacto con el balón, antes de que estarlo, ni con el golpeador que posee esa pelota de dodgeball.
  - iii. El jugador puede permitir que el balón rebote a cualquier ángulo en cualquier parte de su cuerpo o de su equipo personal. Sin embargo, cualquier intento de rebotar el balón a propósito con cualquier parte de su cuerpo es golpe ilegal de pelota de dodgeball. (Ver regla 5.4.2 Bloqueo a pelotas de dodgeball).
    - a. La penalización por un golpe ilegal de pelota de dodgeball será dada en lugar de la penalización por interferencia de posición de balón.

- C. Les jugadores pueden tener posesión de una pelota de vóley inactiva para regresársela a le guardiane correspondiente después de una anotación (Ver regla 4.2.1 Pelota de vóley 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 involuntaria.
  - F. El bloquear una anotación por medio de una interferencia de posición de balón se considera como un bloqueo de anotación ilegal e intencional.
- **Penalizaciones: regresar a los aros** — falta menor al evitar una pelota de vóley
  - **Penalizaciones: cambio de posesión** — interposición involuntaria interferencia de balón
  - **Penalizaciones: tarjeta azul** — fracasar en esquivar la trayectoria de una pelota de vóley propulsada
  - **Penalizaciones: tarjeta azul** — bloqueo ilegal de pelota de dodgeball
  - **Penalizaciones: tarjeta azul** — escudarse ilegalmente
  - **Penalizaciones: tarjeta amarilla** — Interferencia de posición de balón
  - **Penalizaciones: tarjeta amarilla** — bloquear ilegalmente y sin querer una pelota de vóley, impulsada para que no anote
  - **Penalizaciones: tarjeta roja** — bloquear intencional e ilegalmente una anotación

### 7.1.3 Interferencia de suplentes y jugadores eliminados

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

- **Penalizaciones: tarjeta azul** — no realizar un esfuerzo razonable para evitar la trayectoria de un balón de manera ilegal
- **Penalizaciones: tarjeta roja** — bloquear intencional e ilegalmente una anotación

### 7.1.4 Pelota de dodgeball vs pelota de vóley

- A. Les 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. Les golpeadores pueden lanzar pelotas de dodgeball hacia una pelota de vóley activa.
  - ii. Cazadores pueden utilizar o lanzar una pelota de vóley en su posesión para desviar una pelota de dodgeball activa, lanzada por une oponente. (Ver regla

#### 5.4.1 Bloqueo y bateo de pelotas de dodgeball)

- a. Si el árbitro determina que el jugador no estaba razonablemente consciente de que la pelota de dodgeball 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.
- **Penalizaciones: cambio de posesión** — interposición involuntaria interferencia de balón
  - **Penalizaciones: 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

Un guardiane dentro de su propia zona de guardiane, excepto en la situación descrita en `ulenumberclause:protectedkeeperexceptions`, se considera un guardiane protegido.

- A.** Un guardiane protegido tiene los siguientes poderes:
  - i. Mientras que un guardiane protegido tenga posesión única de la pelota de vóley, jugadores oponentes no pueden hacer contacto, interactuar, o intentar robarle la quaffle a le guardiane (Ver regla 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. Un guardiane protegido tiene inmunidad a ser quemado por bludgers activos.
    - a. No hay penalización para golpeadores que lanzan bludgers a jugadores inmunes.
- B.** Una vez que cualquier jugador del equipo de le guardiane tiene posesión de la pelota de vóley fuera de la zona de le guardiane:
  - i. Le 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. Ataque, defensa y jugadas

#### 7.3.1 Jugadas

- 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 en obtener la posesión de la pelota de vóley al comienzo del partido.
  - ii. Un jugador de ese equipo obtiene la posesión de la pelota de vóley durante el turno de jugada del equipo contrario, de manera que dicho turno termina.
  - iii. Un jugador de ese equipo activa la pelota de vóley 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 pelota de vóley, 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 pelota de dodgeball.

#### 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 del juego se define como retrasar el inicio del juego por cualquier medio, o intentar detener o impedir significativamente la continuación del juego de la pelota de vóley. La determinación exacta de lo que constituye un retraso del juego queda a discreción del árbitro, dentro de las siguientes pautas:

- A.** Retrasar el inicio del juego por no presentarse a tiempo, o no enviar la alineación cuando se ordena 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.** Un golpeador o golpeadores pueden proteger una pelota de vóley para evitar que el equipo contrario se apodere de ella. Sin embargo, se considera un retraso del juego si un golpeador continúa protegiendo la pelota de vóley mientras sus cazadores no hacen ningún intento razonable por recuperarla.
  - C.** Retraso de guardiane:
    - i. Un guardiane protegido debe avanzar inmediatamente avanzar la pelota de vóley fuera del área de le guardiane, intentar completar un pase, o soltar la pelota de vóley 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 pelota de vóley se haya activado.
  - D.** Le jugadore en posesión de la pelota de vóley debe avanzar a un ritmo de caminata natural hasta cruzar la línea de medio cancha.
    - i. Si le jugadore en posesión de la pelota de vóley 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 le jugadore en posesión de la pelota de vóley es bloqueado por una defensa puede retrasar su avance, pero de cualquier manera debe intentar eludir la defensa.
      - a. Le portadore de la pelota de vóley se considera bloqueado por un defensor, si ese defensor está entre le portadore de la pelota de vóley y cualquier parte de la línea de fondo del defensor y ese defensor es:
        - 1. Un cazador oponente a aproximadamente 2 metros del portador de la pelota de vóley.
        - 2. Un golpeador oponente en posesión de una pelota de dodgeball dentro de, aproximadamente, 4 metros del portador de la pelota de vóley.
  - E.** Retrasar:
    - i. En cada avance, los cazadores del equipo ofensivo deben actuar con la intención principal general de anotar. Los jugadores en posesión de la pelota de vóley no pueden actuar con la intención principal de perder el tiempo por ningún motivo.
  - F.** Le árbitro principal puede dar una advertencia cuando se determine que un equipo comienza a retrasar el juego.
    - i. Los equipos deben responder inmediatamente a esta advertencia para evitar una penalización por retraso del juego. Se podrán dar múltiples advertencias por retraso del juego durante un solo juego, siempre que el árbitro determine que sea apropiado.
    - ii. No es necesario dar una advertencia antes de declarar un retraso de juego.
- **Penalizaciones: tarjeta azul y cambio de posesión de la pelota de vóley** — retraso de juego

### 7.4.2 Pelota de vóley detenida

Una pelota de vóley se considera detenida cuando esta está en manos de un jugador en tierra que está en contacto con un oponente, o cuando está siendo controlada por dos o más jugadores, de los cuales uno está en tierra y la pelota de vóley no está moviéndose en la dirección general de ninguno de los sets de aros.

- A.** Cuando la pelota de vóley se encuentra detenida, el árbitro principal debe empezar un conteo hacia atrás de 10 segundos.
  - i. Los primeros 5 segundos del conteo deben ser en silencio.
  - ii. El resto del conteo debe ser en voz alta.
  - iii. Si la pelota de vóley deja de estar detenida, aunque sea momentáneamente, antes de que el conteo llegue a 0, este conteo terminará. Si se encuentra detenida de vuelta, un nuevo conteo de 10 segundos deberá empezar.
- B.** Si la pelota de vóley sigue detenida cuando el árbitro principal empieza a decir "cero", el árbitro debe declarar en voz alta un "pelota de vóley detenida."
  - i. El equipo que se encontrara en la defensa la última vez que la pelota de vóley estuvo en manos de un jugador que no estaba en tierra, será declarado el "equipo receptor" (Ver regla 7.3.2 Ofensiva y defensiva).
  - ii. La pelota de vóley será cedida al equipo receptor.
    - a. El punto de salida será el punto más cercano a lo largo del límite a la ubicación de la pelota de vóley, en el momento en que se declaró la pelota de vóley detenida. (Ver regla 7.5.4 Procedimiento de recuperación del balón)
    - b. El jugador entrante será el cazador elegible más cercano del equipo receptor al punto de regreso de la cancha.
  - iii. Si una pelota de vóley se encuentra en la zona del guardián del equipo receptor cuando la pelota se declara como detenida, y si el guardián de ese equipo está protegido y tiene control conjunto de la pelota de vóley, se declara "pelota del guardián" en lugar de seguir las reglas regulares. El guardián debe tomar posesión de la pelota de vóley donde estaba parada y no será necesario realizar ningún saque de banda.
- C.** El árbitro principal generalmente no debe detener el juego para indicar una pelota de vóley detenida.

### 7.4.3 Reiniciando la pelota de vóley

Los equipos están parcialmente restringidos de regresar o impulsar 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 del guardián de su equipo.

- ii. La línea de media cancha.
- B.** Se considera que la pelota de vóley ha cruzado una línea restrictiva cuando pasa de estar completamente en un lado de esa línea a estar completamente en el otro lado de esa línea.
- i. Le jugadore en posición de la pelota de vóley es considerade una extensión de la pelota de vóley.
  - ii. Le receptore no necesita perder el contacto con el suelo para ser considerade como una receptore indefense.
- C.** Si por cualquier razón una jugadore ofensiva regresa o impulsa la pelota de vóley hacia atrás a través de una de las líneas de restricción, se deberá de declarar un reinicio, con las siguientes excepciones:
- i. No se considerará un reinicio si una jugadore defensiva desvía la pelota de vóley 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 pelota de vóley se desvía con una pelota de dodgeball.
  - ii. Si una defensore arrebatata la pelota de vóley causando que esta se traslade hacia una línea de restricción, esto no debe ser considerado un reinicio.
    - a. Una vez que la pelota de vóley esté fuera de la cancha, el equipo ofensivo debe actuar para llevar o propulsar la pelota de vóley a través de la línea de restricción tan pronto sea posible o será considerado un reinicio.
  - iii. Le jugadore que inicia un turno de jugada puede llevar o impulsar la pelota de vóley hacia atrás a través de una o ambas líneas de restricción inmediatamente al empezar el turno sin que se considere un reinicio.
    - a. Esta acción de cualquier manera está sujeta a todas las reglas, incluyendo el retraso de juego y las demoras.
    - b. Si le jugadore comenzó el turno de jugada mientras se encontraba en contacto con un oponente, puede llevar o impulsar la pelota de vóley 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 pelota de vóley.
- D.** Si una acción de reinicio causa que la pelota de vóley cruce en retroceso, ambas líneas de restricción, se considerará como un solo reinicio.
- E.** Al declararse el primer reinicio legal de cada turno de jugada, le árbitro principal debe de 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 pelota de vóley más de una vez en un mismo turno de jugada.
  - ii. Es ilegal reiniciar la pelota de vóley impulsándola hacia atrás a través de una línea de restricción sin intentar completar un pase a una receptore elegible

o anotar un gol a través de los aros del equipo oponente, a discreción de le árbitro.

- a. La elegibilidad de un receptor es determinada a la llegada de la pelota de vóley, no al momento del pase.
- b. Esta restricción no aplica para balones sueltos, a menos de que un jugador intencionalmente haya soltado la pelota de vóley 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 pelota de vóley sin un cambio de posesión, le árbitro puede dejar que el juego continúe bajo una decisión de "no hay daño, no hay falta".

• **Penalizaciones: volleyball turnover** — 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. El balón toca cualquier cosa fuera de los límites, que no sea un jugador en juego.
  - ii. La pelota de vóley se encuentra en contacto con un jugador que está fuera de los límites.
- C.** Una pelota de dodgeball activa se vuelve inactiva inmediatamente al estar fuera de los límites.
- D.** El juego no se detiene por una pelota de dodgeball que haya salido de los límites.
- E.** Cuando una pelota de dodgeball activa sale de los límites, el árbitro anunciará "fuera" e indicará al jugador para la recuperación.
  - i. Si un jugador del equipo oponente tiene posesión de la pelota de vóley, debe soltarla.

- ii. Todos los cazadores del equipo que no recuperará la pelota de vóley deben permanecer dentro de los límites, y no deben interferir con el jugador durante la recuperación.
  - iii. El juego se detiene si el equipo que no recuperará la pelota de vóley no cumple con los requerimientos mencionados, o si el árbitro principal juzga que la recuperación de la pelota de vóley retrasaría el juego innecesariamente.
- F.** Cuando una pelota de vóley inactiva sale de los límites después de una anotación, se le regresa al guardián del equipo defensor, y no necesita ser recuperada.
- i. El juego no se detiene por una pelota de vóley inactiva que sale de los límites, a menos que el árbitro principal juzgue que la recuperación de la pelota de vóley retrasaría el juego innecesariamente.
- G.** Es ilegal impulsar un balón con la intención de causar que cualquier otro balón salga de los límites.
- H.** Un balón fuera de los límites no puede utilizarse para quemar a un oponente o para una anotación hasta que haya sido propiamente recuperado.
- **Penalizaciones: tarjeta azul** — impulsar un balón con la intención de enviarlo fuera de los límites de la cancha
  - **Penalizaciones: tarjeta amarilla** — ignorar de manera intencional o descarada una señal de "fuera"

### 7.5.3 Jugadores fuera de los límites

- A.** Se considera a los jugadores como fuera de los límites al tocar el suelo fuera de las líneas de la cancha.
- 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 directa 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 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 obligada 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 directa e inmediatamente.
  - iii. Si un portador del balón es expulsado a través de un contacto ilegal por parte de un oponente, o por un oponente que está desmontado, no se considera fuera de 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.
- **Penalizaciones: regresar a los aros** — salir o permanecer fuera del terreno de juego de manera ilegal e intencional o flagrante

#### 7.5.4 Procedimiento de recuperación del balón

- A.** El 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 pelota de vóley es el lugar aproximado donde ésta cruzó la línea de límite de la cancha.
  - ii. El punto de regreso para una pelota de dodgeball es un punto en la línea de límite de la cancha que esté cercano a la golpear el jugador recuperador que ha tomado posesión de la pelota de dodgeball que salió de los límites.
  - iii. El jugador recuperador es inmune a ser quemado por pelota de dodgeball activas mientras se encuentra fuera de la cancha para recuperar un balón.
- B.** Si el juego se detuvo, el árbitro principal lo reiniciará.
- C.** Un oficial dará una cuenta regresiva de 5 segundos.
- D.** El jugador recuperador debe regresar el balón llevándolo o lanzándolo hacia adentro de la cancha antes de que el 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 el jugador que lo lleva se encuentra dentro de la cancha.
  - iii. Ningún jugador del equipo oponente puede impedir físicamente que un jugador recuperador entre a la cancha al mismo en el punto de regreso.

- E.** Le jugadorore recuperadore solo puede moverse en una dirección aproximadamente perpendicular a la línea de límites.
    - i. Esto no impide que un jugadorore dé un paso de apoyo para lanzar el balón en otra dirección.
  - F.** Una pelota de dodgeball que entra a la cancha siendo lanzada es una pelota de dodgeball inactiva.
  - G.** Una pelota de vóley que entra a la cancha siendo lanzada no puede anotar (Ver regla 5.6.3 Pelota de vóley incapaz de anotar).
  - H.** Si hay un incumplimiento del procedimiento de regreso a la cancha, le jugadorore que recibe el cambio de posesión resultante no tiene que regresar el balón a la cancha.
- **Penalizaciones: back to hoops y turnover** — infracción de recuperación del balón
  - **Penalizaciones: regresar a los aros** — impedir física e ilegalmente que le jugadorore entrante regrese al campo

### 7.5.5 Determinación de le jugadorore recuperadore

- A.** Un jugadorore recuperadore debe ser elegible.
  - i. Un jugadorore elegible es aquel que cumple con todas las siguientes condiciones.
    - a. Le jugadorore está montade
    - b. Le jugadorore puede tener posesión del balón legalmente.
    - c. Le jugadorore no tiene posesión de otro balón.
    - d. Le jugadorore no se encuentra fuera de los límites para recuperar otro balón que salió de la cancha.
- B.** Cuando una pelota de dodgeball sale de la cancha, le jugadorore recuperadore es le jugadorore elegible más cercane a la pelota de dodgeball en el momento en que ésta salió de los límites.
  - i. Si le jugadorore designade deja de ser elegible por cualquier razón antes de obtener posesión de la pelota de dodgeball que se encuentra afuera, o se niega a regresarla, le siguiente golpeadore elegible será designade como le indicade para recuperar el balón.
  - ii. Si no hay golpeadores elegibles cerca del punto de salida del balón, y ningune golpeadore de cualquier equipo intenta regresar la pelota de dodgeball, le oficial más cercane 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 pelota de vóley sale fuera de los límites, le jugadorore recuperadore, es le cazadore elegible más cercane al punto de saque, y este jugadorore debe pertenecer

al equipo que no tocó la pelota por última vez antes, de que saliera fuera de los límites.

- i. Cuando la pelota de vóley sale por estar en contacto con un jugador fuera de los límites, ese jugador será considerado el último que tocó la pelota de vóley.
  - ii. El cazador designado como recuperador es inmune a ser eliminado, desde el momento en que se le designa como el jugador recuperador, hasta que regresa al campo de juego, después de que la pelota de vóley ha sido recuperada.
- D.** Cuando un balón sale de los límites mientras se encuentra en posesión de un jugador, el jugador recuperador es el jugador más cercano del equipo oponente.



# 8. Corredore de bandera

## 8. CORREDORE DE BANDERA

### 8.1. El rol de le corredore de bandera

#### 8.1.1 El rol de le corredore de bandera

El rol de le corredore de bandera es evitar que la bandera 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 corredore de bandera

- A.** Le corredore de bandera debe usar shorts o pantalones con la bandera enganchada a ellos.
  - i. Dichos shorts y la bandera, deben cumplir con todos los requerimientos de la sección 2.3.3 La bandera.
- B.** Le corredore de bandera debe utilizar una camiseta, y debe ser fácilmente identificable como diferente de cualquier de los dos equipos.
- C.** Se recomienda a le corredore de bandera utilizar shorts o pantalones de color amarillo o dorado.

### 8.2. Requisitos de le corredore de bandera

#### 8.2.1 Código de conducta de le corredore de bandera

Una corredore de bandera no puede:

- A.** Hacer contacto con la cabeza, el cuello o la entrepierna de una buscadore.
  - i. Se ignorará cualquier contacto menor accidental con la cabeza.
- 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 jugadore 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 corredore de bandera cuando está poniendo más esfuerzo en interferir con le buscadore rival del que está poniendo en capturar la bandera.
  - ii. Le corredore de bandera 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 corredore de bandera tiene dudas de si está siendo defendide por une buscadore, debe asumir que está siendo defendide.
- H.** Permanecer en un solo lado del campo durante un largo período de tiempo.
- I.** Permanecer a menos de 2 metros de los límites del campo durante un largo período de tiempo.
- J.** Intencionalmente abandonar el campo.
- 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 (Ver regla 8.4.1 Corredore de bandera fuera de juego).
- L.** Intencionalmente tocar o sostener cualquier balón, incluyendo la propia bandera.
- M.** Intencionalmente jalar la banda, ropa, o equipamiento de une buscadore que no sea la escoba.
- N.** Lanzar una escoba robada demasiado lejos en cualquier dirección.
  - i. Le corredore de bandera 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 jugadore.
- 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 accesorio.

### **8.2.2 Incumplimiento de reglas por parte de le corredore de bandera**

- A.** Le árbitro principal podrá retirar del juego a causa de una lesión a cualquier corredore de bandera, así como por el incumplimiento de reglas enumeradas en el apartado

8.2.1 Código de conducta de le corredore de bandera, o por ser demasiado agresive o irresponsable.

- B.** Une árbitre debe advertir a le corredore de bandera acerca de incumplimientos o violaciones a las reglas enumeradas en 8.2.1 Código de conducta de le corredore de bandera.
  - i. Infracciones mayores pueden resultar en la expulsión de lecorredore de bandera sin advertencia previa.
- C.** Si le corredore de bandera comete una infracción mayor contra une de les buscadores, el juego debe detenerse inmediatamente, y cualquier captura de bandera realizada por el equipo oponente antes de que el juego se detenga no será válida.

### **8.2.3 Corredore de bandera durante pausas en el juego**

Le corredore de bandera puede moverse durante pausas en el juego, sin embargo:

- A.** Le corredore de bandera debe regresar a la posición aproximada en la que se encontraba cuando se detuvo el juego antes de que éste sea reiniciado.
- B.** Le corredore de bandera no debe retrasar la reanudación del juego.

## **8.3. Tiempo de le corredore de bandera**

### **8.3.1 Salida de le corredore de bandera**

Le corredore de bandera debe ser liberade al campo desde la mesa de le juez de mesa entre las marcas del minuto 19 y 20 de tiempo de juego.

### **8.3.2 Permanencia en la cancha**

Una vez que le corredore de bandera ha salido a la cancha, no puede dejarla intencionalmente hasta que sea atrapade.

### **8.3.3 Hándicaps de le corredore de bandera**

- A.** Los siguientes hándicaps de le corredore de bandera son acumulativos y deben ser implementados en sus respectivos momentos dentro del tiempo del juego.
  - i. Una vez que les buscadores estén en juego, le corredore de bandera debe permanecer entre ambas líneas de las zonas de les guardianes.

- ii. A los 25 minutos de juego, le corredore de bandera debe permanecer aproximadamente a 1.5 metros de la línea de mitad de campo.
  - iii. A los 30 minutos de juego, le corredore de bandera solo puede utilizar un brazo.
  - iv. A los 35 minutos de juego, le corredore de bandera 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 (Ver regla 2.1.5 Línea de comienzo del corredore de la pelota de voley).
- B.** Les corredore de bandera 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 bandera será invalidada debido a que le corredore de bandera no cumpla con los hándicaps, a menos que al hacerlo le corredore de bandera 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 corredore de bandera.

## 8.4. Fuera de juego

### 8.4.1 Corredore de bandera fuera de juego

- A.** Se considera que un corredore de bandera se encuentra fuera de juego cuando:
- i. Cualquier parte del cuerpo de le corredore de bandera, exceptuando sus manos o pies, toca el suelo.
    - a. Que el la bandera toque el suelo no ocasiona que le corredore de bandera se considere fuera de juego.
  - ii. Cualquier parte de le corredore de bandera hace contacto con el suelo dentro o fuera de los límites de la cancha.
  - iii. La ropa de le corredore de bandera necesita ser ajustada, como se describe en 8.4.2 Ajustando la ropa de le corredore de bandera .
  - iv. El juego se reanuda después de cualquier pausa.
- B.** Cuando le corredore de bandera está fuera de juego, la bandera no puede ser atrapada, sin importar si le corredore de bandera quedó fuera intencionalmente o no.
- i. Le corredore de bandera se considera fuera de juego hasta que se completen sus tres segundos de ventaja (Ver regla 8.4.3 Restablecimiento de un corredore de bandera fuera de juego).

### 8.4.2 Ajustando la ropa de le corredore de bandera

- A. Se debe ajustar la ropa de le corredore de bandera si sus shorts se encuentran especialmente bajos o fuera de centro, si algún otro artículo de ropa esconde a la bandera, o si la ropa impide el movimiento de le corredore de bandera.
- B. Si la ropa de le corredore de bandera necesita ser ajustada, le corredore de bandera queda fuera de juego y la bandera 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 une buscadore para atrapar la bandera, le corredore de bandera no quedará fuera de juego hasta que le jugadore deje de sostener la bandera, siempre que le jugadore no haya agarrado otra parte de la ropa de le corredore de bandera.
    - a. Esto no impide que le corredore de bandera quede fuera de juego por otras razones, diferentes de la necesidad de ajustar su ropa.

### 8.4.3 Restablecimiento de une corredore de bandera fuera de juego

Una vez que le corredore de bandera ha sido declarade fuera de juego, les buscadores deben:

- A. Dejar de perseguir le corredore de bandera.
  - B. Soltar cualquier parte de la ropa o cuerpo de le corredore de bandera, o la bandera misma.
  - C. Permitir que le corredore de bandera se ponga en pie.
  - D. Permitir que le corredore de bandera ajuste su ropa y equipamiento como sea necesario.
  - E. Permitir una ventaja de tres segundos adicional, contada por le árbitro de bandera, antes de comenzar a perseguir le corredore de bandera de nuevo.
- **Penalizaciones: regresar a los aros** — perseguir a la bandera de manera ilegal.



# 9. Penalizaciones

## 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 de regreso a los aros.
- D. Si un jugador impulsa 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.

• **Penalizaciones:** **tarjeta amarilla** — ignorar la orden de un árbitro

#### 9.1.4 Cambio de posesión

Los cambios de posesión de balón dan como resultado la posesión de un balón específico entregada al equipo contrario. Si un jugador comete una falta que resulta en cambio de

posesión de balón:

- 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 completar 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 pelota de dodgeball porque todos los golpeadores del equipo que recibió la falta ya tienen pelotas de dodgeball, el balón se suelta o se deja donde se encontraba en vez de hacer un cambio de posesión.
- E.** Una pelota de vóley 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 pelota de dodgeball, ese balón es incapaz de eliminar 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

• **Penalizaciones: regresar a los aros** — retrasar la realización del procedimiento de cambio de posesión.

• **Penalizaciones: tarjeta amarilla** — ignorar de manera consciente una señal 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 jugadore que cometió la falta a la zona de penalización.

i. El equipo infractor debe jugar con un jugadore menos en la posición de le jugadore que cometió la falta durante el tiempo de penalización.

a. Le jugadore 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 jugadore sancionado con una tarjeta roja está expulsado y se envía directamente a su suplente a la zona de penalización.

a. Se seguirán todos los requisitos y procedimientos para la expulsión de jugadores (Ver regla 9.1.6 Expulsión).

**D.** Las tarjetas de penalización conllevan los siguientes cambios de posesión:

i. Cualquier balón que le jugadore infractor haya poseído o con la que haya interactuado desde el momento de la falta hasta que se detuvo el juego, debe ser entregado al equipo contrario. Esto también incluye cualquier pelota que el equipo perjudicado haya sido impedido de poseer debido a la infracción.

ii. Si una penalización pospuesta resulta en una tarjeta y el equipo que recibió la falta pierde la pelota de vóley en el tiempo transcurrido entre la falta y la detención del juego, la pelota de vóley se devuelve al equipo que recibió la falta.

iii. En caso de tarjetas amarillas y rojas, tanto si el equipo infractor está en posesión de la pelota de vóley como si la pelota de vóley 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.
- F. El juego se reanuda.

### 9.1.6 Expulsión

Si una falta o una penalización resulta en una expulsión:

- A. El jugador expulsado deberá abandonar el área de jugadores y no podrá regresar durante el resto del partido.
  - B. Si el jugador se niega a abandonar el área de jugadores:
    - i. El equipo del jugador expulsado debe colaborar para acompañar al jugador expulsado fuera del área de jugadores.
    - 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 podrá exigir al jugador que abandone las inmediaciones del terreno de juego.
  - D. Los jugadores expulsados no deben volver a entrar al área de jugadores 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.
- **Penalizaciones: tarjeta azul al capitán** — comunicarse de manera ilegal con gente que está en el área de jugadores mientras se está expulsado.
  - **Penalizaciones: derrota por abandono** — negarse persistentemente a abandonar el área de jugadores después de haber sido expulsado.
  - **Penalizaciones: derrota por abandono** — poner en peligro a otras personas después de haber sido expulsado.

### **9.1.7 Derrota por abandono**

Si una falta conlleva una sanción por derrota por abandono (forfeit), el equipo infractor pierde el partido (Ver regla 3.6.1 Declarar una derrota por abandono).

- A.** Si los dos equipos reciben una penalización que conlleve la derrota por abandono en la misma jugada o incidente, se deberá declarar una doble derrota por abandono.
- B.** Si se impone una sanción de derrota por abandono a un solo equipo durante el tiempo extra, le árbitro principal primero debe ofrecer a le capitane portavoz la oportunidad de conceder la derrota por abandono antes de sancionarla. Si le capitane portavoz concede, no se administrará la sanción (Ver regla 3.5.4 La rendición durante el tiempo extra).

### **9.1.8 Sanciones por contacto estándar**

Cuando una falta o una sanción se registre como penalización de contacto estándar, se aplicarán 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 flagrantes deben sancionarse con una tarjeta roja en vez de 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 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, eliminación, o captura de bandera llevada a cabo por los jugadores mientras, o inmediatamente después de cometer una falta, no deben 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 al capitán 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 al capitán 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 el capitán portavoz.
  - i. El capitán 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 el personal del equipo a quienes 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.
    - 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 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 pelota de vóley.

#### 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 pelota de vóley 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 pelota de vóley.
  - 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 partido:

- 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 tanto logra que una única penalización de un minuto del 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 tanto 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 tanto, 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 le jugador penalizado tiene su única penalización de un minuto junto con un tanto, no va a la zona de penalización.
- vi. Si le 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 tanto ocasionaría 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 (Ver regla 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 estuviesen 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, deberá cambiar de posición con otro jugador de su equipo en juego que no sea guardián antes de proceder a la zona de penalización.
    - i. Si el capitán portavoz estuviera en juego como guardián, debe intercambiar cintas con otro jugador.
    - ii. El guardián no debe cambiar de posición con alguien que ya estuviera cumpliendo tiempo en la zona de penalización.
    - iii. Si el capitán portavoz ya está cumpliendo tiempo en la zona de penalización por su propia penalización, cuando reciba una penalización a él el capitán portavoz no podrá cambiar posición con otro jugador.
  - D. La persona que va a la zona de penalización debe acudir inmediatamente a esta zona, sin retrasarse y deberá permanecer allí hasta que termine la penalización.
    - i. Si un jugador recibe una tarjeta azul o amarilla pero se encuentra demasiado lesionado como para cumplir el tiempo de penalización según su propio criterio o el del árbitro principal, su capitán portavoz deberá escoger a un suplente elegible para cumplir el tiempo de penalización.
      - a. Si se reemplaza a un jugador 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 el árbitro principal reanude el juego.
  - F. Si el tiempo de penalización de un jugador 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 jugador 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.
- **Penalizaciones: tarjeta amarilla** — no acudir inmediatamente 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 jugadore 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 una jugadore 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 una jugadore 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 se contará mientras estén fuera del área (See: 9.4.1.A.vi.)
  - D.** Los jugadores que cumplen tiempo en la zona de penalización no pueden estar montados en la escoba.
  - E.** Si una jugadore 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.
- **Penalizaciones: tarjeta amarilla al capitane** — sustitución ilegal en la zona de penalización

#### 9.4.4 Seguimiento del tiempo de penalización.

- A.** El tiempo de penalización empieza cuando el árbitro principal sopla el silbato para reanudar el juego.
- B.** Tan pronto como termine el tiempo de penalización de una jugadore, el cronometradore debe liberar a le jugadore de la zona de penalización.
  - i. Cuando se libera a una jugadore de la zona de penalización se considera que está desmontado y, por tanto, debe completar correctamente el procedimiento de regreso a los aros para poder reincorporarse al juego.
  - ii. Cualquier jugadore 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 debe restarle importancia a una jugadore. Se aplica el siguiente procedimiento:

- A.** Le capitane portavoz debe designar a una jugadore 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 escogido 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, es reemplazado 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 al jugador escogido en la zona de penalización.
    - a. Una vez que expire el tiempo de penalización del miembro del personal del equipo, el jugador será liberado y el miembro del personal del equipo deberá regresar al equipo.

#### **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.

• **Penalizaciones: derrota por abandono** — tener a todos los jugadores de cancha cumpliendo tiempo de penalización

### **9.5. Ventaja**

#### **9.5.1 Señalar la 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 debe seguir el siguiente procedimiento:
  - i. Le árbitro arroja al suelo un marcador indicando la posición de la pelota de vóley en el momento de la falta y levanta una mano.
  - ii. Le árbitro puede enviar a le jugadore infractore 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 beneficiase de que el juego se detuviera, incluyendo, pero no limitando a las siguientes situaciones:
    - a. El equipo infractor consigue la posesión de la pelota de vóley.
    - 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 bandera.
- B.** Cuando la ventaja termine, le 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 (Ver regla 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 pelota de vóley 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 pelota de vóley antes de reanudar el juego.
    - a. Si este jugadore hubiera sido quemado, regresará igualmente a la ubicación del marcador como un jugadore elegible.
    - b. Si este jugadore hubiera cometido una falta con penalización de regreso a los aros durante la ventaja o se le hubiese enviado a la zona de penalización, le jugadore de pelota de vóley elegible más cercano a la posición del marcador será quien deba moverse a la ubicación y recibir la pelota de vóley.
    - c. Si la pelota de vóley se devuelve al equipo infractor por un procedimiento de cambio de posesión, ningune jugadore del equipo contra el que se cometió

la falta original deberá moverse a la ubicación del marcador de ventaja ni recibir la pelota de vóley.

- 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 eliminación.
- 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 pelota de dodgeball, 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 pelota de dodgeball, entonces tampoco deberá considerarse como una penalización pospuesta.

### 9.6.2 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 alternativo de una penalización

### 9.7.1 Posicionamiento de reinicio alternativo

Luego de que una tarjeta de penalización o una penalización por interferencia a la tercera pelota de dodgeball es asignada, le cazadore en posesión de la pelota de vóley en su reinicio podrá elegir donde 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 pelota de vóley 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 árbitro 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 tanto 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 pelota de dodgeball asignadas durante la detención del partido fueron asignadas al equipo de le cazadore.



# 10. El equipo arbitral

## 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 Designación de árbitros adicionales

El árbitro principal o los organizadores del evento deben designar al menos dos árbitros asistentes, un árbitro de bandera, un juez de mesa y un corredor de bandera, además, puede designar otros árbitros (hasta dos árbitros asistentes, un cronometrador y dos árbitros de gol) para cada partido.

- A.** El árbitro de bandera puede ejercer como un árbitro asistente hasta que el corredor de bandera ingrese a la cancha si hubiera menos de cuatro árbitros asistentes asignados para el partido.
  - i. Si el árbitro de bandera no está ejerciendo como árbitro asistente cuando el corredor de bandera 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 bandera haya sido atrapada, debe abandonar el área de juego luego de que la captura haya sido confirmada.
- B.** El árbitro de bandera debe designarse aparte de los dos árbitros asistentes requeridos.

### 10.1.3 Arbitrar con el personal mínimo

Es muy recomendable designar a dos árbitres de gol y uno cronometradora para cada partido.

- A. Si no se designa una cronometradora específica, el propio juez de mesa asumirá las responsabilidades de la cronometradora.
- B. Si no se designan árbitres de gol, el árbitro principal asumirá las responsabilidades de los árbitres de gol.

### 10.1.4 Árbitres asistentes

- A. Los principales objetivos de los árbitros asistentes, dependiendo del criterio de el árbitro principal son:
  - i. Indicar si los jugadores están desmontados
  - ii. Ver jugadas alejadas de la pelota de vóley.
  - iii. Vigilar a los jugadores y balones que salgan de la cancha.

### 10.1.5 Árbitro de bandera

- A. Los objetivos primarios de el árbitro de bandera, dependiendo del criterio de el árbitro principal son:
  - i. Observar salidas en falso de "Escobas arriba"
  - ii. Observar las jugadas que afectan a el corredor de bandera, incluyendo quemados y posibles capturas.
  - iii. Dictaminar cuándo el corredor de bandera está fuera de juego y contar tres segundos para que se pueda reincorporar.
  - iv. Hándicaps de el corredor de bandera.
  - v. Informar a el corredor de bandera cuando cree que un buscador está defendiéndolo y cree que el corredor de bandera tal vez no se haya dado cuenta.
- B. El árbitro de bandera no debe dar información ni avisos a el corredor de bandera para ayudarlo a evitar que lo capturen, incluyendo, pero no limitando a ubicaciones, sustituciones o tácticas de los buscadores.
- C. El árbitro de bandera debe parar el juego solo en las siguientes circunstancias:
  - i. Si cree que ha habido una captura válida.
  - ii. El corredor de bandera está lesionado o necesita ser reemplazado.
  - iii. La bandera o los pantalones de el corredor de bandera se vuelven defectuosos y necesitan ser reemplazados.
  - iv. Cree que ocurrió una salida en falso en "Escobas Arriba".

### 10.1.6 Árbitres de gol

- A. Los principales objetivos de los árbitres de gol, dependiendo del criterio de los árbitres principales son:
  - i. Observar los tiros realizados hacia los aros.
  - ii. Dictaminar si la pelota de vóley está fuera de la cancha en su línea límite.

### 10.1.7 Juez de mesa

- A. Los principales objetivos de los jueces de mesa son:
  - i. Llevar un recuento del marcador del partido.
  - ii. Actualizar el marcador del partido.
  - iii. Anotar el número de los jugadores 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 Cronometradores

- A. Los principales objetivos de los cronometradores 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 19 de juego (Ver regla 3.3.4 Tiempo fuera).
  - iv. Reconocer a los buscadores y al corredor de bandera cuando se presenten a la mesa del juez de mesa 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:
  - i. Depende única y directamente del control de los cronometradores.
    - a. Si hay varios relojes colocados en la cancha, estos deberán poder controlarse mediante un único mando, de manera que entre ellos no pueda haber ningún error o desfase temporal.
  - ii. Estar visible 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 Corredore de bandera**

- A.** Le corredore de bandera es un árbitro y puede aconsejar a los demás árbitros en cualquier decisión.
- B.** Le corredore de bandera solamente puede dar los siguientes avisos directos:
  - i. Quemados, incluyendo desmontes de la escoba, cerca de le corredore de bandera.
  - ii. Contactos ilegales cometidos contra le corredore de bandera.
  - iii. Avisos de fuera de juego cuando su propia ropa esté mal colocada o necesite un reajuste.
- C.** Si le corredore de bandera y otro árbitro discrepan en una decisión concreta, le corredore de bandera se subordinará al criterio de le otro árbitro mientras el juego no se detenga.

## **10.2. Las decisiones de los árbitros**

### **10.2.1 El criterio de los árbitros**

En los casos en que la intención o intensidad sean relevantes para tomar una decisión, le árbitro tiene potestad para juzgar esa intención o intensidad.

### **10.2.2 Fundamentos de las decisiones**

Las decisiones tomadas por cualquier árbitro deben hacerse teniendo en cuenta únicamente sus percepciones y las de otros árbitros asignados al partido.

### **10.2.3 Modificar decisiones durante una interrupción del juego.**

Le árbitro principal puede cambiar libremente las decisiones que tome durante una interrupción antes de reanudar el juego.

- A.** Una vez que le árbitro 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 período se convierten en inapelables y no deben modificarse.

### **10.2.4 Modificar una decisión de gol**

Le árbitro 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 pelota de vóley fuera del área de le guardiane y haya habido una interacción o jugada significativa por parte de le jugadore con la posesión de la pelota de vóley.

### 10.3. Les jugadores y les árbitres

#### 10.3.1 Interacciones con les árbitres.

- A. Les jugadores y miembros del personal del equipo deben acatar las directrices y decisiones de le árbitre principal y de todes les demás árbitres.
  - B. Les jugadores y miembros del personal del equipo no deben mostrar falta de respeto a ningune árbitre, esto incluye poner en duda continuamente las decisiones de les árbitres.
- **Penalizaciones: azul o tarjeta amarilla** — Faltar al respeto a une árbitre (tarjeta azul o amarilla).
  - **Penalizaciones: tarjeta amarilla** — ignorar la orden de une árbitre

#### 10.3.2 Usar comandos arbitrales

Les jugadores y miembros del personal del equipo no pueden usar gestos, señales visuales ni órdenes o comandos propios de les árbitres.

- **Penalizaciones: tarjeta azul** — Utilizar señales o comandos tanto verbales como visuales propios de les árbitres de manera ilegal.



# A. Definiciones

## APÉNDICE A. DEFINICIONES

**Amenaza** — señalar verbal o no verbalmente la intención de causar daño fuera del juego legal

**Área de espectadores** — El área externa a los 44 por 66 metros que mide el área de jugadores.

**Área de guardiane de le oponente** — El área de guardiane que contiene los aros que un equipo ataca.

**Área de guardiane propia** — El área de guardiane que contiene los aros que un equipo defiende.

**Área de jugadores** — El área rectangular de 44 por 66 metros que incluye y rodea al campo. Espectadores no pueden entrar al área de jugadores. Cualquier cosa fuera del área de jugadores es el área de espectadores (Ver regla 2.1.12 El área de juego).

**Aro** — Un aro y el poste al que está unido (Ver regla 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 desprendidos antes de volver a montar para completar el procedimiento de regreso a los aros.

**Aros de le oponente** — Los aros que un equipo ataca.

**Aros propios** — Los aros que un equipo defiende.

**Bandera** — La bandera es una pelota contenida en una manga o media de tela. Los buscadores intentan atraparla para obtener 30 puntos (Ver regla 2.3.3 La bandera).

**Buscadore** — Le jugadore de cada equipo que intenta quitarle la bandera al corredore de bandera para anotar 30 puntos. Buscadores inactivos —Los primeros 20 minutos del tiempo de juego, durante los cuales la bandera no puede ser atrapada.

**Calcetín de la bandera** — La manga de tela que contiene la pelota de la bandera y debe estar unida a la parte trasera de los pantalones de le corredore de bandera.

**Capitane portavoz** — La persona designada en el equipo que es la única que puede hablar en nombre del equipo cuando conversa con les árbitres (Ver regla 1.1.1 Le capitane portavoz obligatorie).

**Cazadores** — Cuatro jugadores en cada equipo que intentan pasar la pelota de vóley 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 pelota de vóley debe pasar para poder marcar un gol (Ver regla 2.2.2 Forma del aro).

**Control mixto** — Cuando dos o más jugadores tienen agarre o comparten el control del mismo balón, sin dejar a ningún jugadore con la posesión.

**Corredore de bandera** — Une árbitre que tiene la tarea de proteger la bandera para que no sea atrapada. (Ver regla 2.3.3 La bandera).

**En tierra (persona)** — Una persona que está en contacto con el suelo con cualquier parte de su cuerpo que no sean sus manos o pies.

**Equipo anotador** — El equipo a favor del que se atrapa una bandera o se marca un gol, independientemente de qué equipo causó directamente el aumento de puntuación.

**Equipo anteriormente defensivo** — El equipo al que acaban de marcarle un gol.

**Equipo anteriormente ofensivo** — El equipo que acaba de marcar un gol.

**Equipo con control** — En una situación de tercera pelota de dodgeball, el equipo con control es el equipo que tenía inicialmente dos pelotas de dodgeball cuando la pelota de dodgeball que quedaba libre se convirtió en la tercera pelota de dodgeball.

**Flagrante** — Flagrantemente incorrecto

**Fuerza excesiva** — Usar fuerza excesiva se define como, cuando un jugador aplica una cantidad de fuerza mucho mayor de la necesaria para realizar la acción que está llevando a cabo y, como consecuencia de ese exceso de fuerza, hay un peligro real de causar lesiones a un oponente.

**Fuerza insignificante** — la fuerza que ejerce una pelota de dodgeball cuando golpea el suelo después de haber sido dejado caer desde una altura de 2 m o menos.

**Gol válido** — Se anotan diez puntos a favor de un equipo cuando la pelota de vóley pasa totalmente de cualquier forma por dentro de los aros del equipo oponente y el gol es confirmado como válido (Ver regla 4.1.1 Gol válido).

**Golpeadore impactade** — Un golpeadore impactade es un golpeadore a quien le ha dado una bludger activa propulsada por un oponente (Ver regla 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** — Un guardiane dentro de su propia zona de guardiane, excepto en la situación descrita en 7.2.2.B.

**Imprudente** — Jugar desentendiéndose completamente de las consecuencias de los actos propios.

**Incidental** — Que ocurre simplemente por azar o sin intención o premeditación.

**Inmunidad de la pelota de dodgeball** — Un jugador con inmunidad de pelota de dodgeball no es eliminado por pelotas de dodgeball vivas. Un guardiane protegide es inmune en su propia zona de guardiane. Un golpeadore que recupera la tercera pelota de dodgeball gana inmunidad levantando un puño por encima del hombro. (Ver regla 5.5.2 Pedir inmunidad de pelota de dodgeball).

- Intencional** — Una acción emprendida con un propósito específico en mente.
- Juego activo** — El juego comienza desde la primera ‘e’ de “escobas arriba” (o ‘b’ de “brooms up”) hasta el pitido final, siempre que no se detenga el juego.
- Jugadore** — Cualquier persona en la lista de un equipo que es elegible para jugar.
- Límites del campo** — El área rectangular de 33 por 60 metros marcado por las líneas de límite adonde se restringe el juego (Ver regla 2.1.1 Líneas que marcan los límites del campo).
- Mesa de le juez de mesa** — El lugar fuera del área de jugadores, aproximadamente delante de la línea de medio campo, donde se encuentran le juez de mesa y le cronometradore.
- Mitad del oponente** — La mitad del campo o del área de juego que contiene los aros que un equipo ataca.
- Movimiento natural** — El movimiento continuado de une jugadore que está haciendo una jugada, un movimiento singular y natural que le jugadore ya había comenzado, si ese movimiento no puede ser parado (Ver regla 5.6.1 Movimiento natural).
- Parada** — El tiempo durante el partido entre que une árbitre para el juego y que le árbitre 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 pies, o con cualquier parte de la pierna por debajo de la rodilla. En el momento de un puntapié, se considera que le jugadore que golpea la pelota tiene posesión de esa pelota, si es le únique jugadore en contacto con ella. Es ilegal patear a une oponente.
- Pelota de dodgeball** — Uno de los 3 balones de goma que solo pueden ser usados por les golpeadores y se usan para eliminar temporalmente a les oponentes. (Ver regla 2.3.2 Pelota de dodgeball).
- Pelota de dodgeball activa** — Una pelota de dodgeball que ha sido arrojada, pateada o de otro modo intencionalmente impulsada por une golpeadore que está en juego, a menos que esté golpeando la pelota, fuera de la escoba o golpeado. Una pelota de dodgeball activa puede derribar a les oponentes de la escoba(Ver regla 5.2.2 Pelota de dodgeball activa)
- Pelota de dodgeball activa de le oponente** — Una pelota de dodgeball activa que une oponente de le jugadore ha hecho activa recientemente
- Pelota de dodgeball inactiva** — Una pelota de dodgeball que no puede eliminar debido a que no está activa (Ver regla 5.2.2 Pelota de dodgeball activa).
- Pelota de dodgeball libre** — Una pelota de dodgeball que no está en posesión de une golpeadore de algún equipo.
- Pelota de vóley** — El balón usado por les cazadores para marcar goles (Ver regla 2.3.1 La pelota de voley).

**Pelota de vóley activa** — Una pelota de vóley que no está inactiva cuando el juego no está parado.

**Pelota de vóley incapaz de anotar** — Si un jugador ingresa la pelota de vóley mediante un lanzamiento, o está tocando una pelota de vóley cuando es golpeada por una pelota de dodgeball activa y la suelta o la impulsa de acuerdo con el movimiento natural, la pelota de vóley se vuelve inactiva. Una pelota de vóley inactiva no puede resultar en un gol, incluso si pasa completamente por un aro (Ver regla 5.6.3 Pelota de vóley incapaz de anotar).

**Pelota de vóley inactiva** — Una pelota de vóley durante el tiempo que transcurre entre que se marca un gol válido y se reinicia el juego. Una pelota de vóley inactiva no se puede usar para anotar. (Ver regla 4.2.1 Pelota de vóley inactiva).

**Pelotazo en la cabeza** — Pelotas de dodgeball vivas cuyo primer contacto es con la cabeza o el cuello de un oponente son consideradas como pelotazos en la cabeza.

**Persona que lleva la pelota de vóley** — El jugador en posesión de la pelota de vóley.

**Poseción** — Control total y exclusivo de un balón. Se considera que un jugador que está pateando intencionalmente una pelota tiene posesión de esa pelota mientras sea la única persona en contacto con la pelota. Se considera que un jugador que está golpeando una pelota que está en el suelo tiene posesión de esa pelota mientras sea la única persona en contacto con la pelota. (Ver regla 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 del campo o del área de juego que contiene los aros que un equipo defiende.

**Rebasar** — Cualquier intento de derribar a un jugador mediante contacto debajo de sus rodillas. Rebasar es siempre un contacto físico ilegal.

**Receptore indefense** — Un receptore que está en el proceso de atrapar una pelota que está en el aire. El receptore no tiene que dejar el suelo para ser considerado un receptore indefense. Es ilegal empujar, cargar, placar o envolver a un receptore indefense (Ver regla 6.1.7 Receptore indefense).

**Regla de máximo de género** — Regla de máximo de género—La regla que permite a cada equipo tener en el campo al mismo tiempo un máximo de cuatro jugadores cuyo género es el mismo. (Ver regla 1.2.3 Regla de máximo de género).

**Suplente** — Un jugador que no está jugando activamente.

**Swatear** — Propulsar un balón al golpearlo con otro que está en posesión de uno en el momento del golpe.

**Tercera pelota de dodgeball** — La única pelota de dodgeball libre cuando un equipo tiene la posesión de las otras dos. La pelota de dodgeball puede seguir siendo la tercera cuando el equipo poseedor pierde una pelota de dodgeball bajo ciertas condiciones. (Ver regla 5.5.1 La tercera pelota de dodgeball).

**Tiempo de juego** — El tiempo oficial de cualquier partido, medido desde el sonido "E" de "¡Escobas arriba!" (o "B" de "Brooms up") hasta el final del partido pero pausado por las interrupciones del juego.

**Tiempo de penalización** — El tiempo que un jugador debe permanecer en el área de penalización debido a una falta. Es medido en tiempo de juego y por lo tanto no continúa durante una parada en el juego.

**Tiempo extra** — La parte del juego que ocurre después de que se ha atrapado la bandera. Solo ocurre cuando la captura de la bandera no deja al equipo receptor con una ventaja, y dura hasta que cualquiera de los equipos alcanza el puntaje objetivo. (Ver regla 3.5 Final del juego y tiempo extra).

**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 medio campo, el campo 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 mitad de campo. Jugadores en la zona de penalización no pueden interactuar en el juego, pero son considerados en juego para fines de la regla de máximo de género y posiciones (Ver regla 2.1.9 Zonas de penalización).

**Zona de sustitución** — Una zona designada para cada equipo fuera del límite del campo donde deben tener lugar todas las sustituciones de ese equipo (Ver regla 2.1.7 Zonas de sustitución).



# B. Tabla de pausas térmicas de temperatura y humedad

## APÉNDICE B. TABLA DE PAUSAS TÉRMICAS DE TEMPERATURA Y HUMEDAD

A continuación se indican las combinaciones de calor y humedad que requieren el uso de pausas por calor, según se indica en la regla 3.3.5. Equivalen a un índice de calor redondeado de 32 °C. Por lo tanto, se puede utilizar un índice de calor previsto de 32 °C o más durante las horas del evento en lugar de utilizar directamente las combinaciones de calor y humedad. Si las previsiones sólo están disponibles en grados Fahrenheit, utilice la segunda tabla, o un índice de calor de 90 °F

Temp (°C)	Humedad	Temp (°F)	Humedad
≤ 26	Sin pausas de calor	≤ 79	Sin pausas de calor
27	93%	80	99%
28	76%	81	91%
29	63%	82	83%
30	53%	83	75%
31	44%	84	68%
32	36%	85	61%
33	26%	86	55%
34	13%	87	50%
35	8%	88	44%
≥ 36	Pausas de calor obligatorias	89	39%
		90	35%
		91	31%
		92	27%
		93	23%
		94	19%
		95	15%
		96	12%
		97	8%
		98	4%
		≥ 99	Pausas de calor obligatorias



ASSISTANT

7

# C. Listado de faltas por tipo

## APÉNDICE C. LISTADO DE FALTAS POR TIPO

### Faltas individuales

#### C.0.1 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 | <b>1.3.1</b> — infracción durante una sustitución . . . . .           | 14 |
| 2 | <b>5.3.1</b> — infringir el procedimiento de regreso al aro . . . . . | 61 |

#### C.0.2 Infracciones del regreso a los aros

Le árbitro debe enviar a cualquiera jugadore que cometa una infracción de regreso al aro, de vuelta a sus aros y le jugadore debe completar todo el procedimiento de regreso al aro como se describe en la regla 5.3.1. Las siguientes son infracciones de regreso al aro:

- |    |   |     |
|----|---|-----|
| 1  | <b>2.5.3</b> — no conseguir reemplazar legalmente una cinta de posición perdida .                                 | 31  |
| 2  | <b>3.3.3</b> — segunda salida en falso . . . . .  | 42  |
| 3  | <b>5.5.2</b> — petición inapropiada de inmunidad . . . . .  | 67  |
| 4  | <b>5.5.2</b> — petición de inmunidad no válida, pero no grave . . . . .   | 67  |
| 5  | <b>6.4.1</b> — interacción de interposición ilegal menor . . . . .  | 81  |
| 6  | <b>7.1.2</b> — falta menor al evitar una pelota de vóley . . . . .  | 87  |
| 7  | <b>7.5.3</b> — salir o permanecer fuera del terreno de juego de manera ilegal e intencional o flagrante . . . . . | 95  |
| 8  | <b>7.5.4</b> — impedir física e ilegalmente que le jugadore entrante regrese al campo . . . . .                   | 96  |
| 9  | <b>8.4.3</b> — perseguir a la bandera de manera ilegal. . . . .   | 103 |
| 10 | <b>9.1.4</b> — retrasar la realización del procedimiento de cambio de posesión. . .                               | 107 |

#### C.0.3 Infracciones de cambio de posesión

Las siguientes faltas implican un cambio de posesión, bien de pelota de vóley o de una pelota de dodgeball:

- |   |  |    |
|---|--|----|
| 1 | <b>5.6.2</b> — infracción involuntaria del movimiento natural . . . . .    | 68 |
| 2 | <b>7.1.2</b> — interposición involuntaria interferencia de balón . . . . . | 87 |
| 3 | <b>7.1.4</b> — interposición involuntaria interferencia de balón . . . . . | 88 |

### C.O.4 infracciones de tarjeta azul

Las siguientes faltas conllevan una tarjeta azul:

1	<b>1.1.1</b> — invadir el campo . . . . .	11
2	<b>1.1.2</b> — invadir el campo . . . . .	12
3	<b>1.3.1</b> — sustitución ilegal . . . . .	14
4	<b>1.4.1</b> — Infracción en la línea lateral . . . . .	17
5	<b>1.4.2</b> — rodeo o evasión ilegal . . . . .	17
6	<b>1.4.3</b> — Interferir con las líneas laterales . . . . .	18
7	<b>1.4.3</b> — interferir con las líneas laterales intencionalmente . . . . .	18
8	<b>2.5.1</b> — entrar al juego con las uñas más largas o afiladas de lo permitido . . . . .	29
9	<b>2.5.2</b> — entrar en juego sin llevar el equipamiento obligatorio . . . . .	30
10	<b>2.5.2</b> — quitarse el equipamiento obligatorio de manera intencional mientras transcurre el juego . . . . .	30
11	<b>2.5.4</b> — entrar en juego sin un número permitido y reconocible . . . . .	31
12	<b>2.5.5</b> — usar algún tipo de equipamiento adicional ilegal durante el partido . . . . .	33
13	<b>3.2.1</b> — infracciones del jugadore fijade . . . . .	38
14	<b>3.2.2</b> — salida en falso. . . . .	38
15	<b>3.2.3</b> — llegalmente tocar un balón en disputa. . . . .	39
16	<b>3.2.3</b> — infracción de le corredore designade . . . . .	39
17	<b>3.3.4</b> — Petición ilegal de tiempo fuera. . . . .	43
18	<b>3.4.2</b> — salida en falso de le buscadore . . . . .	44
19	<b>3.7.2</b> — salida en falso. . . . .	48
20	<b>4.2.1</b> — interactuar ilegal e intencionalmente con una pelota de vóley inactiva . . . . .	51
21	<b>4.3.3</b> — restablecer ilegalmente un aro del equipo rival . . . . .	53
22	<b>4.3.3</b> — desconfigurar los aros repetidamente de manera involuntaria . . . . .	53
23	<b>5.2.3</b> — contactar ilegalmente a une oponente con una pelota de dodgeball sostenida . . . . .	59
24	<b>5.3.2</b> — interactuar con el juego de manera ilegal mientras se está eliminade . . . . .	61
25	<b>5.3.3</b> — realizar un contacto ilegal mientras se está eliminade . . . . .	62
26	<b>5.3.4</b> — influir en el juego mientras no se es consciente de estar eliminade . . . . .	63
27	<b>5.4.1</b> — eliminar/derribar de manera ilegal . . . . .	63
28	<b>5.4.1</b> — bloqueo ilegal . . . . .	63
29	<b>5.4.2</b> — bloqueo ilegal de pelota de dodgeball . . . . .	64
30	<b>5.4.3</b> — faltas cometidas por une golpeadore impactade (pero no quemade) . . . . .	65
31	<b>5.5.2</b> — petición de inmunidad no válida . . . . .	67
32	<b>5.5.3</b> — infracción de la inmunidad . . . . .	67
33	<b>6.5.2</b> — uso repetido de lenguaje explícito o vulgar . . . . .	82
34	<b>7.1.1</b> — uso ilegal de un balón de la propia posición . . . . .	85
35	<b>7.1.2</b> — fracasar en esquivar la trayectoria de una pelota de vóley propulsada . . . . .	87
36	<b>7.1.2</b> — bloqueo ilegal de pelota de dodgeball . . . . .	87
37	<b>7.1.2</b> — escudarse ilegalmente . . . . .	87
38	<b>7.1.3</b> — no realizar un esfuerzo razonable para evitar la trayectoria de un balón de manera ilegal . . . . .	87
39	<b>7.5.2</b> — impulsar un balón con la intención de enviarlo fuera de los límites de la cancha . . . . .	94

40	<b>10.3.2</b> — Utilizar señales o comandos tanto verbales como visuales propios de los árbitres de manera ilegal. . . . .	125
----	--	-----

**C.0.5 Faltas de tarjeta amarilla**

Las siguientes faltas conllevan una tarjeta amarilla:

1	<b>1.3.4</b> — fingir una lesión . . . . .	16
2	<b>2.5.7</b> — ignorar la orden de un árbitro . . . . .	33
3	<b>3.2.3</b> — interferencia de un corredor designado . . . . .	39
4	<b>3.3.1</b> — moverse intencionalmente de manera no permitida mientras el juego está detenido . . . . .	40
5	<b>3.3.1</b> — mover o tomar posesión de un balón de manera no permitida e intencionalmente, mientras el juego está detenido. . . . .	40
6	<b>4.3.3</b> — desconfigurar un aro de manera imprudente . . . . .	53
7	<b>5.2.1</b> — ignorar deliberadamente el hecho de haber sido eliminado/derribado . . . . .	58
8	<b>5.2.5</b> — ignorar deliberadamente el hecho de haber sido eliminado/derribado . . . . .	60
9	<b>5.2.6</b> — pelotazo ilegal a la cabeza . . . . .	60
10	<b>5.3.1</b> — infringir intencionalmente o repetidamente el procedimiento de regreso al aro . . . . .	61
11	<b>5.3.3</b> — realizar un contacto ilegal mientras se está eliminado . . . . .	62
12	<b>5.6.2</b> — infracción intencional del movimiento natural . . . . .	68
13	<b>6.1.3</b> — patear de manera peligrosa . . . . .	72
14	<b>6.1.3</b> — patear a un oponente . . . . .	72
15	<b>6.1.5</b> — rebasar o intentar rebasar ilegalmente a cualquier jugador . . . . .	73
16	<b>6.1.7</b> — realizar un contacto ilegal a un receptor indefenso . . . . .	74
17	<b>6.1.12</b> — jugar imprudentemente . . . . .	76
18	<b>6.4.1</b> — interacción de interposición ilegal . . . . .	81
19	<b>6.4.2</b> — interactuar de manera ilegal con un oponente eliminado . . . . .	81
20	<b>6.5.1</b> — conducta antideportiva . . . . .	82
21	<b>6.5.6</b> — fingir ser víctima de una falta . . . . .	83
22	<b>7.1.1</b> — usar cualquier balón para interactuar de manera deliberada con un corredor de bandera . . . . .	85
23	<b>7.1.2</b> — Interferencia de posición de balón . . . . .	87
24	<b>7.1.2</b> — bloquear ilegalmente y sin querer una pelota de vóley, impulsada para que no anote . . . . .	87
25	<b>7.1.4</b> — interferencia de posición de balón . . . . .	88
26	<b>7.5.2</b> — ignorar de manera intencional o descarada una señal de "fuera" . . . . .	94
27	<b>9.1.3</b> — ignorar la orden de un árbitro . . . . .	105
28	<b>9.1.4</b> — ignorar de manera consciente una señal de cambio de posesión . . . . .	107
29	<b>9.4.2</b> — no acudir inmediatamente a la zona de penalización después de haber recibido una tarjeta. . . . .	114
30	<b>10.3.1</b> — ignorar la orden de un árbitro . . . . .	125

### C.0.6 Faltas de tarjeta roja

Las siguientes infracciones conllevan una tarjeta roja:

1	<b>2.4.2</b> — iniciar una jugada sabiendo que la escoba propia está rota . . . . .	28
2	<b>2.5.6</b> — utilizar algún equipamiento prohibido por los árbitres . . . . .	33
3	<b>2.5.8</b> — utilizar algún equipamiento prohibido específicamente por el director del evento . . . . .	33
4	<b>2.5.9</b> — alterar de manera ilegal el equipamiento con el que se juega . . . . .	34
5	<b>2.5.10</b> — Vestir o llevar equipamiento ilegal. . . . .	34
6	<b>4.1.2</b> — interponerse para evitar un gol de manera intencional . . . . .	51
7	<b>4.3.3</b> — desconfigurar un aro de manera intencional . . . . .	53
8	<b>4.3.3</b> — mover o alterar un aro para afectar que la pelota de vóley pase a través de él . . . . .	53
9	<b>5.2.6</b> — pelotazo a la cabeza con fuerza excesiva . . . . .	60
10	<b>6.1.3</b> — patada ilegal violenta o atroz . . . . .	72
11	<b>6.1.5</b> — rebasar de manera ilegal, violenta o notoriamente a cualquier jugador . . . . .	73
12	<b>6.1.7</b> — cargar contra un receptor indefenso . . . . .	74
13	<b>6.1.7</b> — taclear a un receptor indefenso . . . . .	74
14	<b>6.1.12</b> — jugar imprudentemente de forma temeraria . . . . .	76
15	<b>6.1.13</b> — contacto flagrantemente ilegal contra un oponente, espectador, árbitro e incluso personal del evento . . . . .	76
16	<b>6.4.1</b> — interacción de interposición ilegal violenta o flagrante . . . . .	81
17	<b>6.4.2</b> — interactuar de forma violenta o flagrantemente ilegal con un oponente eliminado . . . . .	81
18	<b>6.5.1</b> — conducta antideportiva flagrante . . . . .	82
19	<b>6.5.3</b> — involucrarse en un altercado físico con un oponente, espectador, árbitro o personal del evento . . . . .	82
20	<b>6.5.4</b> — escupir intencionalmente a o hacia un oponente, espectador, árbitro o personal del evento . . . . .	83
21	<b>6.5.5</b> — falta grave . . . . .	83
22	<b>7.1.2</b> — bloquear intencional e ilegalmente una anotación . . . . .	87
23	<b>7.1.3</b> — bloquear intencional e ilegalmente una anotación . . . . .	87

### C.0.7 Faltas de expulsión

Las siguientes infracciones resultan en la expulsión directa, sin tarjeta roja:

1	<b>2.5.10</b> — Usar joyería ilegal . . . . .	34
2	<b>6.1.13</b> — contacto flagrantemente ilegal contra un compañero de equipo . . . . .	76
3	<b>6.5.2</b> — conducta interna flagrantemente antideportiva . . . . .	82
4	<b>6.5.3</b> — involucrarse en un altercado físico con una persona del mismo equipo . . . . .	82
5	<b>6.5.4</b> — escupir intencionalmente a una persona del mismo equipo . . . . .	83

### C.0.8 Penalizaciones para las faltas de contacto estándar

Las siguientes infracciones dan lugar a la aplicación de la penalización de contacto estándar establecida, que se encuentra en la regla 9.1.8:

1	<b>6.1.1</b> — contacto físico ilegal . . . . .	70
2	<b>6.1.2</b> — pantalla o bloqueo ilegal . . . . .	71
3	<b>6.1.2</b> — carga ilegal contra un jugador que bloquea . . . . .	71
4	<b>6.1.4</b> — barrida ilegal . . . . .	72
5	<b>6.1.4</b> — salto ilegal . . . . .	72
6	<b>6.1.6</b> — contacto ilegal a través de un compañero de equipo . . . . .	73
7	<b>6.1.8</b> — intento ilegal de robar un balón. . . . .	74
8	<b>6.1.9</b> — contacto ilegal por la espalda . . . . .	75
9	<b>6.2.1</b> — bloqueo ilegal con el cuerpo . . . . .	77
10	<b>6.2.2</b> — empujón ilegal . . . . .	77
11	<b>6.2.3</b> — carga ilegal . . . . .	78
12	<b>6.2.4</b> — abrazo ilegal . . . . .	79
13	<b>6.3.1</b> — interacción ilegal con el corredor de bandera . . . . .	80

### C.0.9 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:

1	<b>5.5.1</b> — interferencia de tercera pelota de dodgeball (regresar a los aros, cambio de posesión de la pelota de vóley y de dos pelotas de dodgeball) . .	66
2	<b>7.4.1</b> — retraso de juego (tarjeta azul y cambio de posesión de la pelota de vóley) . . . . .	90
3	<b>7.4.3</b> — reinicio ilegal (volleyball turnover) . . . . .	93
4	<b>7.5.4</b> — infracción de recuperación del balón (back to hoops y turnover) . . .	96
5	<b>10.3.1</b> — Faltar al respeto a un árbitro (tarjeta azul o amarilla). (azul o tarjeta amarilla) . . . . .	125

### Faltas a le capitane portavoz

#### C.0.10 Infracciones generales hechas por un 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.

### C.O.11 infracciones de tarjeta azul a le capitane

Las siguientes faltas conllevan una tarjeta azul para le capitane portavoz del equipo, sin importar qué persona del equipo haya causado la falta:

- |   |  |     |
|---|--|-----|
| 1 | <b>2.5.4</b> — tener a dos jugadores vistiendo el mismo número en el terreno de juego. . . . .                             | 31  |
| 2 | <b>9.1.6</b> — comunicarse de manera ilegal con gente que está en el área de jugadores mientras se está expulsade. . . . . | 108 |

### C.O.12 Faltas de tarjeta amarilla

Las siguientes faltas conllevan una tarjeta amarilla para le capitane portavoz del equipo, sin importar qué persona del equipo haya causado la falta:

- |   |  |     |
|---|--|-----|
| 1 | <b>1.2.2</b> — tener un plantel de jugadores ilegal en juego . . . . .                   | 13  |
| 2 | <b>1.2.2</b> — no enviar a une buscadore al campo de juego de manera deliberada. . . . . | 13  |
| 3 | <b>1.2.3</b> — alineación ilegal de jugadores en juego . . . . .                         | 13  |
| 4 | <b>9.4.3</b> — sustitución ilegal en la zona de penalización . . . . .                   | 115 |

### Faltas de derrota por abandono

#### C.O.13 infracciones de derrota por abandono

Las siguientes faltas, tanto si las realiza una sola persona como el equipo entero, acarrear la derrota por abandono para ese equipo:

- |   |   |     |
|---|---|-----|
| 1 | <b>1.2.1</b> — no tener suficientes jugadores elegibles para continuar con el juego. . . . .                      | 12  |
| 2 | <b>9.1.6</b> — negarse persistentemente a abandonar el área de jugadores después de haber sido expulsade. . . . . | 108 |
| 3 | <b>9.1.6</b> — poner en peligro a otras personas después de haber sido expulsade. . . . .                         | 108 |
| 4 | <b>9.4.6</b> — tener a todes les jugadores de cancha cumpliendo tiempo de penalización . . . . .                  | 116 |



# D. Listado de señales arbitrales

## APÉNDICE D. LISTADO DE SEÑALES ARBITRALES

### Seña de no-falta

#### 1. Reanudar el juego: – <https://bit.ly/2NcMsxV>



#### 2. Tiempo fuera – <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 bandera válida – <https://bit.ly/2OIX4z0>**



**6. Interferencia de gol – <https://bit.ly/2xNpbNQ>**



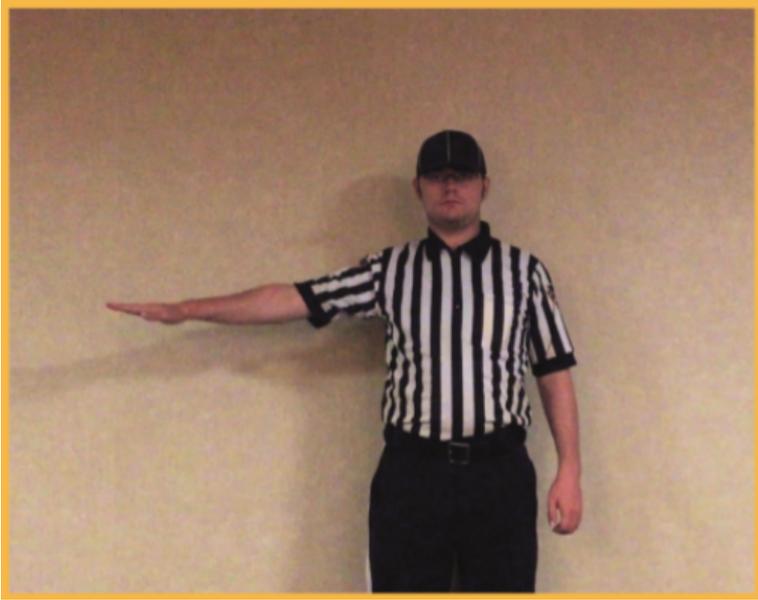
**7. Área de guardiane/ inmunidad – <https://bit.ly/2y0HazJ>**



**8. Fuera de los límites – <https://bit.ly/20hSVMD>**



## 9. Reinicio usado – <https://bit.ly/2It8xaE>



### Señas para faltas

## 10. Procedimiento de recuperación del balón – <https://bit.ly/2RdFCLx>



**11. Interferencia de tercera pelota de dodgeball – <https://bit.ly/2QmZjj4>**



**12. Procedimiento ilegal – <https://bit.ly/2DHD2Ld>**



**13. Infracción en la línea lateral –  
<https://bit.ly/2NPYabz>**



**14. Violación de equipamiento –  
<https://bit.ly/2Ongt2E>**



**15. Retraso de juego – <https://bit.ly/2NdzzDs>**



**16. Lenguaje explícito o vulgar (sólo azul) – <https://bit.ly/2OlvMc4>**



**17. Interacción ilegal con un balón – <https://bit.ly/2Ql1bZj>**



**18. Aros desconfigurados – <https://bit.ly/2xLOYrC>**



**19. Usar comandos arbitrales – <https://bit.ly/2xNxY2A>**



**20. Faltar al respeto a una árbitre – <https://bit.ly/2zGDBkd>**



**21. Ignorar la indicación de un árbitro –  
<https://bit.ly/2luD3AI>**



**22. Infracciones intencionales, falta de honestidad,  
ignorar el juego detenido/estar quemado –  
<https://bit.ly/2DFe6UF>**



**23. Patear de manera peligrosa – <https://bit.ly/2DJCfJT>**



**24. Barrida ilegal – <https://bit.ly/2xNR2NZ>**



**25. Contacto ilegal general – <https://bit.ly/2y5KUjM>**



**26. Pantalla o bloqueo ilegal – <https://bit.ly/2OZHjL7>**



**27. Intento ilegal de robar un balón – <https://bit.ly/2P2majl>**



**28. Empujón ilegal – <https://bit.ly/2NabVYN>**



**29. Carga ilegal – <https://bit.ly/2QnSGwT>**



**30. Abrazo ilegal – <https://bit.ly/2zH8PYR>**



**31. Abrazo ilegal (agarre) – <https://bit.ly/2y5Lazg>**



**32. Interferencia de posición de balón – <https://bit.ly/2RbOql4>**



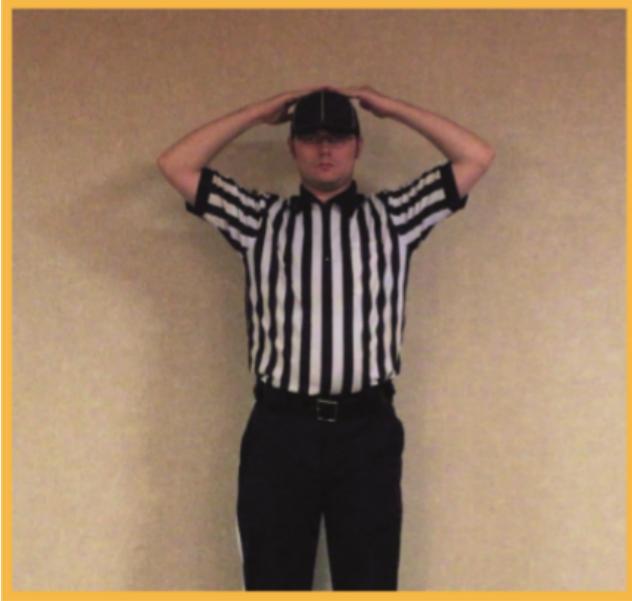
**33. Interacción ilegal de bandera – <https://bit.ly/2NcSZbV>**



**34. Juego imprudente – <https://bit.ly/2lrD20H>**



**35. Infracción del personal – <https://bit.ly/2RcvJOg>**



**36. Conducta antideportiva – <https://bit.ly/2OXd1ZC>**



**37. Conducta interna – <https://bit.ly/2xYqby6>**



**38. Una falta flagrante o de tarjeta roja cuando normalmente es una falta menor – <https://bit.ly/2Rcpbzh>**



**39. Receptore indefense – <https://bit.ly/2NW4XMf>**



**40. Iniciar una jugada sabiendo que la escoba propia está rota – <https://bit.ly/2Rcpha7>**



**41. Bloqueo ilegal e intencional de una anotación – <https://bit.ly/2NV1ZYk>**



**42. Regreso a los aros – <https://bit.ly/2N6UdW1>**



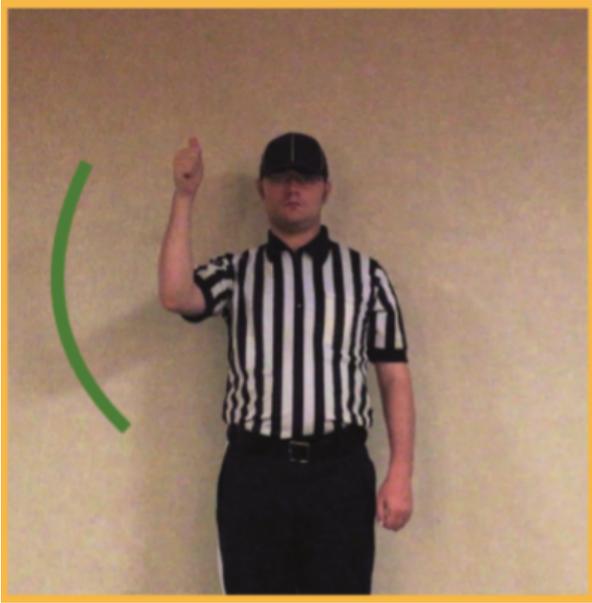
**43. Cambio de posesión – <https://bit.ly/2DIWVI8>**



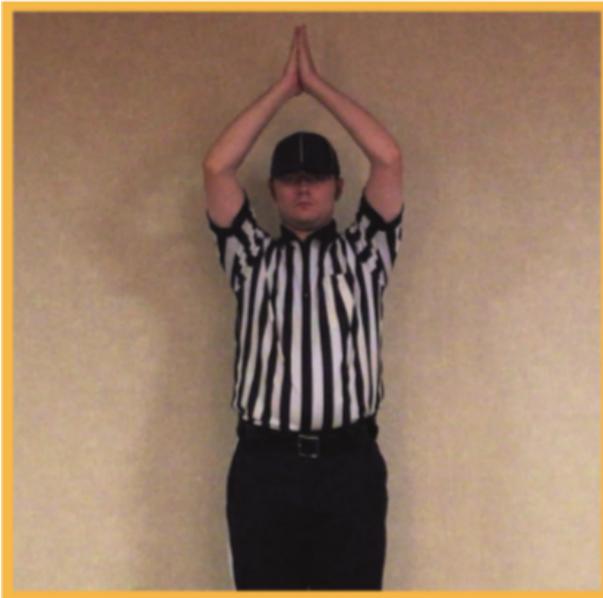
**44. Tarjeta de penalización – <https://bit.ly/2NSvPww>**



**45. Expulsión sin tarjeta – <https://bit.ly/2y15fqd>**



**46. Concesión/Derrota (por falta o por petición) – <https://bit.ly/2y1ETVO>**



## **47. Tarjetas de penalización para le capitane portavoz – <https://bit.ly/2NdLvVN>**





# E. Historial de cambios

## APÉNDICE E. HISTORIAL DE CAMBIOS

### Cambios mayores

Este es un cambio importante que altera fundamentalmente la forma en que se juega el deporte.

#### E.O.1 Permitir agarre de dos brazos

- La regla 6.2.4 Abrazo ha eliminado la restricción de agarrar con ambos brazos (anteriormente regla 6.2.4.B).
- La regla 6.1.8 Robo ha eliminado la restricción de agarrar con ambos brazos (anteriormente regla 6.1.8.A.i).

### Contacto general

Estos cambios afectan las reglas sobre el contacto físico.

#### E.O.2 Permitir el contacto desde atrás mientras está parado

- Se agregó la regla 6.1.9.B. Punto inicial de contacto que permite que un jugador que no tiene un impulso significativo hacia adelante inicie el contacto desde atrás.

#### E.O.3 Forzar ilegalmente a un oponente fuera de los límites no cuenta

- La regla 7.5.3.C.iii. Jugadores fuera de los límites ya no descarta a un jugador fuera de los límites si se ven obligados a salir por un contacto ilegal.

### Juego de pelota de vóley

Estas reglas afectan específicamente el juego de pelota de vóley.

#### E.O.4 Restablecimiento de las alteraciones de la pelota de vóley

- La regla 7.4.3.D. Reiniciando la pelota de vóley ahora especifica que cruzar ambas líneas de restablecimiento son dos restablecimientos, independientemente de si fue

una sola acción o no.

### **E.0.5 Resolución para pelotas de vóley estancadas**

- Se agregó una regla 7.4.2 Pelota de vóley detenida que crea una resolución para los casos en que la pelota de vóley se detiene en el suelo durante un período prolongado de tiempo.

### **Juego de pelota de dodgeball**

Estas reglas afectan específicamente el juego de la pelota de dodgeball.

### **E.0.6 Regulación de pelotazos en la cabeza**

- Se añadió una regla 5.2.6 Pelotazo en la cabeza que regula los pelotazos en la cabeza del objetivo.

### **E.0.7 Alteraciones al reclamo de inmunidad**

- Se agregó una regla 5.5.2.E. Pedir inmunidad de pelota de dodgeball que requiere que los golpeadores mantengan el puño levantado por encima del hombro para mantener los beneficios de reclamar la inmunidad de pelota de dodgeball.
- Se modificó la regla 5.5.3 Restricciones de la inmunidad para acomodar la capacidad de un golpeador de renunciar a la inmunidad bajando el puño y asegurarse de que todavía está sujeto a las restricciones que se le impusieron cuando reclamó la inmunidad. Además, se reorganizó parte de la redacción para mayor claridad.

### **Equipamiento de los jugadores**

Estos cambios cubren qué equipamiento está y no está permitido.

### **E.0.8 Tacos de metal**

- La regla 2.5.2.D.ii. Equipamiento obligatorio permite tacos o tachuelas de metal bajo ciertas circunstancias. Los tacos permitidos se basan en gran medida en las reglamentaciones de World Rugby, y solo están permitidos donde el lugar que alberga el juego los ha permitido.

### **E.0.9 Pulseras de alerta médica**

- La regla 2.5.5.G. Equipamiento adicional permite usar brazaletes de alerta médica diseñados específicamente para deportes de contacto en el antebrazo.

### **E.0.10 Canilleras**

- Se modificó la regla 2.5.5.A. Equipamiento adicional para eximir las espinilleras o canilleras de plástico (por ejemplo, como las que usan los jugadores de fútbol) de la prueba de golpes.

### **E.0.11 Excepciones a la regla de equipamientos**

- La regla 2.5.11 Excepciones a la regla de equipamientos reemplaza lo que antes era 2.5.5.H y cubría las exenciones de las reglas sobre el equipamiento de los jugadores. Anteriormente, las exenciones solo se permitían por motivos de lesión e incapacidad. Ahora los NGB pueden otorgar exenciones por cualquier motivo; los motivos religiosos y culturales son buenos ejemplos motivadores.

## **Banco del equipo, suplentes y entrenadores**

Estas reglas cubren al personal que no está en el campo y al campo en sí.

### **E.0.12 Banca del equipo ampliado**

- Se modificó la regla 2.1.8 Bancas de los equipos para permitir que el banco del equipo se expanda hasta siete metros de profundidad.

### **E.0.13 Restricciones de suplentes**

- La regla 1.4.1.C. Reglas de la banca y de la zona de sustitución solo permite a los suplentes en el área de sustitución si están a punto de sustituir. Anteriormente, se les permitía estar en esta área siempre que no se aglomaran en la línea que delimita el campo.

#### **E.O.14 Entrenamiento fuera de la banca del equipo**

- Se ha agregado una regla 2.1.10 Áreas de entrenamiento para definir la parte del área de jugadores entre el área de penalización y la banca del equipo/área de sustitución como área de entrenamiento.
- Se agregó una regla 1.4.1.E. Reglas de la banca y de la zona de sustitución para permitir que un miembro del equipo ingrese al área de entrenamiento para entrenar a su equipo. Para evitar que se confundan con un jugador, deben cubrirse la camiseta, si la llevan puesta. Anteriormente esto estaba prohibido.

#### **Cambios varios**

Estos cambios no están alcanzados por otras categorías.

#### **E.O.15 Adición de pausas por calor**

- Se agregó una regla 3.3.5 Pausas por calor que requiere tiempos de espera adicionales cuando el índice de calor es igual o superior a 32 °C.
- Se agregó un apéndice B Tabla de pausas térmicas de temperatura y humedad que proporciona una tabla de consulta para verificar fácilmente si se requieren interrupciones por calor en función de los informes de temperatura y humedad.

#### **E.O.16 20 minutos de buscadore inactivo**

- El tiempo de buscadore inactivo se ha extendido a 20 minutos, en lugar de 18 minutos. Las reglas 3.4.2 Buscadore inactivo y 3.7.2 Reanudar un partido suspendido se han modificado para reflejar esto directamente.
- Los tiempos muertos de pausa en el juego ahora están permitidos hasta los 19 minutos. La regla 3.3.4 Tiempo fuera y la regla 10.1.8 Cronometradore se modificaron para reflejar esto y para exigir que el cronometradore anuncie la marca de 19 minutos en lugar de la marca de 17 minutos.

#### **E.O.17 Reinicio después de una parada**

- En la regla 3.3.3 Reanudar el juego, las reglas sobre reiniciar el juego cuando un jugador tiene a otro jugador envuelto en el suelo cuando se detuvo el juego ahora se aplican cada vez que un jugador tiene a otro jugador envuelto cuando se detuvo el juego.

- Por regla 3.3.3 Reanudar el juego, los jugadores no pueden colocarse por encima de un balón suelto en el reinicio. Esto se hace creando un cilindro sobre la pelota suelta en el que el jugador no puede entrar, a menos que le sea imposible no hacerlo.

### Cambios técnicos

Estos cambios no alteran significativamente las reglas, pero se hacen para que las reglas sean más claras o para dar nombres más claros a las cosas.

- Se cambiaron los nombres de las pelotas a "pelota de vóley", "pelota de dodgeball" y "bandera" como parte del cambio de nombre del deporte a "Quadball".
- Las referencias a que el juego "no se detiene" se reemplazan con la frase más natural "en vivo".
- Ya no se hace referencia a un jugador como "quemado". En su lugar, se usa el término "eliminade" o "noqueado", y "en la escoba" reemplaza la frase "no eliminade". El procedimiento de noqueo pasa a llamarse "procedimiento de regreso a los aros".
- Se ha reorganizado la regla 1.2.1 Planillas.
- A la regla 1.3.3 Reglas para los cambios o sustituciones le faltaba la excepción a la sustitución mientras el juego está detenido dado en la regla 9.4.2.B.. Esto ha sido corregido.
- Se ha corregido la regla 9.1.6 Expulsión "si una penalización resulta en una expulsión ..." a "si una falta o penalización resulta en una expulsión ...".
- La regla anterior 2.3.2 Pelota de dodgeball requería que las pelotas de dodgeball tuvieran 22 cm de diámetro y 68 cm de circunferencia. Sin embargo, una pelota de dodgeball de 22 cm de diámetro tendría una circunferencia de aproximadamente 69 cm, haciendo imposible una pelota de dodgeball legal, por la redacción precisa de la regla. La redacción se ha cambiado para reflejar la redacción de la regla, 2.3.1, con un rango de circunferencias legales en su lugar.

### Aclaraciones

En estos cambios la redacción ha cambiado, pero el significado previsto de la regla no.

- La regla 1.2.1 Planillas es más clara sobre qué es exactamente un conjunto legal de siete jugadores.
- La regla 2.4.1.D. Características de las escobas ha eliminado la redacción sobre dónde el jugador normalmente agarraría la escoba con la mano, por ser demasiado vaga. Ahora se permite que una sola sección de 20 cm tenga adhesivos. Además, la cinta que sostiene la punta de una escoba ahora explícitamente no cuenta.

- Se ha aclarado la regla 6.2.3.D. Carga para cerrar un vacío potencial que puede permitir que esta regla sea eludida.
- La regla 9.1.7 Derrota por abandono ahora requiere que a un equipo al que se le aplicaría una penalización por abandono se le ofrezca la oportunidad de conceder en su lugar. Anteriormente, no estaba claro qué debería suceder si se produce una infracción por abandono, pero el capitán intenta conceder antes de que el abandono sea declarado oficialmente.

### **Nuevas definiciones**

Las siguientes definiciones se han agregado al Apéndice A Definiciones:

- Posesión mixta
- Persona en tierra
- Amenaza
- Fuerza insignificante