

A dynamic action shot from a rugby match. A player in a red, white, and blue striped jersey is running with the ball, being tackled from behind by a player in a black jersey. The player in the striped jersey is wearing a white headband and glasses. The background shows a blurred stadium setting.

# REGLAMENT DE L'IQA 2020

## NOTA DE TRADUCCIÓ

Aquesta traducció és la traducció oficial del reglament de l'IQA 2020 a la llengua catalana. La traducció ha passat per unes fases de revisió i correcció, d'acord amb els estàndards de qualitat de la traducció de l'Associació Internacional de Quidditch (IQA), però, tot i això, és impossible garantir que sigui completament lliure d'errors. Els voluntaris de la comunitat són els que duen a terme la major part de la tasca de traducció, bona part dels quals no posseeixen estudis de traducció i interpretació. En cas de discrepàncies o inconsistències, el text del reglament original en anglès donarà fe sobre aquest. L'objectiu principal d'aquesta traducció és fer les regles del nostre esport accessibles a la comunitat internacional, en els seus respectius idiomes. Cal tenir en compte que la comunicació durant els partits oficials de l'IQA té lloc, generalment, en anglès, així com que tots els àrbitres certificats han de conèixer les ordres arbitrals en anglès.

Cada autoritat nacional de quidditch (conegudes com a NGB, les sigles en anglès) pot decidir adaptar aquest reglament als seus respectius contextos i necessitats locals. Contacteu amb la vostra NGB local per a més informació.

### **Declaració sobre el gènere gramatical**

En el text de la traducció, s'ha optat per a mantenir l'ús del gènere gramatical masculí, el qual funciona com a no marcat en català, d'acord amb les recomanacions de reconeguts lingüistes catalans. Malgrat que en la llengua catalana el gènere s'ha reduït a dos, masculí i femení, l'Associació Internacional de Quidditch defensa la igualtat i la diversitat de gènere en la societat.

### **Equip de traducció**

Text de Marc Alcalà i Rams

Revisió de Martí Sala Morral

Correcció d'Alba Marcial Ridao, Cristina Pera Serra i Daniel Sojo Hidalgo

Supervisió de l'Associació de Quidditch de Catalunya (AQC)

### **Comentaris**

En cas de trobar cap errada o inconsistència en el text, si us plau contacteu amb l'Equip de Traducció del Departament de Comunicació i Tecnologia de l'IQA a l'adreça electrònica [translation@iqasport.org](mailto:translation@iqasport.org).

**SUMARI**

<b>SUMARI</b>	1
<b>AGRAÏMENTS</b>	4
<b>SOBRE L'ASSOCIACIÓ INTERNACIONAL DE QUIDDITCH</b>	6
<b>INTRODUCCIÓ</b>	8
<b>1. COMPOSICIÓ DELS EQUIPS I SUBSTITUCIÓ</b>	10
1.1. Lideratge I Cos Tècnic	11
1.2. Llista D'equip I Jugadors	11
1.3. Substitució	13
1.4. Àrea De Substitució I Banqueta	15
<b>2. EQUIPAMENT I DIMENSIONS</b>	18
2.1. Línies I Demarcació Del Camp	21
2.2. Cèrcols	23
2.3. Pilotes De Joc	24
2.4. Bastons	25
2.5. Equipament Personal	26
<b>3. PROCEDIMENTS DE JOC</b>	32
3.1. Preliminars	33
3.2. Començament del partit	33
3.3. Aturades	36
3.4. Regulació del temps de joc	39
3.5. Acabament del partit i pròrroga	40
3.6. Incompareixença	41
3.7. Partit suspès	42
<b>4. PUNTUACIÓ</b>	45
4.1. Marcar gol	46
4.2. Represa després d'un gol	47
4.3. Cèrcol caigut o trencat	47
4.4. La captura d'esnitx	49
<b>5. BLÀDGERS I L'EFECTE DE COLPEJAMENT</b>	52
5.1. El bastó muntat	53
5.2. Colpejament d'un jugador	53
5.3. Procediment de fora de joc	55
5.4. Redirecció i atrapada d'una blàdger viva	57
5.5. La tercera blàdger i immunitat al colpejament	59
5.6. Moció Natural	60



<b>6. CONTACTE FÍSIC I INTERACCIÓ</b>	63
6.1. Interacció general	64
6.2. Contacte específic	69
6.3. Cercadors i el corredor d'esnitx	71
6.4. Dret de pas	72
6.5. Comportament antiesportiu	73
<b>7. LÍMITS I PILOTES</b>	77
7.1. Ús de les pilotes	78
7.2. Àrea de guàrdia	80
7.3. Atac, defensa i atac a cèrcols	81
7.4. Ritme del joc	82
7.5. Límits	84
<b>8. EL CORREDOR D'ESNITX</b>	89
8.1. Rol del corredor d'esnitx	90
8.2. Requisits del corredor d'esnitx	90
8.3. Temps del corredor d'esnitx	91
8.4. Dictat a terra	92
<b>9. SANCIONS</b>	95
9.1. Sancions disciplinàries	96
9.2. Procediments generals de falta	99
9.3. Temps de la falta	100
9.4. Àrea de penalització	101
9.5. Avantatge	105
9.6. Sanció diferida	106
9.7. Represa alternativa després de sanció	106
<b>10. EQUIP ARBITRAL</b>	108
10.1. L'equip arbitral	109
10.2. Decisions arbitrals	111
10.3. Jugadors i equip arbitral	112
<b>ANNEX A: DEFINICIONS</b>	114
<b>ANNEX B: LLISTA DE FALTES PER TIPUS</b>	120
<b>ANNEX C: LLISTA DE SENYALS ARBITRALS</b>	128
<b>ANNEX D: REGISTRE DE CANVIS</b>	154

**AGRAÏMENTS**

Aquest reglament ha estat produït per l'Associació Internacional de Quidditch i per al seu ús. L'IQA voldria agrair a les següents persones la contribució al seu desenvolupament.

## Contingut nou

Amel Sadikovic | Arkady English | Hugo Petit-Jean | Michael Clark-Polner | Natalie Astalosh  
Nicholas Weir

## Edició

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

## Disseny

Elisa Scorrano | Lucy Nicholls

## Fotografia

Ajantha Abey Quidditch Photography | Axel Casas | Giovanni Franchi  
Honeybadger Quidditch Pictures

## Board of Trustees

Alberto Coronado | Alex Benepe | Austin Wallace | Betsy Lewin-Leigh | Borja Arbosa  
David Jonsson | Kym Couch | Pauline Raes | Rahel Liviero

## Mercès a

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

## Col·laboradors previs

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

Aquest reglament està dedicat a tots els voluntaris que han decidit dedicar gran part del seu temps i esforços a l'IQA.

Copyright © International Quidditch Association, 2020. Tots els drets reservats. Cap part d'aquesta publicació no pot ser emprada ni reproduïda de cap manera sense permís escrit, llevat del cas de citacions breus incorporades a articles d'opinió i ressenyes.

Aquesta publicació no ha estat escrita, preparada, aprovada ni llicenciada per Warner Bros o J. K. Rowling ni cap dels seus editors o titulars de llicència.

No implica ni reclama cap dret sobre els seus personatges o creacions i els seus autors, personal i editorial no estan afiliats, de cap manera, amb Warner Bros o J. K. Rowling ni cap dels seus editors o titulars de llicència.

**SOBRE  
L'ASSOCIACIÓ  
INTERNACIONAL  
DE QUIDDITCH**



## QUINA ÉS LA NOSTRA MISSIÓ?

L'Associació Internacional de Quidditch (IQA) és l'autoritat internacional del quidditch i dona suport al desenvolupament del quidditch i a les seves competicions arreu del món. L'IQA té com a objectiu liderar i promoure l'esport del quidditch celebrant esdeveniments esportius internacionals, donant suport a altres organitzacions del quidditch i compartint el quidditch i els seus valors d'inclusivitat i igualtat de gènere amb un públic més ampli.

## QUÈ ÉS EL QUIDDITCH?

El quidditch existeix des del 2005. Els jugadors de quidditch es reuneixen diàriament a 40 països. Comprèn jugadors de tots els gèneres i sexualitats i els esportistes juguen amb el gènere que declaren seu. Tots els jugadors de quidditch tenen dret a definir el gènere amb el qual s'identifiquen i és aquest el que és reconegut al camp. Molts jugadors han trobat, per primera vegada, un esport d'equip que els reconeix tal com són. El quidditch és un esport de contacte emocionant i intens. Un equip de quidditch es compon de fins a 21 jugadors, amb 7 jugadors per equip al camp alhora. Cada jugador ha de dur un bastó, en tot moment, entre les cames. La regla del "màxim quatre" del quidditch dicta que un equip no pot tenir més de quatre jugadors del mateix gènere al camp alhora, assegurant així que l'esport és inclusiu amb els gèneres i que la diversitat de gènere es manté sempre al camp de joc.

Més informació a [iqasport.org](https://iqasport.org)

**Cap qüestió?** Contacteu amb l'IQA a les xarxes socials!



International Quidditch Association <https://bit.ly/2HO0Zmz>



International Quidditch Association <https://bit.ly/2HO1z3J>

# INTRODUCCIÓ

Els darrers dos anys, el quidditch ha experimentat un marcat creixement i desenvolupament. Constantment i ràpidament evolucionant, cal que les regles hi evolucionin en correspondència. Per a escriure aquest reglament, s'han escoltat les impressions d'àrbitres, entrenadors i jugadors i s'han tractat les seves principals preocupacions pel futur del quidditch. S'ha condensat el reglament i s'han clarificat les regles, alhora que se n'han fet addicions significatives. Esperem que aquests canvis ajudin a impulsar l'esport cap endavant d'una manera que pugui emocionar tots els jugadors d'arreu del món.

© Axel Casas



1.

**COMPOSICIÓ  
DELS EQUIPS I  
SUBSTITUCIÓ**



## 1.1. LIDERATGE I COS TÈCNIC

### 1.1.1. Capitania en joc obligatòria

Cada equip ha de designar algú de la llista oficial d'equip com a capità en joc durant un partit.

- A. En conversar amb l'equip arbitral, el capità en joc té el poder de parlar en nom de l'equip.
  - i. Un jugador individual pot parlar amb l'equip arbitral en el seu propi nom.
  - ii. L'equip arbitral pot ordenar fer silenci a qualsevol persona parlant amb qualsevol membre de l'equip arbitral.
- B. Un equip ha de triar un capità en joc alternatiu si el seu capità en joc no pot continuar, per qualsevol motiu, duent a terme les atribucions del seu rol.
  - i. Durant un partit, el capità en joc original d'un equip reprendrà el rol de capità en joc si torna, legalment, a la banqueta o al camp.
- C. Mentre el joc no s'atura, un capità en joc no pot entrar al camp, excepte si ho fa com a jugador actiu.
  - i. El capità en joc envaeix el camp si entra, il·legalment i extensament, dins el camp o afecta el joc mentre és, il·legalment, al camp.

**Sanció:** targeta blava—invasió del camp

### 1.1.2. Cos tècnic

Els membres de l'equip que no siguin jugadors, incloent-hi entrenadors que no juguen, són "membres del cos tècnic".

- A. La direcció de la competició pot limitar el nombre de membres del cos tècnic permesos a l'àrea de joc.
  - i. Aquest nombre no pot limitar-se a menys de tres.
- B. Un membre del cos tècnic no és apte per a incorporar-se al joc.
- C. Un membre del cos tècnic rebrà la mateixa sanció que un substitut si participa en qualsevol acció que resultaria en una sanció per a un substitut.
- D. Mentre el joc no s'atura, un membre del cos tècnic no pot entrar al camp.
  - i. Un membre del cos tècnic envaeix el camp si entra, il·legalment i extensament, dins el camp o afecta el joc mentre és, il·legalment, al camp.

**Sanció:** targeta blava—invasió del camp

## 1.2. LLISTA D'EQUIP I JUGADORS

### 1.2.1. Llista d'equip

- A. Cada equip es compon d'entre 7 i 21 jugadors.
  - i. Un equip ha de poder tenir, al camp, un conjunt legal de 7 jugadors aptes per a començar o continuar un partit, incloent-hi el temps de cerca inactiva.

# 1.

- a. Durant la pròrroga, un equip pot continuar el partit si pot tenir, al camp, un conjunt legal de 6 jugadors aptes.
- b. Un equip no pot comparèixer, en el partit, si no té prou jugadors aptes per a continuar en qualsevol moment del partit.
- c. L'àrbitre principal mantindrà el joc aturat, fins que el jugador hi torni, en comptes de declarar una incompareixença, si la lesió d'un jugador faria que el seu equip deixés de comparèixer i el personal mèdic opina que el jugador pot, sense perill, tornar al camp amb aproximadament un minut o menys de tractament.

**Sanció:** incompareixença—no tenir prou jugadors aptes per a continuar el partit.

## 1.2.2. Posicions

- A. Un equip ha de tenir quatre caçadors en joc, un dels quals és el guardià.
  - i. El guardià ha de dur una cinta verda al cap, al front.
  - ii. La resta de caçadors han de dur una cinta blanca al cap, al front.
  - iii. Els caçadors poden usar la quàfel de qualsevol manera legal.
  - iv. Els guardians i els caçadors seran tractats com de posicions diferents, als efectes de substitució i canvi de posició.
- B. Un equip ha de tenir dos colpejadors en joc.
  - i. Els colpejadors han de dur una cinta negra al cap, al front.
  - ii. Els colpejadors poden usar les blàdgers de qualsevol manera legal.
- C. Un equip ha de tenir un cercador en joc des del final de la cerca inactiva fins que l'esnitx és capturada legalment. Altrament, un equip no pot tenir cap cercador en joc.
  - i. Els cercadors han de dur una cinta groga al cap, al front.
- D. Qualsevol jugador que no estigui en joc és un substitut.
  - i. Els substituïts no es consideren en cap posició.
  - ii. Els substituïts no necessiten dur cap cinta.
- E. Els jugadors a l'àrea de penalització es consideren en joc i compten per als requisits de posicions del seu equip.
- F. No se sancionarà un equip que no ocupi totes les posicions a causa d'una substitució activa o perquè el cercador, accidentalment, descuida d'entrar al camp al final de la cerca inactiva.

**Sanció:** targeta groga a capità en joc—conjunt il·legal de jugadors en joc

**Sanció:** targeta groga a capità en joc—intencionadament no enviar un cercador al joc

## 1.2.3. Regla del màxim de gènere

- A. Un equip no pot tenir, alhora, més de quatre jugadors en joc que s'identifiquin amb el mateix gènere.

# 1

i. Un jugador complint temps de penalització es considera en joc.

B. El gènere amb el qual un jugador s'identifica es considera el seu gènere.

**Sanció:** targeta groga a capità en joc—conjunt il·legal de jugadors en joc

## 1.2.4. Correcció d'un conjunt il·legal de jugadors

Abans de la represa del joc, si el capità en joc rep una sanció per tenir un conjunt il·legal de jugadors en joc, ha de corregir la infracció amb el menor nombre possible de substitucions.

## 1.3. SUBSTITUCIÓ

### 1.3.1. Procediment de substitució

Mentre el joc no s'atura, per a substituir un jugador, s'han de donar les següents condicions:

- A. El jugador sent substituït no està fora de joc.
- B. El jugador sent substituït surt del camp dins l'àrea de substitució del seu equip i, llavors, desmunta sense retard.
  - i. El jugador no pot desmuntar abans de sortir fora del camp.
  - ii. Una vegada ha desmuntat, el jugador sent substituït ja no és apte per a ser colpejat.
- C. Qualsevol altre equipament que s'hagi d'intercanviar (incloent-hi cintes) ha de ser intercanviat fora del camp.
- D. Abans d'interaccionar amb el joc, el substitut incorporant-se al joc ha de muntar el bastó, a l'àrea de substitució, i trepitjar el camp.
  - i. El substitut entra al camp pel límit de l'àrea de substitució al mateix lloc, aproximadament, per on el jugador sortint ha abandonat el camp.
  - ii. Una substitució és completada quan el substitut travessa el límit de l'àrea de substitució del seu equip cap al camp i trepitja, només, el terra dins el camp.
    - a. El substitut és, llavors, immediatament apte per a participar en el joc i per a ser colpejat.
- E. El jugador incorporant-s'hi rep qualsevol targeta de penalització que escaigui per la infracció d'aquest procediment.
- F. El membre de l'equip arbitral considerarà una infracció de substitució, en comptes d'una substitució il·legal, que un jugador s'incorpori al joc, mitjà d'una substitució que infringeix aquest procediment, si encara no ha interaccionat amb el joc.
  - i. El jugador incorporant-s'hi ha de ser sancionat per una substitució il·legal si interacciona amb el joc abans de l'ordre arbitral o de corregir la infracció de substitució.
  - ii. Un jugador que comet, repetidament, infraccions de substitució ha de ser sancionat per una substitució il·legal.

**Sanció:** repetició del procediment—infracció de substitució

**Sanció:** targeta blava—substitució il·legal

### 1.3.2. Canvi de posició

Els jugadors poden intercanviar posicions, mentre estan desmuntats a l'àrea de substitució, seguint el procediment de substitució i canviant de cintes.

- A. Quan un jugador intercanvia posicions amb un company d'equip, aquest serà tractat com a participant en dues substitucions a part. La primera, en sortir en la seva posició prèvia, i la segona, en entrar-hi en la nova posició.

### 1.3.3. Pautes de substitució

- A. Una substitució pot realitzar-se només mentre el joc no s'atura, llevat de les següents excepcions:
  - i. Quan se substitueix un jugador expulsat (*vegeu 9.1.6. Expulsió*).
  - ii. Quan se substitueix un jugador lesionat (*vegeu 1.3.4. Substitució per lesió*).
  - iii. Quan un guardià intercanvia posicions amb un altre jugador en joc, en ser enviat a l'àrea de penalització (*vegeu 9.4.2. Anada a l'àrea de penalització*).
  - iv. Quan se substitueix un jugador en joc per un substitut infractor (*vegeu 9.4.5. Sancions a substituïts i membres del cos tècnic*).
  - v. Quan es corregeix la infracció, després de rebre una sanció per tenir un conjunt il·legal de jugadors en joc (*vegeu 1.2.4. Correcció d'un conjunt il·legal de jugadors*).

### 1.3.4. Substitució per lesió

- A. Qualsevol substitució ha de seguir tot el procediment de substitució si un jugador és lesionat i el joc no s'atura, com s'indica al 1.3.1. Procediment de substitució.
- B. Quan un jugador sagna obertament o és a terra, massa lesionat per a seguir jugant o ser substituït mentre el joc continua, el joc ha de ser aturat per la lesió.
  - i. El joc ha de ser aturat, immediatament, si el jugador lesionat obstaculitza el joc o té una lesió greu, incloent-hi qualsevol lesió al cap no superficial.
  - ii. L'àrbitre principal ha de permetre continuar el joc, fins que aturar-ho no suposi un avantatge significatiu per a cap equip o el joc es mogui cap a l'àrea on és el jugador lesionat, si la lesió no és greu i el jugador no obstaculitza el joc actiu.
- C. Si el joc és aturat i un jugador està lesionat:
  - i. El jugador lesionat pot abandonar el camp per a ser substituït per un altre.
    - a. Un jugador ha d'abandonar el camp si el joc és aturat per la seva lesió.
    - b. El jugador lesionat ha d'abandonar el camp si sagna obertament.
      - 1. El jugador sagnant no és apte per a tornar al joc fins que no rebí permís d'un membre de l'equip arbitral que accepti que la pèrdua de sang s'ha aturat.



# 1

- c. El bastó del jugador lesionat es deixa al camp, on aquest era quan el joc ha estat aturat.
  - ii. Qualsevol jugador lesionat que abandoni el camp ha de ser reemplaçat per un substitut apte.
    - a. Mentre el joc és aturat, el substitut reemplaça el jugador al lloc indicat pel bastó.
    - b. El substitut rep possessió de qualsevol pilota que hauria estat posseïda pel jugador lesionat en reprendre el joc.
    - c. Un jugador pot agafar el seu bastó i tornar al joc, des del límit de la seva àrea de substitució, si es veu forçat, per reglament, a abandonar el camp per una lesió lleu i no n'hi ha cap substitut apte.

**D.** Un jugador no pot fingir, per cap motiu, una lesió.

**Sanció:** targeta groga—fingiment d'una lesió

## 1.4. ÀREA DE SUBSTITUCIÓ I BANQUETA

### 1.4.1. Restriccions d'àrea de substitució i banqueta

- A.** Tota substitució ha de tenir lloc a l'àrea de substitució i no pas a la banqueta.
- B.** Els substituïts i el cos tècnic han de romandre a la banqueta o a l'àrea de substitució, mentre el joc no s'aturi, i no poden amuntegar-se a la línia de límit, llevat que estiguin a punt d'incorporar-se al joc amb una substitució.
  - i. L'equip arbitral pot exigir a tots els substituïts de l'equip que romanguin a la banqueta, llevat que estiguin a punt d'incorporar-se al joc amb una substitució, si un equip s'amuntega, il·legalment i repetidament, a la línia de límit.
- C.** Qualsevol equipament o pertinença addicional innecessària per al joc que sigui introduïda a l'àrea de joc per un equip ha de ser desada, de manera segura, a la seva banqueta.
  - i. Qualsevol pilota addicional a la banqueta s'ha de desar dins una bossa o algun altre dipòsit.

### 1.4.2. Abandonament de l'àrea de substitució, banqueta o àrea de joc

- A.** Un sol substitut o membre del cos tècnic alhora pot abandonar l'àrea de substitució o la banqueta per a demanar informació a l'anotador o el cronometrador, però no pot interferir en les seves funcions ni entrar al camp.
- B.** El capità en joc d'un equip pot abandonar l'àrea de joc per tal de comunicar-se amb el personal de la competició.
- C.** Qualsevol persona en necessitat d'atenció mèdica pot abandonar l'àrea de joc per a rebre-la.
  - i. Tots els jugadors que abandonin l'àrea de joc d'aquesta manera poden tornar

# 1

al partit si han rebut l'alta mèdica.

ii. Qualsevol persona designada pel capità en joc de l'equip pot abandonar l'àrea de joc, per a assistir al company d'equip lesionat, si cal.

iii. En casos de lesions al cap, l'àrbitre principal pot, a la seva discreció, exigir a la persona lesionada que abandoni l'àrea de joc per a rebre atenció mèdica.

**D.** Abandonar l'àrea de substitució o la banqueta, intencionadament i il·legalment, amb la intenció d'eludir altres regles és elusió il·legal.

**Sanció:** targeta blava—elusió il·legal

## 1.4.3. Interferència de línia de banda

Els substituïts no poden cometre cap interferència de línia de banda.

**A.** Una interferència de línia de banda és que un substituït afecti el joc, directament, quan qualsevol dels següents és cert:

i. El substituït és, intencionadament i il·legalment, fora de l'àrea de substitució i de la banqueta, alhora.

ii. El substituït no ha fet tot el raonablement possible per a evitar el joc.

**Sanció:** targeta blava—interferència de línia de banda

**Sanció:** targeta vermella—interferència intencional de línia de banda

# 1.

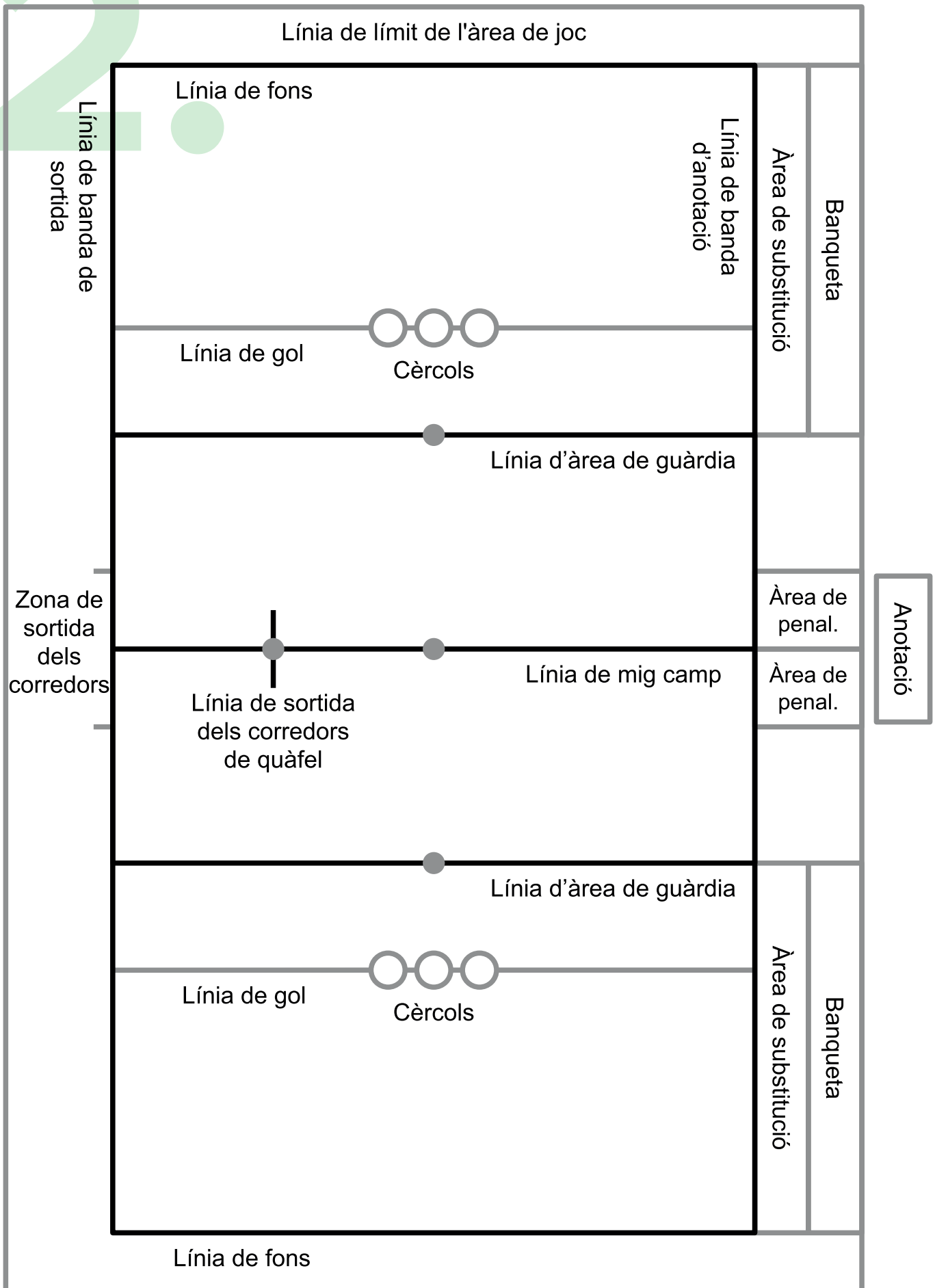
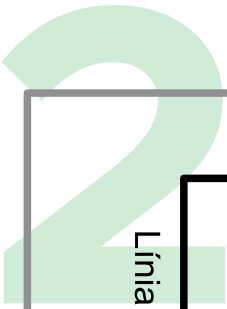


© Honeybadger Quidditch Pictures

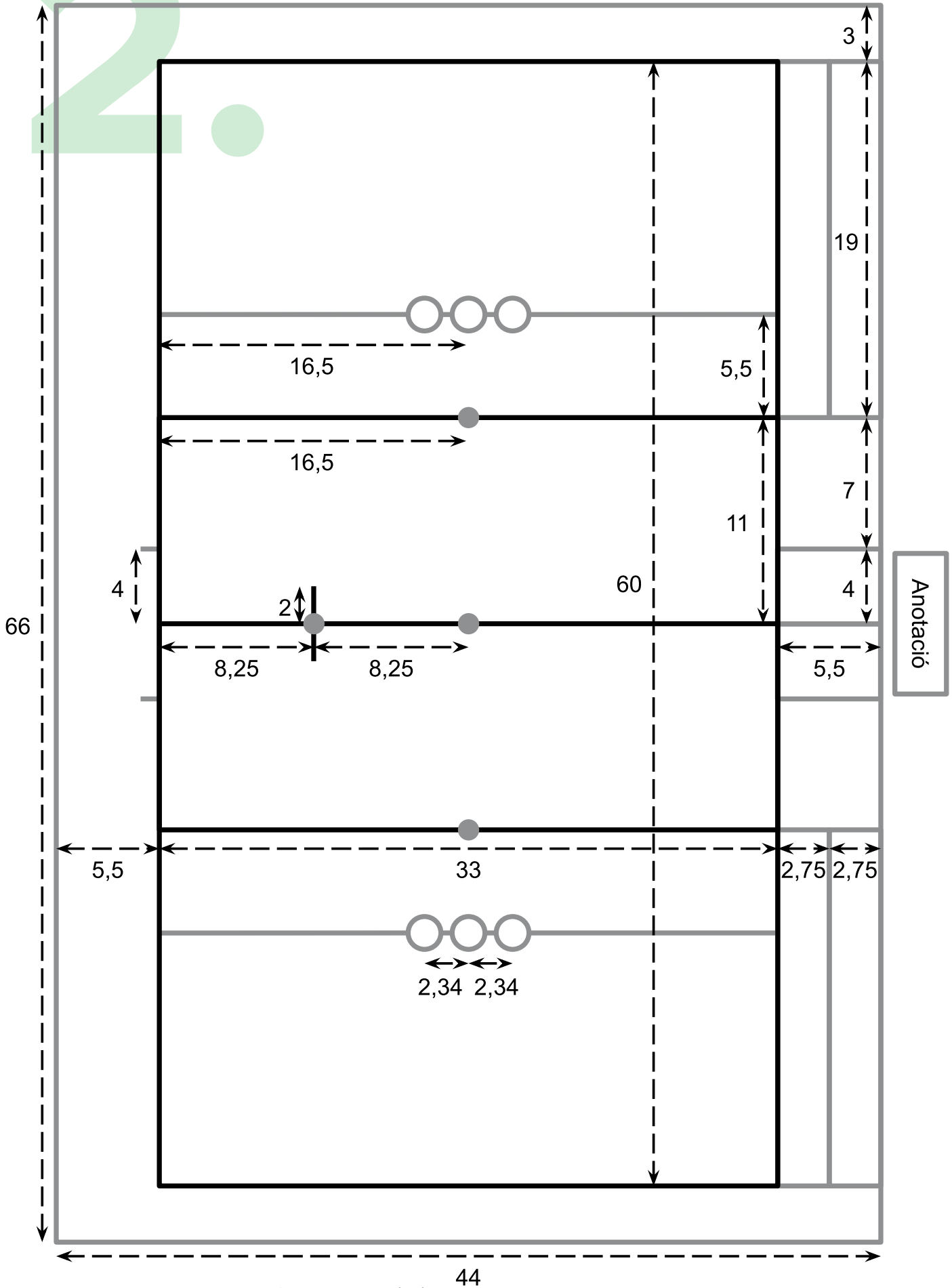
2.

**EQUIPAMENT  
| DIMENSIONS**





# 2.



La unitat de mesura és el metre (m).

## 2.1. LÍNIES I DEMARCACIÓ DEL CAMP

### 2.1.1. Línies de límit

El camp es compon de quatre línies de límit que formen un rectangle de 60 m de base i 33 m d'altura.

- A. Les línies de límit de 33 m són les línies de fons.
- B. Les línies de límit de 60 m són les línies de banda.
  - i. La línia de banda més propera a la taula d'anotació és la "línia de banda d'anotació".
  - ii. La línia de banda més llunyana de la taula d'anotació és la "línia de banda de sortida".

### 2.1.2. Línia de mig camp

La línia de mig camp connecta els punts mitjans de les línies de banda.

### 2.1.3. Línies d'àrea de guàrdia

Hi ha dues línies d'àrea de guàrdia, paral·leles a les línies de fons, les quals connecten les línies de banda i es posicionen a 11 m de la línia de mig camp, als dos costats d'aquesta.

### 2.1.4. Línies de gol

Hi ha dues línies de gol, paral·leles a les línies de fons, les quals connecten les línies de banda i es posicionen a 16,5 m de la línia de mig camp, als dos costats d'aquesta.

### 2.1.5. Línia de sortida dels corredors de quàfel

La línia de sortida dels corredors de quàfel se situa a 8,25 m de la línia de banda de sortida i s'estén 2 m en cada direcció, perpendicular a la línia de mig camp.

### 2.1.6. Zona de sortida dels corredors

La zona de sortida dels corredors és l'àrea a 4 metres de la línia de mig cap, des de la línia de sortida dels corredors de quàfel a la línia de banda de sortida i estenent-se fins al límit de l'àrea de joc.

- A. La zona de sortida dels corredors només s'ha de marcar a la línia de banda de sortida, fora del camp, si és que es marca.

### 2.1.7. Àrees de substitució

L'àrea de substitució de cada equip és un rectangle de 19 m de base i 2,75 m d'altura, fora del camp i adjacent a la seva àrea de guàrdia.

- A. Un costat de l'àrea de substitució és la secció de la línia de banda d'anotació dins l'àrea de guàrdia.

**B.** L'àrea de substitució s'estén 2,75 m des de la línia de banda.

### **2.1.8. Banquetes**

La banqueta de cada equip és un rectangle de 19 m de base i 2,75 m d'altura, entre la seva àrea de substitució i el límit de l'àrea de joc.

### **2.1.9. Àrees de penalització**

Cada equip té una àrea de penalització fora del camp.

**A.** Cada àrea és un rectangle de 5,5 m de base i 4 m d'altura que comença a la línia de mig camp i s'estén 4 m al llarg de la línia de banda d'anotació en direcció a la banqueta de l'equip.

### **2.1.10. Posicions de pilota**

Hi ha quatre posicions de pilota al camp.

**A.** Una posició de blàdger se situa al punt mitjà de cada línia d'àrea de guàrdia.

**B.** Una posició de blàdger se situa a la intersecció entre la línia de mig camp i la de sortida dels corredors de quàfel.

**C.** La posició de quàfel se situa al punt mitjà de la línia de mig camp.

### **2.1.11. L'àrea de joc**

L'àrea de joc és un rectangle envoltant el camp el qual té aquest al seu centre.

**A.** Aquest rectangle fa:

**i.** 66 m de base i 44 m d'altura.

**B.** L'àrea de joc ha d'estar lliure d'obstacles i terreny perillós.

**i.** Cap destorb específic de la competició, com ara una taula d'anotació, no pot ser establert dins l'àrea de joc.

**C.** Durant el joc, l'àrea de joc està reservada a:

**i.** Els jugadors a les llistes actives dels equips en joc.

**ii.** L'equip arbitral assignat al partit en joc.

**iii.** El personal de la competició autoritzat per a accedir a l'àrea de joc (sota el seu propi risc), a discreció de l'àrbitre principal o la direcció de la competició.

**iv.** Membres del cos tècnic, com són designats al 1.1.2. Cos tècnic.

**D.** El públic no pot entrar a l'àrea de joc.

### **2.1.12. Demarcació del camp**

Diverses parts del camp i de l'àrea que l'envolta han d'estar clarament demarcades. Aquestes demarcacions es fan, generalment, amb cons o línies.

# 2

- A.** Han d'estar d'alguna manera demarcats els següents:
- i.** El límit del camp, com és descrit al 2.1.1.
  - ii.** La línia de mig camp, com és descrita al 2.1.2.
  - iii.** Les línies d'àrea de guàrdia, com són descrites al 2.1.3.
  - iv.** La línia de sortida dels corredors de quàfel, com és descrita al 2.1.5.
- B.** Tot i que recomanables, són opcionals les següents demarcacions:
- i.** Les línies de gol, com són descrites al 2.1.4.
  - ii.** La zona de sortida dels corredors, com és descrita al 2.1.6.
  - iii.** Les banquetes, com són descrites al 2.1.8.
  - iv.** Les àrees de penalització, com són descrites al 2.1.9.
  - v.** La resta de posicions de pilota, com són descrites al 2.1.10.
  - vi.** L'àrea de joc, com és descrita al 2.1.11.
  - vii.** El posicionament dels cercols, com és descrit al 2.2.3.
    - a.** Aquestes demarcacions no poden interferir amb l'estabilitat dels cercols.

## 2.2. CÈRCOLS

### 2.2.1. Composició i construcció d'un cercol

- A.** Cada cercol ha d'estar compost d'un pal vertical i una anella circular fixa al seu extrem superior. Aquests poden estar fets de qualsevol material, llevat de metall o formigó, i no poden suposar un perill per als jugadors.
- B.** Un cercol pot estar unit a una base per a mantenir-lo en vertical.
- i.** Aquesta base no ha d'afectar l'alçària del cercol.
  - ii.** La base no pot estar feta de metall pesant ni formigó, llevat dels ancoratges metàl·lics.
- C.** Un cercol ha de poder sostenir-se per si mateix i aguantar el joc.
- i.** Els àrbitres han de rebutjar qualsevol cercol o base que considerin un perill per als jugadors.

### 2.2.2. Forma dels cercols

Cada conjunt de cercols ha de tenir anelles fixes a l'extrem superior de pals de tres alçàries diferents.

- A.** Les alçàries requerides es mesuren des del terra fins a la part més baixa de la vora exterior de l'anella. Les alçàries són les següents:
- i.** El cercol petit fa entre 89 i 93 cm d'alçària.
  - ii.** El cercol mitjà fa entre 135 i 139 cm d'alçària.
  - iii.** El cercol alt fa entre 181 i 185 cm d'alçària.
- B.** Una anella ha d'estar fixa a l'extrem superior de cada pal.

- i. El diàmetre interior de cada anella ha de mesurar entre 81 i 86 cm.

### 2.2.3. Posicionament dels cercols

- A. Tres cercols es posicionen a cada línia de gol.
  - i. El cercol alt ha de situar-se al punt mitjà de la línia de gol.
  - ii. Els altres dos cercols se situen a la línia de gol i a 2,34 m del cercol alt, un a cada costat.
  - iii. Encarant qualsevol conjunt de cercols, des de mig camp, el cercol petit ha d'estar a l'esquerra i el cercol mitjà, a la dreta.
- B. Les anelles han d'alinejar-se amb la línia de gol.

## 2.3. PILOTES DE JOC

### 2.3.1. La quàfel

La quàfel ha de:

- A. Ser una pilota de voleibol.
- B. Tenir una circumferència d'entre 65 i 67 cm.
- C. Mantenir la seva forma esfèrica i no estar completament inflada ni prou desinflada perquè el jugador mitjà pugui agafar un bon tros de la coberta de cuir amb la mà.

### 2.3.2. Blàdgers

Les tres blàdgers han de:

- A. Ser pilotes esfèriques amb una coberta de goma flexible o d'un material semblant (com ara les de baló presoner).
- B. Tenir una circumferència de 68 cm i un diàmetre de 22 cm.
- C. Mantenir la seva forma esfèrica i no estar completament inflades ni prou desinflades perquè el jugador mitjà pugui agafar un bon tros de la coberta de goma amb la mà.

### 2.3.3. L'esnitx

L'esnitx ha de:

- A. Ser una pilota de tennis estàndard, dins un mitjó.
  - i. El mitjó ha de tenir una longitud visible i ininterrompuda d'entre 25 i 30 cm.
    - a. Poden comptar-se fins a 5 cm de l'acoblament, pel que fa a aquesta longitud mínima, si el mitjó està adherit als pantalons per fora.
- B. El mitjó ha d'estar inserit o adherit als pantalons del corredor d'esnitx d'una manera segura i que permeti la presa del mitjó per part del cercador.

## 2.3.4. Pilota malmesa durant el joc

L'àrbitre principal ha d'aturar el joc per a reemplaçar una pilota de joc que s'hagi fet malbé (p. ex. es desinfla) durant el joc. S'hi apliquen les següents condicions:

- A.** Quan qualsevol pilota es fa malbé, l'àrbitre principal ha d'aturar immediatament el joc.
- B.** Una pilota reparada o la que la reemplaça és retornada al darrer jugador que n'ha tingut possessió si la pilota estava en l'aire en fer-se malbé, excepte la quèfel després d'un gol bo.
  - i.** La pilota és entregada al jugador apte del mateix equip més proper a la localització actual del jugador si aquest jugador, abans que s'aturi el joc, està colpejat o desmuntat.
    - a.** La pilota serà deixada a la localització actual del jugador si no hi ha cap jugador apte per a rebre-la.
- C.** No pot produir-se cap gol ni colpejament amb una pilota que ha estat reconeguda com a malmesa, per part d'un membre de l'equip arbitral, abans que el gol o el colpejament tinguessin lloc.
- D.** El colpejament compta i la blàdger es considera morta si una blàdger es fa malbé en impactar en un jugador.
  - i.** L'atrapada comptarà si la blàdger es fa malbé en la moció final, altrament reeixida, de l'atrapada.
- E.** La captura compta si l'esnitx es fa malbé durant la captura d'esnitx (p. ex. el mitjó s'esquinça per la meitat i el cercador se'n queda amb una) i el cercador ha pres netament la pilota en si.
  - i.** La captura no es considerarà bona si l'esnitx es fa malbé abans de la captura.

## 2.4. BASTONS

### 2.4.1. Normativa del bastó

Tots els jugadors en joc han de dur un bastó. El bastó:

- A.** Ha de consistir en un pal rígid fet de plàstic.
  - i.** Aquest pal ha de tenir una longitud d'entre 98 cm i 102 cm.
  - ii.** Aquest pal ha de tenir un diàmetre exterior d'entre 25 i 35 mm.
    - a.** El diàmetre dels taps pot excedir lleugerament els 35 mm si els extrems del pal estan tapats.
- B.** No pot tenir estelles ni puntes afilades.
  - i.** Els extrems del bastó han d'estar prou recoberts si el bastó és buit.
- C.** No pot estar adherit al cos, la roba ni cap altre equipament del jugador.
- D.** No pot estar reforçat amb material addicional, incloent-hi cinta adhesiva que





cobreixi el cos del bastó.

- i. Pot cobrir-se una secció de fins a 20 cm del bastó amb algun tipus de cinta, aproximadament on el jugador l'agafaria normalment amb la mà.

### 2.4.2. Trencament d'un bastó

L'àrbitre principal ha d'aturar immediatament el joc i el bastó ha de ser reemplaçat, abans que el jugador pugui fer qualsevol jugada, si un bastó es trenca durant el curs del joc.

- i. Iniciar, a consciència, una nova jugada mentre s'usa un bastó trencat és il·legal.

**Sanció:** targeta vermella—iniciació a consciència d'una nova jugada amb un bastó trencat

### 2.4.3. Provisió de bastons

En un partit, la direcció de la competició ha de proveir, com a mínim, de 10 bastons iguals als dos equips. Els equips poden proveir-se dels seus propis bastons, llevat que això no sigui permès a la normativa de la competició prèviament.

## 2.5. EQUIPAMENT PERSONAL

### 2.5.1. Seguretat

Un jugador no pot fer ús de cap equipament ni dur res que sigui perillós per a ell mateix o altres jugadors.

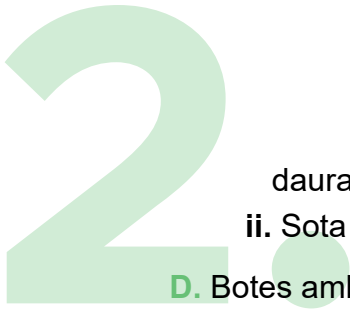
- A. Un jugador no pot tenir les ungles llargues o afilades, a discreció de l'àrbitre principal. Generalment, les ungles que són visibles observant el palmell de la mà es consideren llargues.

**Sanció:** targeta blava—incorporació al joc amb ungles il·legalment llargues o afilades

### 2.5.2. Equipament obligatori

Durant el joc, cada jugador ha de dur apropiadament el següent equipament:

- A. Una cinta de color, la qual s'ha de dur al cap, al front, distingint la posició del jugador.
- B. Una camisa o samarreta.
  - i. Les samarretes dels jugadors d'un mateix equip han de ser fàcilment identificables, del mateix color bàsic i diferenciables de les de l'equip adversari.
  - ii. El color principal de la samarreta no pot ser groc ni daurat.
  - iii. El disseny de la samarreta no pot consistir, principalment, de franges verticals blanques i negres.
- C. Roba per sota de la cintura (com ara pantalons, pantalons curts o faldilles).
  - i. El color principal de la capa més externa d'aquesta roba no pot ser groc ni



daurat.

ii. Sota aquesta roba, ha dur-se alguna mena de roba interior.

**D.** Botes amb tacs o sabates.

i. Els tacs no poden ser punxeguts.

ii. Els tacs no poden estar fets completament de metall ni estar ajustats amb tacs metàl·lics.

**E.** Un protector bucal, el qual ha de:

i. Incloure una part d'oclusió (protegint i separant les superfícies de mossegada).

ii. Incloure una part labial (protegint les dents i les seves estructures de suport).

iii. Cobrir les dents premolars i molars amb un gruix adequat.

**Sanció:** targeta blava—incorporació al joc sense dur l'equipament obligatori

**Sanció:** targeta blava—treure's intencionadament equipament obligatori durant el joc

### 2.5.3. Requisits de cinta

Les cintes posicionals estan subjectes als següents estàndards.

**A.** El color de la cinta ha de ser prou distintiu per a identificar inequívocament la posició del jugador.

**B.** La cinta ha de ser fàcilment visible, des d'una distància raonable, i identificable, a través dels cabells o l'equipament del jugador.

**C.** No poden usar-se com a cintes barrets ni altres lligadures.

i. La cinta posicional s'ha de dur per sobre de la lligadura i la lligadura ha de ser d'un color clarament distingible del de la cinta.

ii. Una lligadura que, alhora, tingui la forma d'una cinta i sigui d'un color posicional serà considerada una cinta.

a. Cap altra cinta posicional no pot ser duta sobre aquesta peça.

**D.** Un jugador pot continuar jugant, sense la seva cinta, si la perd durant el joc. No obstant això, ha de recol·locar-se la cinta quan tingui lloc qualsevol dels següents:

i. Passa a estar fora de joc.

ii. Hi ha una aturada del joc.

iii. S'ha marcat un gol.

a. Quan es marca un gol, els colpejadors i els cercadors no han de recol·locar-se la cinta.

**E.** Un jugador ha de corregir immediatament el problema si un membre de l'equip arbitral considera, per qualsevol motiu, que la seva cinta és inacceptable.

i. S'hi aplicarà el procediment d'infracció accidental d'equipament si això no pot completar-se al camp immediatament (vegeu 2.5.7. Infracció accidental d'equipament).

**Sanció:** tornada a cercols—il·legalment no recol·locar-se una cinta perduda

## 2.5.4. Dorsal

Cada jugador ha de tenir un nombre enter entre el 0 i el 99, tots dos inclosos, clarament visible al darrere de la samarreta.

- A. El dorsal no pot excedir els dos dígits, incloent-hi zeros a l'esquerra.
- B. A l'àrea de joc, dos jugadors del mateix equip no poden compartir el mateix dorsal.
  - i. En la determinació del dorsal d'un jugador, s'ignoren els zeros a l'esquerra.
  - ii. El capità en joc ha de designar un jugador, perquè canviï el seu dorsal, si un equip és sancionat per tenir dos jugadors amb el mateix dorsal a l'àrea de joc.
    - a. El jugador designat no és apte per a estar en joc fins que no tingui un nou número a l'esquena i aquest nou dorsal sigui notificat a l'anotador.
- C. Durant el joc, si el dorsal d'un jugador es deteriora fins a ser irreconeixible:
  - i. El joc no s'atura.
  - ii. L'àrbitre informa el jugador que el seu dorsal s'ha deteriorat.
  - iii. El jugador ha de corregir el dorsal en la seva següent substitució o durant la següent aturada del joc, el que tingui lloc abans.
    - a. Durant l'aturada, el jugador ha de ser substituït si hi ha una aturada del joc i el dorsal no pot ser corregit ràpidament.
    - b. El nou dorsal ha de ser notificat a l'anotador si el problema només es pot resoldre donant un nou número al jugador.
- D. Cap jugador no pot incorporar-se al joc sense un número legal i reconeixible a l'esquena.

**Sanció:** targeta blava—incorporació al joc sense un dorsal legal i reconeixible

**Sanció:** targeta blava a capità en joc—tenir dos jugadors amb el mateix dorsal a l'àrea de joc

## 2.5.5. Equipament addicional

Els següents es consideren “equipament addicional” i poden dur-s'hi amb les limitacions llistades.

- A. Proteccions encoixinades—tota protecció ha de:
  - i. Tenir un gruix de 2,5 cm o menor.
  - ii. Passar el “cop de prova”, p. ex. no s'hauria de sentir cap so de cop quan un àrbitre la pica amb un artell.
  - iii. Doblegar-se fàcilment en aplicar-li un mínim de força.
- B. Genolleres, colzeres i similars—aquests amortidors esportius són permesos, però generalment han de complir els estàndards anteriors de les proteccions.
  - i. Un amortidor d'aquests pot incloure parts rígides i, no obstant això, qualsevol metall o plàstic dur que tingui ha d'estar, en tot moment durant un partit, cobert i passar el cop de prova una vegada cobert.

# 2

- ii. El jugador ha d'abandonar el camp i solucionar el problema si qualsevol metall o plàstic dur queda descobert (vegeu 2.5.7. Infracció accidental d'equipament).
  - iii. Els àrbitres es reserven el dret de rebutjar qualsevol d'aquests amortidors que creguin que suposa un perill per a qualsevol persona al camp.
- C. Suspensoris—els suspensoris usats per a protegir l'engonal (conquilles o proteccions pèlviques) són permesos.
  - D. Ulleres i lents de contacte—un jugador pot dur ulleres, ulleres de seguretat o equipament similar.
    - i. No són permeses cap mena d'ulleres fetes de vidre, llevat que es duguin sota unes de seguretat, de manera que el vidre no quedi al descobert.
    - ii. No són permeses les ulleres de seguretat fetes de metall, com ara les de protecció del lacrosse.
  - E. Guants—els guants són permesos i estan subjectes a les mateixes regles que les proteccions.
  - F. Barrets—no és permès dur cap barret amb una o més franges horitzontals de qualsevol dels quatre colors de cinta posicional, encara que la franja quedi coberta per la cinta.
  - G. Equipament addicional al braç—no és permès dur res a l'avantbraç, llevat de mànigues, guants i colzeres o amortidors similars.
  - H. Equipament especial—un individu amb discapacitat o recuperant-se d'una lesió pot necessitar algun altre equipament específic. Abans del seu ús en qualsevol partit oficial, aquest equipament ha de ser aprovat per la política d'exempció de responsabilitats de la respectiva autoritat esportiva.
  - I. Abans del partit, qualsevol equipament addicional ha de ser aprovat per l'àrbitre principal. No es pot permetre cap equipament que l'àrbitre determini perillós o injust per a qualsevol equip.

**Sanció:** targeta blava—ús il·legal en joc d'equipament addicional

## 2.5.6. Aprovació d'equipament addicional

Abans de cada partit, totes les proteccions, genolleres i amortidors similars i equipament especial han de ser presentats per a la seva aprovació a l'àrbitre principal o el seu representant designat, tant si l'equip arbitral opta per realitzar una revisió completa de l'equipament d'equip com si no.

**Sanció:** targeta vermella—ús en joc d'equipament rebutjat per un membre de l'equip arbitral

## 2.5.7. Infracció accidental d'equipament

En el cas que l'equipament prèviament legal d'un jugador, com a resultat del joc, esdevingui il·legal:

# 2

- A. El joc no s'atura, llevat que l'àrbitre determini que la infracció suposa un perill per als jugadors.
- B. El jugador en falta ha d'abandonar el camp immediatament per a corregir la infracció i pot ser reemplaçat per un substitut.
  - i. Un jugador no necessita abandonar el camp per a reemplaçar un bastó trencat.
- C. Qualsevol jugador a qui se li requereixi abandonar el camp per a corregir l'equipament no pot tornar-hi fins que l'equipament no hagi estat reemplaçat, reparat o retirat.
  - i. L'equipament obligatori ha de ser reemplaçat o reparat.
    - a. L'àrbitre principal ha d'aturar el joc, fins que es proporcionï el reemplaçament per a un bastó o una cinta, si no n'hi ha cap de disponible.
- D. Un jugador està subjecte a sanció per ignorar l'ordre d'un membre de l'equip arbitral si no abandona el camp, en ser informat de la infracció, o es reincorpora al joc sense corregir-la.

**Sanció:** targeta groga—ignorar una ordre arbitral

## 2.5.8. Restricció d'equipament específica de la instal·lació esportiva

La direcció de la competició pot prohibir equipament no obligatori per tal de complir els requisits d'una instal·lació esportiva.

**Sanció:** targeta vermella—ús d'equipament explícitament prohibit per la direcció de la competició

## 2.5.9. Alteració intencional d'equipament

Alterar intencionadament qualsevol equipament de joc, incloent-hi les pilotes de joc i els cèrcols, per tal d'obtenir-hi un avantatge és il·legal.

**Sanció:** targeta vermella—alteració il·legal d'equipament de joc

## 2.5.10. Equipament prohibit

Durant el joc, són equipament prohibit i no poden ser mai duts per un jugador els següents:

- A. Dispositius d'enregistrament de so o imatge.
- B. Joieria de cap mena.
  - i. Els retenidors de perforacions fets de plàstic flexible que estan al nivell de la pell són permesos.
  - ii. Un jugador amb dilatacions significatives pot usar retenidors de plàstic dur que estiguin al nivell de la pell i omplin tota la dilatació.
  - iii. Un jugador rebrà la sanció per portar joieria prohibida, en comptes de per portar equipament prohibit, si la seva joieria no ha afectat el joc.
- C. Substàncies que millorin l'adherència i puguin transferir-se a una pilota i afectar-la.



# 2

**Sanció:** expulsió—dur joieria prohibida

**Sanció:** targeta vermella—dur equipament prohibit

© Ajantha Abey Quidditch Photography



3.

**PROCEDIMENTS  
DE JOC**



## 3.1. PRELIMINARS

### 3.1.1. Reunió prèvia al partit

Abans de qualsevol partit, l'àrbitre principal agrupa els representants dels dos equips per a revisar les regles generals.

- A. Cada equip ha de designar una persona com a capità en joc per a representar l'equip durant el partit.
  - i. El capità en joc ha d'assistir a la reunió prèvia al partit.
  - ii. Representants addicionals de l'equip poden assistir també a la reunió prèvia al partit.
- B. En aquest moment, l'àrbitre principal ha de comentar amb els representants dels equips el següent:
  - i. Qualsevol regla bàsica específica del camp.
  - ii. La identitat del corredor d'esnitx.
  - iii. Qualsevol jugador del qual l'equip arbitral hauria de ser conscient pel que fa a la regla del màxim de gènere.
  - iv. Qualsevol altra preocupació de les parts assistents que sigui relativa al partit.

### 3.1.2. Sorteig amb una moneda a l'aire

En acabar la reunió prèvia al partit, tindrà lloc un sorteig amb una moneda a l'aire.

- A. L'equip que ha viatjat més lluny des del seu punt d'origen és el que farà l'aposta mentre la moneda és en l'aire.
- B. El guanyador del sorteig o bé triarà el primer una de les tres opcions llistades al 3.1.2.C. o bé cedirà aquesta primera tria al capità adversari. L'equip que no selecciona primerament farà la tria de les dues opcions restants.
- C. Les opcions pel partit seran:
  - i. Quin conjunt de cercols defensar.
  - ii. Quin corredor de quàfel de l'equip triarà la seva posició de sortida el primer.
  - iii. Quin corredor de blàdger de l'equip triarà la seva posició de sortida el primer.
- D. Immediatament després del sorteig, els equips hauran de fer les seves tries en l'ordre triat.

## 3.2. COMENÇAMENT DEL PARTIT

### 3.2.1. Alineació de sortida

A la crida de l'àrbitre principal, cada equip ha d'enviar la seva alineació inicial a les línies de sortida.

- A. Cada equip ha d'enviar un caçador i un colpejador per a alinear-se a les posicions de sortida, a la zona de sortida dels corredors. Aquests jugadors seran els corredors designats.

# 3

- B.** Els corredors designats han d'alinejar-se amb l'espatlla a 0,5 m de la línia de mig camp, com a mínim, i dins la zona de sortida dels corredors.
- Els corredors de quàfel han de sortir des de la línia de sortida dels corredors de quàfel i els corredors de blàdger, des de la línia de banda de sortida.
  - Per a cada pilota en disputa, el corredor designat per a triar la seva posició el primer indica la tria col·locant el seu bastó al costat preferit de la línia de mig camp. El corredor adversari col·locarà, llavors, el seu bastó a l'altre costat de la línia de mig camp.
- C.** Un caçador de cada equip ha d'alinejar-se a la línia de banda de sortida en la meitat de l'adversari, fora de la zona de sortida dels corredors i a 1,5 m de la línia d'àrea de guàrdia, com a mínim, i col·locar el seu bastó a terra en aquesta localització.
- D.** Una vegada el caçador de la zona ofensiva de cada equip ha triat la seva localització de sortida, la resta de caçadors i colpejadors dels dos equips han d'alinejar-se a la línia de banda de sortida i a les seves meitats, fora de la zona de sortida dels corredors.
- Cap jugador no pot alinear-se a menys d'1 m, mesurat d'espatlla a espatlla, del caçador adversari a la seva meitat.
- E.** Un jugador tria la seva localització de sortida col·locant el seu bastó a terra, a aquesta localització, com a marcador. Una vegada s'ha establert el marcador, és una infracció de jugador fixat que un jugador:
- Mogui qualsevol bastó de marcador.
  - S'allunyi gaire del seu bastó de marcador sense el permís d'un membre de l'equip arbitral.
  - Canviï de cinta posicional.
  - Canviï quin jugador en surt, llevat que el jugador original sigui expulsat o es lesioni de tal manera que no pot jugar. Aquesta sanció s'assigna només al jugador original.
- F.** El jugador complint el temps de penalització comença des de l'àrea de penalització, en lloc de la línia de sortida, si s'assigna una targeta de penalització abans del començament del partit.
- L'equip pot substituir el corredor designat a la seva línia de sortida, amb un jugador de la mateixa posició i de l'alineació inicial, si rep una sanció.

**Sanció:** targeta blava—infracció de jugador fixat

## 3.2.2. Procediment de sortida

- A.** Una vegada tots els jugadors s'hi han posicionat, l'àrbitre principal confirma que els dos equips, tots els àrbitres assistents i qualsevol altre membre de l'equip arbitral estan preparats i que totes les pilotes romanen a les posicions apropiades (*vegeu 2.1.10. Posicions de pilota*).
- Abans que l'àrbitre principal cridi "amunt", qualsevol pilota que es mogui, per qualsevol motiu, de la seva marca abans de la sortida ha de ser recol·locada.

# 3

- B.** L'àrbitre principal crida "a terra". Les alineacions inicials han d'agafar els seus bastons amb la mà i sostenir-los plans a terra a on els havien col·locat. Una vegada s'ha cridat "a terra", fins que no es cridi "amunt", s'aplica el següent:
- Els jugadors no poden tocar el terra més enllà de la seva línia de sortida amb cap part del seu cos o equipament, llevat del bastó.
  - Fins a la crida "amunt", els jugadors han de tenir el bastó a la mà però, altrament, pla a terra.
- D.** L'àrbitre principal crida "llestos".
- A la crida de "llestos", els jugadors poden adoptar una posició de sortida, però en fer això el bastó ha de romandre pla a terra.
- E.** Uns pocs segons després que l'àrbitre principal cridi "llestos", l'àrbitre principal crida, llavors, "amunt".
- Amb el so "a" de "l'amunt", tots els jugadors han de muntar immediatament el seu bastó i començar el joc.
  - Si hi ha una crida en fals "d'amunt" o es comet una falta abans de la crida "amunt", l'àrbitre principal ha de:
    - Adjudicar les sancions que escaiguin.
    - Recol·locar els jugadors a les seves posicions en la crida "a terra".
    - Repetir el procediment de sortida.
- F.** Un jugador ha comès una sortida en fals si:
- A la crida "amunt", el jugador ja tenia el seu bastó separat del terra.
  - Abans de la crida "amunt", el jugador es mou anticipadament i toca el terra a l'altre costat de la línia de sortida.

**Sanció:** targeta blava—sortida en fals

### 3.2.3. Restriccions de sortida

- A.** Les dues pilotes que comencen a la línia de mig camp són les pilotes en disputa.
- Cada pilota roman una pilota en disputa fins que o bé és legalment tocada o bé ja no té assignat cap corredor designat.
  - L'àrbitre ha de dir que una pilota és "lliure" si pensa que pot ser que no sigui clar per als jugadors que ja no és una pilota en disputa.
- B.** Una pilota en disputa només pot ser tocada per un corredor designat.
- C.** Els corredors designats no poden empenyar-se, entrar ni llançar-se.
- Que un jugador infringeixi aquesta regla d'una manera que seria legal entre dos jugadors que no són corredors designats és una infracció de corredor designat.
- D.** Que un jugador que no és un corredor designat faci contacte amb un corredor designat o bloquegi la seva trajectòria és una interferència de corredor designat. La interferència de corredor designat és il·legal.
- E.** Un jugador deixa de ser un corredor designat quan té lloc qualsevol dels següents:

# 3

- i. La seva pilota assignada ha estat legalment tocada.
- ii. S'allunya de la línia de mig camp.
- iii. Passa a estar fora de joc.
- iv. Se li aplica una sanció.
- v. La seva pilota assignada és afectada per una pèrdua de pilota.

**Sanció:** targeta blava—toc il·legal a una pilota en disputa

**Sanció:** targeta blava—infracció de corredor designat

**Sanció:** targeta groga—interferència de corredor designat

## 3.3 ATURADES

### 3.3.1. Aturada del joc

Per a aturar el joc:

- A. L'àrbitre fa sonar un xiulet a xiulades curtes aparellades.
- B. El cronometrador atura el temps de joc i tota la resta de rellotges.
- C. Tots els jugadors en joc en aquest moment han d'aturar-se, deixar caure els seus bastons i romandre als seus respectius llocs.
  - i. Els jugadors mantenen qualsevol pilota que posseïssin al xiulet d'aturada, llevat que sigui afectada per una pèrdua de pilota.
    - a. Durant una aturada, un jugador no pot apoderar-se de cap altra pilota ni, altrament, moure-la.
  - ii. Qualsevol jugador que s'aturi en una posició il·legal és reajustat immediatament a una posició legal.
  - iii. Qualsevol jugador que, després del xiulet, es mogui accidentalment i significativament és recol·locat on era en el moment en què s'ha fet sonar el xiulet.

**Sanció:** targeta groga—moviment il·legal intencional durant una aturada

**Sanció:** targeta groga—moviment o presa il·legal intencional d'una pilota durant una aturada

### 3.3.2. Procediments d'aturada

Mentre el joc és aturat:

- A. L'àrbitre principal consulta els altres membres de l'equip arbitral, segons calgui.
- B. L'àrbitre principal adjudica qualsevol sanció i comunica el tipus de falta als jugadors, l'annotador i el públic:
  - i. Qualsevol jugador que rebi temps de penalització és enviat a l'àrea de penalització.

# 3

- ii. Qualsevol jugador expulsat és fet fora de l'àrea de joc.
- C. Abans de la represa del joc, se seguirà el procediment apropiat si té lloc un canvi de possessió.
- D. Qualsevol pilota viva solta que ha estat propulsada i no ha tocat res (incloent-hi altres jugadors, equipament o el terra) abans del xiulet per a aturar el joc és retornada al jugador que l'ha propulsada.
  - i. Aquesta regla no té efecte si la pilota és, altrament, afectada per una pèrdua de pilota.
  - ii. La pilota no serà moguda per aquesta regla si el jugador que l'ha propulsada no és apte per a rebre-la.
- E. Qualsevol pilota viva solta que ha estat propulsada i ha tocat alguna cosa (incloent-hi altres jugadors, equipament o el terra) abans del xiulet per a aturar el joc ha de continuar el seu moviment fins a aturar-se o sortir del camp.
  - i. La pilota és col·locada dins aproximadament a 2 m del punt per on ha travessat la línia de límit i no ha de ser servida per cap equip si, després del xiulet per a aturar el joc, ha sortit del camp.
  - ii. La pilota ha de ser col·locada a on s'havia aturat inicialment si, després d'aturar-se, es mou.
  - iii. Aquesta regla no té efecte si una altra regla mouria la pilota a un altre lloc.
- F. Qualsevol interferència externa és eliminada.
- G. Qualsevol altre assumpte, incloent-hi jugadors lesionats i equipament malmès, és tractat.
- H. La quàfel és entregada al guardià anteriorment en defensa si, en reprendre el joc, serà morta.

### 3.3.3. Represa del joc

Per tal de reprendre el joc:

- A. L'àrbitre principal indica als jugadors que el joc està a punt de reprendre's, cridant als jugadors un "torneu a muntar".
  - i. Els jugadors han de tornar a muntar els seus bastons on els havien deixat quan el joc ha estat aturat.
  - ii. Els jugadors han de posar-se drets a la crida per a tornar a muntar.
    - a. Si en el moment en què el joc ha estat aturat dos o més jugadors eren a terra agafant una pilota alhora, aquests han de posar-se igualment drets. Una vegada dempeus, cadascun pot tornar a intentar apoderar-se de la pilota. No cal que l'agafin de la mateixa manera en què l'agafaven a terra.
    - b. Si un jugador tenia un adversari subjectat legalment a terra quan el joc ha estat aturat, els jugadors han de posar-se igualment drets i deixar-se anar completament. Una vegada dempeus, el jugador pot optar per moure's a qualsevol costat del jugador subjectat.
      - 1. El jugador ha de romandre a menys d'1 m de l'adversari.

# 3.

2. El jugador pot iniciar per darrere el contacte amb el jugador prèviament subjectat, com si fos per davant, si ho fa immediatament després del xiulet de represa.
  3. El jugador no podrà moure's al voltant de l'adversari ni iniciar cap contacte per darrere, amb la represa, si el jugador prèviament subjectat no reprendria el joc en possessió d'una pilota o l'equip del jugador subjectant rep una targeta de penalització o una sanció de pèrdua de pilota durant l'aturada.
- iii. Els jugadors que feien contacte legal amb un altre jugador en el moment de l'aturada poden reprendre aquest contacte, sempre que els dos jugadors estiguessin dempeus quan el joc s'ha aturat.
  - iv. Un jugador pot, altrament, reposicionar-se per a preparar-se per a la represa, però no pot cometre una represa en fals.
    - a. Abans del xiulet de represa, és una represa en fals que un jugador faci qualsevol dels següents:
      1. Començar el moviment cap endavant d'un llançament de pilota.
      2. Iniciar un nou contacte.
      3. Començar a moure's de la seva localització.
      4. Intentar afectar directament una pilota la qual el jugador no posseeix exclusivament.
    - b. El joc roman aturat i qualsevol jugador que s'hagi mogut és recol·locat, a la seva localització prèvia, si hi ha una represa en fals.
    - c. La primera represa en fals d'una aturada resultarà en una advertència per a tots els jugadors al camp.
      1. En la mateixa aturada, qualsevol subsegüent represa en fals per part de qualsevol jugador resultarà en una sanció.
- B.** L'àrbitre principal fa sonar el xiulet, en una xiulada breu. Amb aquesta xiulada:
- i. El joc es reprèn.
  - ii. El cronometrador reprèn el temps de joc i tota la resta de rellotges.

**Sanció:** tornada a cèrcols—segona represa en fals

## 3.3.4. Temps mort

- A.** Hi ha dues maneres de demanar un temps mort.
- i. Durant qualsevol aturada, el capità en joc pot demanar un temps mort.
  - ii. Durant els primers 17 minuts de temps de joc, durant qualsevol moment de calma en el joc, el capità en joc pot demanar un temps mort. Un moment de calma en el joc té lloc quan no hi ha joc actiu al camp.
    - a. El cronometrador ha d'anunciar clarament la marca de 17 minuts de temps de joc.
    - b. Abans de concedir aquest tipus d'aturada, l'àrbitre ha de comprovar ràpidament que no hi hagi jugades actives al camp, incloent-hi jugades que involucrin colpejadors o blàdgers.

# 3

- iii. El temps mort serà negat si no es compleix cap d'aquestes condicions.
  - a. L'àrbitre ha de negar explícitament la petició si no es concedeix el temps mort.
- iv. Cada equip pot demanar només un temps mort per partit.
- v. S'aplicarà una sanció per una petició il·legal de temps mort només si la petició il·legal ha estat intencionada o si l'àrbitre atura el joc o, altrament, concedeix la petició abans d'adonar-se que era il·legal.
  - a. El capità en joc no serà sancionat, sempre que la petició s'hagi fet amb bona fe, si el joc ha estat aturat per error perquè l'àrbitre no era conscient d'una jugada activa en algun lloc.

## B. Quan s'ha demanat apropiadament un temps mort:

- i. L'àrbitre principal ha d'aturar el joc si el joc no és aturat.
- ii. L'àrbitre principal ha d'informar a l'anotador que s'ha demanat un temps mort.
- iii. Una vegada tots els procediments d'aturada de la regla 3.3.2. aplicables han estat completats, comença el minut de temps mort.
- iv. Als 45 segons de temps mort, l'àrbitre principal fa sonar el xiulet, en una xiulada llarga.
- v. Després de la finalització del temps mort, l'àrbitre principal reprèn el joc seguint el procediment de represa estàndard (vegeu 3.3.3. Represa del joc).
  - a. Qualsevol jugador que no estigui muntat al seu bastó, al xiulet de represa, està desmuntat.

**Sanció:** targeta blava—petició il·legal de temps mort

## 3.4. REGULACIÓ DEL TEMPS DE JOC

### 3.4.1. Temps de joc

El temps de joc es mesura a partir del so "a" de "l'amunt".

- A. El temps de joc, així com qualsevol altre temps associat, ha de ser aturat amb totes les aturades completes del joc i reprèn quan el joc es reprèn.

### 3.4.2. Cerca inactiva

La cerca inactiva són els primers 18 minuts de temps de joc, durant els quals l'esnitx no pot ser capturada.

- A. La cerca inactiva ha de ser mesurada en temps de joc.
- B. Durant una cerca inactiva, no hi ha cercadors en joc.
- C. A la marca o abans dels 17 minuts de temps de joc, un cercador de cada equip ha de presentar-se davant del cronometrador.
  - i. Durant la cerca inactiva, els cercadors es consideren substituïts i no poden entrar al camp fins que no siguin alliberats pel cronometrador.



# 3

ii. No hi ha cap sanció per no presentar-se davant del cronometrador abans de la marca de 17 minuts de temps de joc. No obstant això, el cercador inicial de cada equip per al partit ha de presentar-se davant del cronometrador i ser alliberat al camp directament des de l'àrea de penalització.

a. Un jugador que entra al camp, com a cercador inicial d'un equip per al partit, abans de ser alliberat pel cronometrador ha comès una sortida de cerca en fals i ha de complir el temps de penalització com a cercador.

D. Entre les marques de 17 i 18 minuts de temps de joc, el corredor d'esnitx ha d'entrar a l'àrea de joc.

E. Al final de la cerca inactiva, el cronometrador allibera els cercadors al joc des de les seves respectives àrees de penalització.

**Sanció:** targeta blava—sortida de cerca en fals

## 3.5. ACABAMENT DEL PARTIT I PRÒRROGA

### 3.5.1. Resolució de la captura d'esnitx

Després de la confirmació de la captura d'esnitx i que l'equip de la captura n'obtingui 30 punts:

A. L'equip de la captura guanya si té més punts que l'altre equip i l'àrbitre principal ha de fer sonar el xiulet en tres xiulades llargues per a indiciar el final del partit.

B. El partit continua amb la pròrroga si l'equip de la captura no té més punts que l'altre equip.

### 3.5.2. Continuació amb pròrroga

Quan un partit continua amb la pròrroga:

A. El corredor d'esnitx abandona l'àrea de joc.

B. Els cercadors tornen a les seves banquetes com a substituïts.

i. Un cercador ha d'intercanviar posicions immediatament, intercanviant bandes amb un jugador en joc que no sigui el guardià, si compliria temps a l'àrea de penalització en reprendre el joc. Aquest compleix la resta del seu temps en aquesta posició i el nou cercador torna a la banqueta com a substituït.

C. Tota la resta de jugadors romanen on són durant l'aturada.

D. L'objectiu de punts és 30 punts més que la puntuació de l'equip que no l'ha capturada.

E. L'àrbitre principal anuncia la puntuació actual i l'objectiu de punts.

F. El joc es reprèn seguint el procediment de represa estàndard. (*Vegeu la regla 3.3.3. Represa del joc*).

### 3.5.3. Assoliment de l'objectiu de punts

Quan un equip assoleix l'objectiu de punts:

- A. L'àrbitre principal ha d'aturar el joc.
- B. Després de confirmar amb l'equip arbitral que no resta cap assumpte o sanció per tractar, l'àrbitre principal ha de fer sonar el xiulet en tres xiulades llargues per a indicar el final del partit.
- C. L'equip que ha assolit l'objectiu de punts guanya.

### 3.5.4. Renúncia durant la pròrroga

En qualsevol moment de la pròrroga, un equip pot renunciar al partit.

- A. L'àrbitre assenyalarà el final del partit amb tres xiulades llargues si l'equip que renuncia té menys punts que l'altre. La puntuació en el moment de la renúncia és la puntuació final i l'equip que no ha renunciat guanya.
- B. L'equip que no ha renunciat rebrà prou gols per a anar 10 punts per davant de l'altre si l'equip que renuncia té més punts. L'àrbitre principal assenyalarà el final del partit amb tres xiulades llargues. La puntuació resultant és la puntuació final i l'equip que no ha renunciat guanya.
- C. Només el capità en joc pot renunciar al partit en nom de l'equip. La renúncia d'un capità en joc és definitiva.
- D. Durant la pròrroga, el capità pot renunciar en qualsevol moment, incloent-hi quan el joc no s'atura o abans que el joc es repregui després de la captura.

## 3.6. INCOMPAREIXENÇA

### 3.6.1. Declaració d'incompareixença

- A. L'àrbitre principal ha de declarar incompareixença, en un partit, si:
  - i. El capità en joc d'un equip demana oficialment una incompareixença.
  - ii. Un equip es nega a reprendre un partit suspès sense l'acord del seu adversari i la direcció de la competició.
  - iii. S'adjudica una sanció d'incompareixença.
- B. Pot declarar-se incompareixença, en un partit, a causa d'una transgressió de la normativa d'una lliga o competició.
- C. En el cas d'una incompareixença:
  - i. El partit acaba immediatament i l'equip que no ha comparegut és declarat l'equip perdedor.
  - ii. Tots els jugadors han de buidar el camp.

## 3.7. PARTIT SUSPÈS

### 3.7.1. Declarar un partit suspès

- A. L'àrbitre principal o la direcció de la competició poden declarar un partit suspès per raons meteorològiques, qüestions de seguretat, una falta de conducta extrema o inapropiada, una interferència externa, un canvi de camps o una aturada prolongada que requereix un moviment significatiu d'escombres o pilotes.
- B. Els partits suspesos han de ser enregistrats amb el temps de joc i la puntuació actuals, els jugadors a l'àrea de penalització i els temps de penalització restants i quin equip té possessió de cadascuna de les pilotes de joc.
  - i. Les pilotes soltes, llevat de l'esnitx, han d'assignar-se a l'equip que les hagués posseïdes a continuació, d'acord amb la creença de l'àrbitre principal.
    - a. Generalment, l'àrbitre principal assignarà la pilota al jugador apte més proper sense una pilota, llevat que:
      - 1. La pilota estava clarament custodiada per un colpejador armat.
      - 2. La posició d'un colpejador s'usaria per a assignar dues pilotes diferents.
    - b. No poden assignar-se més de dues blàdgers a un mateix equip.
    - c. Si els dos colpejadors d'un equip són a l'àrea de penalització, se'ls assignarà igualment, com a mínim, una blàdger.
- C. Els partits suspesos han de ser represos tan aviat com sigui possible una vegada sigui segur fer-ho.

### 3.7.2. Represa d'un partit suspès

- A. La direcció de la competició o l'àrbitre principal reemplaçarà qualsevol membre de l'equip arbitral original que no estigui disponible.
- B. Durant la suspensió, els equips poden realitzar substitucions sense seguir el procediment de substitució.
  - i. Durant la suspensió, cap jugador complint temps a l'àrea de penalització no pot ser substituït.
    - a. Un altre jugador apte de la llista d'equip ha de complir la resta del temps de penalització d'un jugador a l'àrea de penalització que no estigui disponible.
  - ii. La falta serà tractada com una sanció per a un substitut i el capità en joc pot triar la posició a la qual se li aplicarà la penalització si un jugador rep una targeta de penalització per una falta que ha tingut durant la suspensió.
- C. Tots els jugadors que estaran en joc per a la represa han d'alinejar-se a qualsevol lloc de les seves respectives àrees de guàrdia.
  - i. Els equips prenen possessió de les pilotes posseïdes o assignades en el moment de la suspensió del partit.
  - ii. En el cas que un equip tingui els dos colpejadors a l'àrea de penalització, la seva blàdger serà col·locada al costat del seu cercol central.

# 3

- D. El corredor d'esnitx ha d'entrar al camp abans de la represa del partit si la suspensió ha tingut lloc després dels 17 minuts i abans que l'esnitx fos legalment capturada.
  - i. Un cercador de cada equip ha de presentar-se davant del cronometrador abans de la represa del partit si els cercadors no havien estat alliberats encara.
  - ii. Quan el partit es reprèn, qualsevol hàndicap d'esnitx que hagués estat implementat abans de la suspensió continua vigent.
- E. L'àrbitre principal comprova que els dos equips i tot l'equip arbitral estiguin llests.
- F. L'àrbitre crida "llests".
- G. Uns segons després, l'àrbitre principal fa sonar el xiulet, en una xiulada breu. Amb aquesta xiulada:
  - i. El joc es reprèn.
  - ii. El cronometrador reprèn el temps de joc i tota la resta de rellotges.
- H. És una sortida en fals si, entre la crida de llests i la xiulada per a reprendre el joc, un jugador toca el terra davant de la seva línia d'àrea de guàrdia.

**Sanció:** targeta blava—sortida en fals

### 3.7.3. Partits abandonats

- A. La direcció de la competició ha de declarar el partit abandonat si, durant la competició en la qual se celebra, un partit suspès no pot ser reprès.
- B. La direcció de la competició pot declarar el partit abandonat si els capitans en joc dels dos equips i la direcció de la competició acorden mútuament no reprendre un partit suspès.
  - i. Un o els dos equips es declararan no compareguts, en el partit, si es neguen a reprendre el joc sense l'acord del seu adversari i la direcció de la competició.



# 3.

© Axel Casas



4.

**PUNTUACIÓ**



## 4.1. MARCAR GOL

### 4.1.1. Gol bo

Un equip aconsegueix 10 punts quan la quàfel passa completament a través dels cercols del seu adversari, independentment de qui l'ha propulsada, i el gol es confirma com bo.

- A.** Totes les següents han de ser certes perquè un gol compti com bo:
  - i.** Tota la quàfel ha travessat un dels cercols.
    - a.** Es poden marcar gols a través dels dos costats dels cercols.
  - ii.** La quàfel no era morta.
  - iii.** La quàfel era puntuable (*vegeu 5.6.3. Quàfel no puntuable*).
  - iv.** El gol no ha tingut lloc entre una falta que resulta en una targeta de penalització, comesa per qualsevol membre de l'equip puntuador, i el moment en què la targeta ha estat adjudicada al jugador.
  - v.** El gol no ha tingut lloc entre una falta que resulta en una pèrdua de quàfel, comesa per qualsevol membre de l'equip puntuador, i l'entrega de la pilota.
  - vi.** El jugador puntuador no ha comès cap falta que resulti en una tornada a cercols, una targeta de penalització o una expulsió immediatament abans de rebre la quàfel o mentre feia contacte amb una quàfel viva.
  - vii.** El cercol no estava desencaixat o, altrament, injugable (*vegeu 4.3.1. Marcar a través d'un cercol desencaixat*).
- B.** La quàfel esdevé morta tan aviat com un gol bo sigui marcat.
- C.** L'àrbitre principal ha de confirmar que un gol és bo fent sonar el xiulet, en una xiulada llarga, i aixecant els dos braços.
- D.** Qualsevol gol, altrament, bo marcat després que l'esnitx fos legalment capturada ha de ser anul·lat (*vegeu 4.4.3. Jugades simultànies*).

### 4.1.2. Interposició

- A.** Una jugada es considera interposició i és puntuada com si la quàfel hagués anat a través del cercol si és cert qualsevol dels següents:
  - i.** Un jugador a la seva àrea de guàrdia, llevat del guardià, toca la quàfel amb una part del seu cos o el seu equipament estesa a través d'un cercol des del costat per on la quàfel en sortiria.
  - ii.** Un jugador a la seva àrea de guàrdia, llevat del guardià, toca la quàfel metre travessa el cercol amb una part del seu cos o el seu equipament posicionada al costat del cercol per on no ha entrat la quàfel i sense estendre's a través d'aquest cercol.
- B.** Un colpejador o cercador que intencionadament cometi una interposició ha comès una interposició intencional entre posicions.

**Sanció:** targeta vermella—interposició intencional entre posicions

## 4.2. REPRESA DESPRÉS D'UN GOL

### 4.2.1. Quàfel morta

Després que es marqui un gol i abans que el joc de quàfel sigui reprès, la quàfel és morta.

- A. Qualsevol jugador de l'equip prèviament en defensa pot portar o passar la quàfel morta al guardià a la seva àrea de guàrdia, però no pot interaccionar, altrament, amb la quàfel morta.
  - i. Els substituïts poden passar la quàfel morta al seu guardià d'aquesta manera, però han de romandre sempre a l'àrea de substitució o la banqueta mentre ho fan.
- B. L'equip prèviament en atac no pot agafar o, altrament, interaccionar intencionadament amb la quàfel morta, llevat que la proporcionin al guardià a petició de l'equip prèviament en defensa.
  - i. L'equip prèviament en atac pot optar per rebutjar aquesta petició.
- C. Els jugadors no seran sancionats per jugar com si la quàfel fos viva abans que el gol sigui confirmat.
  - i. Això no s'aplicarà si es considera que el jugador actua amb la intenció d'afectar la represa del joc de quàfel.
- D. El guardià de l'equip prèviament en defensa pot demanar que un àrbitre li entregui la quàfel.
- E. La quàfel esdevé viva amb la represa després que una sanció l'entregui morta a l'equip prèviament en atac.

**Sanció:** targeta blava—interacció il·legal i intencional amb una quàfel morta

### 4.2.2. Represa de guàrdia

Després de la confirmació d'un gol, la quàfel morta esdevé viva i es reprèn el joc de quàfel una vegada el guardià prèviament en defensa la posseeix a qualsevol lloc de la seva meitat del camp si és la primera persona a posseir-la.

- A. El guardià ha de posseir la quàfel a la seva àrea de guàrdia per a fer-la viva si qualsevol altra persona la posseeix primer.
- B. Després que el joc de quàfel sigui reprès per la possessió del guardià, l'àrbitre principal ha de fer sonar el xiulet, en una xiulada breu.

## 4.3. CÈRCOL CAIGUT O TRENAT

### 4.3.1. Marcar a través d'un cercol desencaixat

Ningú no pot marcar a través d'un cercol que s'ha desencaixat. Un cercol desencaixat és definit com un de trencat, desplaçat, de qualsevol manera tombat o injugable.

# 4

- A. Un gol compta igualment si un cèrcol està en procés de caure quan la quàfel hi passa completament a través.
  - i. Un cèrcol que cau es considera desencaixat quan l'anella toca el terra o el cèrcol, altrament, es manté, com a mínim temporalment, fora de la seva posició vertical, incloent-hi sobre un jugador.
- B. Les anelles que estan tortes de forma que ja no s'alineen amb la línia de gol no estan desencaixades i es pot marcar a través d'elles.
  - i. Els cèrcols torts han de ser retornats a la posició apropiada una vegada el joc actiu abandoni la zona.
- C. Un cèrcol està trencat quan el pal o l'anella es trenquen o quan l'anella se separa del pal.
- D. L'àrbitre principal pot declarar verbalment un cèrcol desencaixat si determina que està desencaixat.
- E. Un cèrcol desencaixat ha de ser reparat i retornat a la seva posició correcta abans que es pugui tornar a marcar un gol a través d'aquest cèrcol.

## 4.3.2. Procediment de cèrcol desencaixat

Quan un cèrcol es desencaixa, generalment el joc continua.

- A. El joc ha de ser aturat si un cèrcol es desencaixa i té lloc qualsevol dels següents.
  - i. Un cèrcol trencat suposa una amenaça per a la seguretat dels jugadors.
  - ii. Un cèrcol trencat necessita peces addicionals o un temps inusualment llarg per a ser reparat i l'equip que defensa aquest cèrcol trencat és l'equip en atac.
    - a. L'àrbitre principal pot esperar a un moment de calma en el joc per a iniciar aquesta aturada.
  - iii. Els tres cèrcols a la mateixa àrea de guàrdia estan desencaixats.
- B. Qualsevol cèrcol desencaixat ha de ser restablert a la seva posició apropiada durant qualsevol aturada.
- C. El cèrcol ha de ser reparat, mentre el joc és lluny de la zona, si el joc no s'atura per un cèrcol desencaixat.
- D. El portador de la quàfel pot demanar que el joc s'aturi per a reparar un cèrcol desencaixat de l'adversari si aquest és a la seva meitat de l'àrea de joc i no és contactat per cap jugador adversari.

## 4.3.3. Desencaixar, girar o restablir un cèrcol

- A. Mentre un equip sigui l'equip en atac, els seus jugadors no poden restablir un cèrcol desencaixat del seu adversari.
- B. Un jugador no pot desencaixar temeràriament o repetidament un cèrcol.
  - i. Aquesta regla no s'aplica en els casos següents:
    - a. Un cèrcol és desencaixat per una pilota llançada.

# 4

- b. Un jugador de quàfel en atac desençaixa un cèrcol en intentar marcar un gol disputat.
- c. Un jugador desençaixa un cèrcol com a resultat de la seva interacció física amb un jugador adversari.

ii. El gol no serà anul·lat per la sanció per desençaixar el cèrcol si un jugador desençaixa un cèrcol il·legalment en l'intent reeixit de marcar un gol.

C. Un jugador no pot desençaixar intencionadament un cèrcol.

D. Un jugador no pot moure ni alterar un cèrcol amb la intenció d'afectar si la quàfel hi passarà a través.

**Sanció:** targeta blava—restabliment il·legal d'un cèrcol de l'adversari

**Sanció:** targeta blava—desençaixament no intencional repetit d'un cèrcol

**Sanció:** targeta groga—desençaixament temerari d'un cèrcol

**Sanció:** targeta vermella—desençaixament intencional d'un cèrcol

**Sanció:** targeta vermella—moviment o alteració d'un cèrcol per a afectar si la quàfel hi passarà a través

## 4.4. LA CAPTURA D'ESNITX

### 4.4.1. La captura d'esnitx

Un equip aconsegueix 30 punts quan el seu cercador captura l'esnitx i es confirma que la captura és bona.

- A. Una captura d'esnitx és confirmada quan són certs tots els següents:
  - i. Un cercador ha pres la pilota d'esnitx al corredor d'esnitx i, durant l'instant en què s'ha separada del corredor d'esnitx, en tenia la possessió exclusiva.
  - ii. Abans de la captura, la pilota d'esnitx estava adherida fermament als pantalons del corredor d'esnitx.
  - iii. El corredor d'esnitx no era a terra en el moment de la captura (*vegeu 8.4.1. Corredor d'esnitx a terra*).
  - iv. El cercador de la captura no ha comès cap falta que resulti en una tornada a cèrcols, una targeta de penalització o una expulsió immediatament abans o durant la captura.
  - v. La captura no ha tingut lloc entre una falta que resulta en una targeta de penalització comesa per qualsevol membre de l'equip de la captura i el moment en què la targeta ha estat adjudicada al jugador.
  - vi. La captura no ha tingut lloc entre una interferència de tercera blàdger de l'equip de la captura i el moment en què la sanció per la interferència de tercera blàdger ha estat adjudicada.
  - vii. L'esnitx no estava físicament impedida per cap membre de l'equip arbitral o de l'equip de la captura d'una manera que pugui haver contribuït a la captura.

# 4

- a. Els impediments físics causats exclusivament per les accions llistades a 6.3.1.A. (Interaccions del cercador amb el corredor d'esnitx) seran ignorats si les accions han estat executades legalment pel cercador.
- viii. El cercador no estava fora de joc en el moment de la captura.
- iv. Els cercadors no han pres simultàniament l'esnitx al corredor d'esnitx.
- x. El joc no era aturat quan l'esnitx ha estat capturada.

## 4.4.2. Senyalització de la captura

- A. El joc ha de ser aturat si l'àrbitre principal o l'àrbitre d'esnitx creuen que pot haver-hi hagut una captura d'esnitx bona.
- B. Si la captura és confirmada, l'equip de la captura aconsegueix 30 punts i l'àrbitre principal assenjala que el partit ha acabat o que continua amb pròrroga (*vegeu 3.5.1. Resolució de la captura d'esnitx*).

## 4.4.3. Jugades simultànies

- A. Quan una captura d'esnitx vàlida i tant una falta per part de l'equip de la captura com un gol bo per part de qualsevol equip tenen lloc en una successió ràpida, l'àrbitre principal ha de determinar què ha tingut lloc primer d'acord amb l'evidència disponible.
  - i. Només les declaracions de l'equip arbitral seran considerades com a evidència.
  - ii. El gol no serà considerat en la determinació de si el partit acaba o continua amb pròrroga si s'ha marcat un gol, altrament, bo després d'una captura d'esnitx vàlida.
    - a. El gol ha de ser anul·lat si la captura d'esnitx acabaria amb el partit.
    - b. El gol comptarà, després de la determinació de la puntuació, si el partit continua amb pròrroga. El gol serà considerat com marcat durant la pròrroga i no és tingut en compte en la determinació de l'objectiu de punts.
  - iii. Una captura d'esnitx compta si la captura d'esnitx vàlida ha tingut lloc abans de la falta.
  - iv. L'àrbitre principal pot declarar els successos simultanis només si no hi ha cap evidència disponible sobre què ha tingut lloc primer.
    - a. Una captura d'esnitx serà anul·lada si una falta que anul·laria la captura d'esnitx i la captura d'esnitx, altrament, bona són declarades simultànies.
    - b. Un gol serà tractat com si hagués tingut lloc primer si el gol, altrament, bo i una captura d'esnitx, altrament, bona són declarats simultanis.



# 4.



© Honeybadger Quidditch Pictures

5.

BLÀDGERS |  
L'EFECTE DE  
COLPEJAMENT



## 5.1. EL BASTÓ MUNTAT

### 5.1.1. Muntar el bastó

Tots els jugadors han d'estar muntats a un bastó per tal de participar en el joc.

- A. Per a muntar el bastó, el jugador ha de posicionar el seu bastó entre les cames de manera que toqui alguna part del seu cos.
- B. El jugador roman muntat fins que té lloc un dels següents:
  - i. El seu bastó (o el braç que sosté el bastó) deixa de creuar el pla entre les cames del jugador.
  - ii. El jugador perd el contacte amb el seu bastó.
  - iii. El seu bastó és pla a terra sense la mà del jugador a sota d'aquest.

### 5.1.2. Desmuntar

Un jugador està immediatament fora de joc i ha de seguir el procediment de fora de joc si desmunta durant el joc.

- A. Un membre de l'equip arbitral pot permetre a un jugador tornar a muntar immediatament i continuar jugant si el jugador desmunta a causa de les accions il·legals d'un adversari. El jugador ha de seguir el procediment de fora de joc si no torna a muntar immediatament.

## 5.2. COLPEJAMENT D'UN JUGADOR

### 5.2.1. Inflicció de l'efecte de colpejament

- A. Un jugador està "fora de joc" quan té lloc qualsevol dels següents:
  - i. El jugador desmunta.
  - ii. El jugador és impactat per la blàdger viva d'un adversari.
    - a. Això inclou impactes en el cabell, la roba o l'equipament del jugador, llevat d'una pilota de joc.
    - b. No estan fora de joc, en ser impactats per la blàdger viva d'un adversari, els jugadors següents:
      - 1. Guardians protegits (*vegeu 7.2.2. Poders específics de guàrdia*).
      - 2. Colpejadors amb immunitat al colpejament (*vegeu 5.5.2. Reclam d'immunitat al colpejament*).
      - 3. Un jugador servidor mentre és fora del camp per a servir una pilota (*vegeu 7.5.4. Procediment de servei*).
    - c. Els colpejadors sense immunitat poden retardar el desmuntar per tal d'intentar d'atrapar la blàdger que els ha impactat, fins que esdevingui morta (*vegeu 5.4.3. Colpejador impactat*).
- B. Una vegada fora de joc, un jugador ha de seguir immediatament el procediment de fora de joc (*vegeu 5.3.1. Procediment de fora de joc*).

# 5

- i. Un jugador no pot ignorar deliberadament estar fora de joc.

**Sanció:** targeta groga—ignorar deliberadament estar fora de joc

## 5.2.2. Blàdger viva

Per tal d'infligir l'efecte de colpejament, una blàdger ha de ser viva.

### A. Per a ser viva, la blàdger:

#### i. Ha de:

- a. O bé ser llançada, xutada o, altrament, propulsada intencionadament per un colpejador
- b. O bé ser deixada anar intencionadament per un colpejador, quan això no sigui exigint per reglament.

ii. No pot haver estat en contacte amb un adversari en el moment en què ha estat alliberada o, altrament, ha acabat de ser propulsada.

iii. No pot haver tocat el terra, sortit fora del camp o estat atrapada.

- a. En aquests casos, la blàdger és viva fins que l'acció indicada ha tingut lloc.

iv. No pot haver estat despresa pel cos d'un adversari, una altra blàdger o la quàfel.

### B. Qualsevol blàdger que no sigui viva es considera "morta".

## 5.2.3. Blàdger sostinguda

### A. Un colpejador no pot intentar enganyar un adversari fent contacte amb ell usant una blàdger sostinguda.

- i. El contacte casual amb una blàdger sostinguda no serà sancionat.

**Sanció:** targeta blava—contacte il·legal amb un adversari amb una blàdger sostinguda

## 5.2.4. Foc amic

Un jugador no pot ser colpejat per una blàdger feta viva el més recentment per ell mateix o el seu company d'equip.

## 5.2.5. Colpejament eludit

L'àrbitre cridarà "eludit" o "salvat" a un jugador, llevat que quedi fora de joc per qualsevol altre motiu, si és impactat per una blàdger que no pot deixar-lo fora de joc.

### A. Un jugador impactat per una blàdger ha de desmuntar i començar immediatament el procediment de fora de joc (llevat que el jugador sigui un colpejador impactat provant d'atrapar la blàdger viva).

- i. Un jugador està subjecte a l'efecte de colpejament si ha estat impactat per una blàdger i cap membre de l'equip arbitral no li crida "eludit" o "salvat".

### B. El jugador pot tornar a muntar i continuar jugant si desmunta a causa de ser impactat per una blàdger però rep l'ordre arbitral de "salvat" o "eludit".

# 5

- i. En canvi, el jugador ha de completar el procediment de fora de joc si no torna a muntar ràpidament amb l'ordre arbitral.
- C. Pot aplicar-se una sanció si el jugador no comença immediatament el procediment de fora de joc.
  - i. El joc continuarà i no s'aplicarà cap sanció si la crida final sobre aquest impacte de blàdger és "eludit" o "salvat".
  - ii. El jugador no rebrà cap sanció per no desmuntar, sempre que respongui desmuntant a la crida de "cop", si un membre de l'equip arbitral li ha cridat "eludit" o "salvat", però la crida canvia a "cop".
  - iii. Es considerarà que el jugador ha ignorat deliberadament estar colpejat si cap àrbitre no li ha cridat "eludit" o "salvat" i la crida final sobre aquest impacte de blàdger és "cop".
    - a. El membre de l'equip arbitral el pot tractar com un colpejament inadvertit si considera que el jugador no era conscient que la blàdger l'havia tocat (*vegeu 5.3.4. Colpejament inadvertit*).
      - 1. La creença d'un jugador que, altrament, ha eludit la blàdger no es tindrà en compte en la determinació de qualsevol sanció apropiada.

**Sanció:** targeta groga—ignorar deliberadament estar fora de joc

## 5.3. PROCEDIMENT DE FORA DE JOC

### 5.3.1. Procediment de fora de joc

Un jugador fora de joc roman fora de joc fins que no completi, en ordre, el procediment següent:

- A. Renunciar immediatament a la possessió de qualsevol pilota deixant-la anar i desmuntant del seu bastó.
  - i. El jugador no pot passar, llançar, fer rodar o xutar la pilota, llevat de completar una moció natural ja començada (*vegeu 5.6.2. Condicions de moció natural*).
  - ii. Una blàdger deixada anar d'aquesta manera és morta.
  - iii. Una quàfel deixada anar d'aquesta manera no és puntuable.
- B. Tocar un dels seus cèrcols.
  - i. El jugador n'ha de tocar o bé l'anella o bé el pal i no pas la base del cercol.
  - ii. El jugador ha de tocar el cercol amb alguna part del seu cos i no pas amb el seu bastó.
- C. Tornar a muntar el seu bastó abans d'allunyar-se dels cèrcols.

**Sanció:** repetició del procediment—infracció de procediment de fora de joc

**Sanció:** targeta groga—infracció de procediment de fora de joc intencional o repetida

## 5.3.2. Jugador fora de joc

Un jugador fora de joc no pot interaccionar amb el joc i per això:

- A. No pot fer cap jugada.
- B. No pot propulsar o, altrament, jugar cap pilota de joc, llevat de casos de moció natural (vegeu 5.6.2. *Condicions de moció natural*).
  - i. S'adjudicarà una infracció de moció natural si, immediatament després de quedar fora de joc, el jugador propulsa il·legalment una pilota.
- C. Ha de deixar anar qualsevol pilota posseïda actualment.
- D. Ha d'evitar activament la interacció amb altres jugadors.
- E. No pot ser substituït mentre el joc no s'atura.

**Sanció:** targeta blava—interacció il·legal amb el joc estant fora de joc

## 5.3.3. Contacte fet com a jugador fora de joc

- A. Un jugador fora de joc no pot iniciar cap contacte físic, llevat d'un contacte casual.
  - i. El jugador pot completar la moció, si no pot ser raonablement aturada, si un jugador és en la moció final de fer contacte abans de quedar fora de joc.
  - a. El jugador, igualment, ha d'actuar immediatament per a cessar el contacte, d'acord amb les disposicions del 5.3.3.B.
  - b. El contacte és il·legal si un jugador fa diverses passes entre que queda fora de joc i inicia contacte amb un adversari.
- B. Un jugador fora de joc ha d'actuar immediatament per a cessar el contacte, amb cura i el mínim efecte raonablement possible sobre l'adversari, si ja fa contacte amb un adversari abans de quedar fora de joc.

**Sanció:** targeta groga—contacte il·legal estant fora de joc

## 5.3.4. Colpejament inadvertit

Després de desmuntar o ser impactat per la blàdger viva d'un adversari, si un jugador continua jugant de manera no intencional:

- A. L'àrbitre ha d'informar el jugador, verbalment i visualment, de què ha quedat fora de joc.
- B. L'àrbitre pot aturar el joc per tal d'informar el jugador de què ha quedat fora de joc.
  - i. Qualsevol pilota que el jugador posseís quan el joc ha estat aturat és entregada a l'equip adversari si té lloc això.
- C. Un jugador serà sancionat per afectar el joc estant inconscientment fora de joc si afecta el joc mentre no és conscient que ha desmuntat o ha estat impactat per la blàdger viva d'un adversari.
  - i. El jugador només està subjecte a aquesta sanció per un contacte, altrament, legal si el fa mentre no és conscient que està fora de joc.

# 5

- ii. Un jugador no està subjecte a aquesta sanció per la propulsió d'una pilota si ho fa immediatament després de quedar fora de joc, infringint les regles de moció natural (vegeu 5.6.2. *Condicions de moció natural*).

**Sanció:** targeta blava—afectació del joc estant inconscientment fora de joc

## 5.4. REDIRECCIÓ I ATRAPADA D'UNA BLÀDGER VIVA

### 5.4.1. Bloqueig i batuda d'una blàdger

Un jugador en possessió d'una pilota pot intentar bloquejar o batre, amb la pilota en la seva possessió, una blàdger viva entrant:

- A. La pilota sostinguda pot ser usada per a batre o, altrament, propulsar la blàdger entrant.
- B. Un bloqueig o una batuda no afecta el fet que la blàdger sigui viva.
- C. Una quàfel morta no pot ser usada per a interaccionar intencionadament amb una blàdger.
- D. Un jugador no pot usar intencionadament una pilota sostinguda per a interaccionar amb una blàdger morta o una blàdger feta viva per un company d'equip.
  - i. El jugador no serà sancionat si l'àrbitre determina que el jugador no era prou conscient que la blàdger era o bé morta o bé feta viva pel seu company d'equip i la jugada ha estat, altrament, legal.

**Sanció:** targeta blava—batuda il·legal

**Sanció:** targeta blava—bloqueig il·legal

### 5.4.2. Empenta d'una blàdger

Qualsevol intent d'empentar o, altrament, propulsar intencionadament una blàdger viva, llevat de si és amb l'ús d'una altra pilota, es considera una empenta de blàdger.

- A. Generalment, un colpejador pot intentar alterar el curs d'una blàdger viva o empentar-la.
  - i. Un colpejador impactat no pot empentar cap blàdger, excepte si ho fa en un intent d'atrapar-la (vegeu 5.4.3. *Colpejador impactat*).
  - ii. Un colpejador en possessió d'una blàdger no pot empentar una altra blàdger.
    - a. Aquesta regla no prohibeix batre una blàdger viva amb una blàdger sostinguda (vegeu 5.4.1. *Bloqueig i batuda d'una blàdger*).
  - iii. Una blàdger roman viva, per a l'equip original, si aquesta ja era viva.
    - a. El colpejador de l'empenta esdevé un colpejador impactat si aquesta era viva per a l'equip adversari.
- B. Els caçadors i els cercadors no poden empentar blàdgers en cap moment.
  - i. Aquesta regla no prohibeix batre una blàdger viva amb una quàfel sostinguda (vegeu 5.4.1. *Bloqueig i batuda d'una blàdger*).

# 5

ii. Aquesta regla no prohibeix l'escut (*vegeu 7.1.2.B. Interacció de pilota entre posicions*).

C. No es considerarà una falta sense danys que un jugador empentí il·legalment i repetidament blàdgers.

**Sanció:** targeta blava—empenta il·legal de blàdger

## 5.4.3. Colpejador impactat

Un colpejador sense immunitat és un colpejador impactat, en comptes d'un de colpejat, des del moment en què ha estat impactat per la blàdger viva d'un adversari fins que aquesta blàdger esdevé morta. Un colpejador impactat està subjecte a les restriccions següents:

- A. Un colpejador impactat és incapaç de fer viva una blàdger.
- B. Un colpejador impactat ha de deixar anar immediatament qualsevol blàdger que sostingui.
  - i. El jugador no pot passar, llançar, fer rodar o xutar la blàdger, llevat de completar una moció natural ja començada (*vegeu 5.6.2. Condicions de moció natural*).
  - ii. No deixar anar la blàdger és una infracció de colpejador impactat.
- C. Un colpejador impactat ha de o bé intentar atrapar la blàdger viva que l'ha impactat o bé seguir immediatament el procediment de fora de joc.
  - i. En el procés d'intentar d'atrapar-la, un colpejador té permès propulsar una blàdger més enlaire.
  - ii. Després de l'impacte inicial, qualsevol intent intencional del colpejador impactat de canviar la direcció de qualsevol blàdger, de qualsevol manera, llevat de per a intentar atrapar la blàdger que l'ha impactat, és una infracció de colpejador impactat.
- D. Si un colpejador impactat realitza qualsevol acció, llevat de les indicades al 5.4.3.A-C., està subjecte a les mateixes regles i sancions per aquesta acció que un jugador fora de joc.
- E. Un colpejador impactat ja no està subjecte a l'efecte de colpejament si atrapa la blàdger abans que esdevingui, altrament, morta.
  - i. Un colpejador impactat està igualment subjecte a l'efecte de colpejament de totes les blàdgers vives propulsades per adversaris les quals l'impactin mentre és un colpejador impactat, llevat que també atrapi aquestes blàdgers abans que esdevinguin mortes.
- F. Un colpejador impactat que no aconsegueix atrapar la blàdger abans que esdevingui morta està fora de joc i ha de començar immediatament el procediment de fora de joc.

**Sanció:** targeta blava—infracció de colpejador impactat

## 5.5. LA TERCERA BLÀDGER I IMMUNITAT AL COLPEJAJ

### 5.5.1. La tercera blàdger

Quan un equip té possessió de dues blàdgers i la blàdger restant no és posseïda i és morta, la blàdger morta lliure esdevé la tercera blàdger.

- A.** Aquesta pilota roman la tercera blàdger fins que té lloc un dels següents:
  - i.** L'equip amb la possessió fa un intent raonable de colpejament.
  - ii.** L'equip amb la possessió perd una blàdger directament a causa de les accions d'un jugador adversari.
  - iii.** L'equip sense blàdgers guanya possessió de qualsevol blàdger.
- B.** Els jugadors de l'equip amb la possessió no poden cometre cap interferència de tercera blàdger.
  - i.** És una interferència de tercera blàdger si un jugador de l'equip amb la possessió:
    - a.** O bé pren possessió de la tercera blàdger o intenta, de qualsevol manera, moure-la.
    - b.** O bé impedeix o retarda que l'altre equip arribi a la tercera blàdger, posant-se en el seu camí intencionadament o continuadament.
  - ii.** Les dues blàdgers entregades a l'adversari per la interferència de tercera blàdger són triades a discreció de l'àrbitre, però generalment haurien d'incloure la tercera blàdger.
  - iii.** El joc ha de ser aturat per tal d'adjudicar la sanció per la interferència de tercera blàdger.
    - a.** L'equip arbitral pot retardar l'aturada amb avantatge o sanció diferida, segons escaigui.

**Sanció:** tornada a cèrcols, pèrdua de quàfel i pèrdua doble de blàdger—interferència de tercera blàdger

### 5.5.2. Reclam d'immunitat al colpejament

Quan hi ha una tercera blàdger, un colpejador de l'equip sense blàdgers pot alçar una mà per sobre de la seva espatlla, puny tancat, per a reclamar immunitat a ser colpejat per blàdgers vives.

- A.** És un reclam inapropiat d'immunitat que un jugador reclami immunitat quan l'equip adversari té dues blàdgers, però:
  - i.** La blàdger restant encara és viva.
  - ii.** La tercera blàdger ha estat alliberada per aquest jugador sense intentar infligir l'efecte de colpejament.
  - iii.** L'altre colpejador del seu equip reclama també immunitat.
    - a.** Un dels dos colpejadors de l'equip ha de baixar el puny, per a evitar una sanció, si tots dos intenten reclamar immunitat. Si cap dels dos colpejadors no baixa el puny, només un en serà sancionat.



# 5

- B.** És un reclam invàlid d'immunitat que un colpejador reclami immunitat quan no hi ha una tercera blàdger, llevat que l'equip adversari tingui dues blàdgers i la blàdger restant sigui viva.
  - i.** El jugador pot ser sancionat, en canvi, per un reclam invàlid menor d'immunitat si el reclam ha estat invàlid de manera no intencional i no ha afectat el joc.
- C.** El colpejador immune no és immune a blàdgers fetes vives abans que la immunitat fos reclamada.
- D.** El colpejador prèviament immune no pot ser colpejat per l'intent de colpejament d'un adversari que comenci la moció natural singular final d'aquest intent abans que el colpejador immune perdi la seva immunitat.

**Sanció:** tornada a cèrcols—reclam inapropiat d'immunitat

**Sanció:** tornada a cèrcols—reclam invàlid menor d'immunitat

**Sanció:** targeta blava—reclam invàlid d'immunitat

## 5.5.3. Limitacions d'immunitat

Mentre un colpejador reclama immunitat, aquest està subjecte a les restriccions següents:

- A.** El colpejador ha de procedir, directament i immediatament, a guanyar possessió de la tercera blàdger.
  - i.** El colpejador pot aproximar-se a la pilota des de la direcció que prefereixi.
  - ii.** Dur a terme qualsevol altra acció sent immune és una infracció d'immunitat.
  - iii.** El colpejador perd la seva immunitat una vegada guanya possessió de la blàdger.
    - a.** El colpejador roman immune mentre intenta recollir la tercera blàdger, encara que el seu puny baixi en fer-ho.
- B.** El colpejador no pot renunciar a la seva immunitat, llevat que la perdi per reglament o l'equip adversari perdi una blàdger.
  - i.** El colpejador ha de renunciar a la seva immunitat si ja no intenta recuperar directament la tercera blàdger.
  - ii.** Renunciar a la immunitat il·legalment és una infracció d'immunitat.
- C.** El colpejador immune perd immediatament la immunitat i ha de baixar la mà si l'estat de la tercera blàdger canvia.

**Sanció:** targeta blava—infracció d'immunitat

## 5.6. MOCIÓ NATURAL

### 5.6.1. Moció natural

Quan un jugador queda fora de joc o esdevé un colpejador impactat, aquest pot acabar una moció natural singular que ja hagi començat si aquesta moció no pot ser raonablement aturada.

## 5.6.2. Condicions de moció natural

- A.** Perquè s'indiqui moció natural en la propulsió d'una pilota, s'apliquen les condicions següents:
- i.** El jugador ha d'alliberar qualsevol pilota posseïda com a part de la moció natural singular començada abans de quedar fora de joc.
    - a.** Qualsevol moció començada després que el jugador quedés fora de joc no es considera moció natural.
  - ii.** El jugador ha de fer ja contacte amb la pilota quan queda fora de joc.
- B.** Que un jugador propulsi una pilota immediatament després de quedar fora de joc, sense complir les anteriors condicions de moció natural, és una infracció de moció natural.
- C.** Una blàdger alliberada en completar una moció natural es considera morta.
- D.** Un colpejador impactat és tractat com a fora de joc, a l'efecte d'aquesta regla.

**Sanció:** pèrdua de pilota—infracció no intencional de moció natural

**Sanció:** targeta groga—infracció intencional de moció natural

## 5.6.3. Quàfel no puntuable

La quàfel esdevé una quàfel no puntuable si un jugador la tocava quan queda fora de joc i l'allibera o, altrament, la propulsa d'acord amb una moció natural.

- A.** Una quàfel no puntuable no pot resultar en un gol, encara que la quàfel passi completament a través d'un cercol.
- B.** La quàfel roman viva i el joc continua amb normalitat.
- C.** La quàfel esdevé de nou puntuable quan té lloc qualsevol dels següents:
  - i.** És tocada per un caçador apte de l'equip del jugador que l'ha alliberada.
  - ii.** És posseïda per qualsevol jugador.

# 5.



© Ajantha Abey Quidditch Photography

6.

**CONTACTE  
FÍSIC I  
INTERACCIÓ**

## 6.1. INTERACCIÓ GENERAL

### 6.1.1. Contacte físic il·legal

Llevat que l'àrbitre determini que el contacte ha estat casual, són sempre il·legals les formes de contacte físic següents:

- A. Fer intencionadament contacte amb un jugador d'una altra posició.
- B. Fer intencionadament contacte amb el corredor d'esnitx, llevat dels cercadors.
- C. Donar un cop de peu a un adversari.
- D. Fer contacte forçós usant el cap.
- E. Fer contacte amb el cap, el coll o l'engonal d'un adversari.
- F. Iniciar un contacte o exercir força a l'altura o per sota dels genolls d'un adversari.
- G. Fer la traveta a un adversari.
- H. Entrar o llançar-se cap a un adversari.
- I. Saltar, fer un bot o pujar sobre qualsevol jugador.
- J. Aixecar o continuar agafant, intencionadament, un altre jugador enlaire, sigui un adversari o un company d'equip.
- K. Agafar el bastó o la roba d'un adversari.
- L. Intentar prendre la quàfel, fer contacte o, altrament, interaccionar amb un guardià protegit adversari que tingui la possessió exclusiva de la quàfel (vegeu 7.2.2. Poders específics de guàrdia).

**Sanció:** sanció de contacte estàndard—contacte físic il·legal

### 6.1.2. Pantalla

Una pantalla és quan un jugador es mou a un lloc legal del camp en la trajectòria d'un jugador adversari amb la intenció de frenar-lo o fer-li canviar de direcció, sense cometre inicialment una empenta, una càrrega o una subjecció.

- A. Una pantalla es considera establerta una vegada el jugador fent pantalla es posiciona en la trajectòria esperada de l'adversari.
- B. Tota pantalla està subjecta, independentment de si algun dels jugadors involucrats té una pilota, a les regles i restriccions següents:
  - i. Fer una pantalla a un jugador d'una altra posició és il·legal.
  - ii. Durant una pantalla, estendre un sol punt del cos, com ara el colze o la punta de l'espatlla, fent que el jugador encarant-la hi topi és il·legal.
  - iii. No es considerarà una pantalla que el jugador iniciï contacte, en comptes de deixar-se topar.
  - iv. Els peus del jugador no necessiten estar fixes per tal que la jugada sigui legal.



## 6.1.4. Entrada i llançament

Un jugador pot entrar o llançar-se. No obstant això, és il·legal:

- A. Entrar o llançar-se contra un adversari.
- B. Entrar o llançar-se directament cap a un adversari d'una manera que el forci a canviar el seu moviment per a evitar l'entrada o el llançament.
- C. Un jugador que es deixa caure directament sobre una pilota no es considera que entri o es llanci.
- D. Les entrades o llançaments que no infringeixin la condició anterior (p. ex. un moviment en paral·lel) i no siguin temeraris, perillosos o, altrament, il·legals són legals.

**Sanció:** sanció de contacte estàndard—entrada il·legal

**Sanció:** sanció de contacte estàndard—llançament il·legal

## 6.1.5. Abalanzament

Saltar o llançar-se completament sobre qualsevol persona es considera abalanzar-se.

- A. Abalanzar-se o intentar abalanzar-se sobre qualsevol persona que no toqui el terra amb qualsevol part del seu cos, a més dels peus, és il·legal.
  - i. L'abalanzament no serà sancionat si el jugador abalanzant-se ha estat forçat, pel moviment sobtat de la persona sobre la qual s'abalanzava, a fer un abalanzament il·legal per a evitar-ne un contacte més perillós.
- B. No es considerarà un abalanzament que un jugador salti per a estendre's per sobre o superar una altra persona, incloent-hi però sense limitar-se a un intent de llançament de pilota o captura d'esnitx, i aterri al mateix costat que el de la persona sobre la qual s'hauria abalanzat.
  - i. Es considerarà un intent d'abalanzament que un jugador intenti saltar o llançar-se completament sobre qualsevol persona, però no ho aconsegueixi.
- C. No es considerarà un abalanzament que un jugador salti, sense intentar un abalanzament, i caigui sobre una altra persona a causa d'un contacte rebut en l'aire.

**Sanció:** targeta groga—abalanzament o intent d'abalanzament il·legal sobre una persona

**Sanció:** targeta vermella—abalanzament il·legal ofensiu o violent sobre una persona

## 6.1.6. Contacte a través d'un company d'equip

- A. Fer contacte amb un company d'equip principalment amb la intenció de causar o, altrament, afectar la interacció física d'aquest amb qualsevol adversari és il·legal.
- B. El contacte casual o secundari a través d'un company d'equip no serà sancionat.

**Sanció:** sanció de contacte estàndard—contacte il·legal a través d'un company d'equip



### 6.1.7. Receptor indefens

Un receptor en procés d'atrapar una pilota que és en l'aire es considera un receptor indefens.

- A. Un receptor no ha de deixar de tocar el terra per tal de considerar-se un receptor indefens.
- B. Un receptor en l'aire roman indefens fins que les seves cames no han absorbit el xoc contra el terra després de guanyar la possessió completa i exclusiva de la pilota o deixar d'intentar atrapar la pilota.
- C. Un receptor indefens no pot rebre empentes, subjeccions, càrregues ni placatges de cap adversari.
- D. No es considerarà un receptor indefens, en aquest llançament, un jugador que l'àrbitre determini que s'ha llançat la pilota, a si mateix, en un intent de provocar una targeta per contacte il·legal amb un receptor indefens.
- E. El contacte casual que resulti d'intents per jugar la pilota no serà sancionat d'acord amb aquesta regla.
  - i. No es considerarà un contacte casual que el jugador contactant intentés directament aplicar força sobre un receptor indefens.

**Sanció:** targeta groga—contacte il·legal amb un receptor indefens

**Sanció:** targeta vermella—càrrega contra un receptor indefens

**Sanció:** targeta vermella—placatge contra un receptor indefens

### 6.1.8. Presa de pilota

Una presa de pilota consisteix en l'intent d'un jugador de prendre una pilota a un adversari, sigui estirant-la o donant-li un cop.

- A. Un jugador pot intentar prendre la pilota a un adversari mentre el subjecta.
  - i. Un jugador no pot subjectar un adversari amb els dos braços en un intent de prendre-li la pilota. Això inclou envoltar un adversari amb un braç en un intent de prendre-li la pilota mentre s'usa l'altre braç per a subjectar-lo.
- B. Un jugador no pot carregar un cop de puny o una manotada contra la pilota en un intent de prendre-li amb el cop.
- C. Solament a l'efecte de contacte entre el jugador prenent la pilota i a qui se la pren, el jugador a qui se la pren es considera que en té la possessió exclusiva, durant l'intent de presa de pilota, fins que perd el control directe de la pilota.

**Sanció:** sanció de contacte estàndard—intent il·legal de presa de pilota

### 6.1.9. Punt inicial de contacte

En empènyer, bloquejar amb el cos, carregar o subjectar, un jugador no pot iniciar el contacte amb un adversari des de darrere.

# 6

- A. El contacte ha de ser iniciat des del davant del tronc de l'adversari.
  - i. El davant del tronc és definit per un pla vertical que talla en dos el jugador pel mig de les espatlles.
  - ii. Per a considerar-se el davant de l'adversari, el melic del jugador iniciant el contacte ha de ser davant d'aquest pla vertical en iniciar el contacte.
  - iii. Sempre que el cos del jugador fent contacte estigui posicionat d'aquesta manera, el punt real de contacte pot tenir lloc a qualsevol part legal del tronc, els braços o les cames, per sobre dels genolls, de l'adversari.
- B. Una vegada el contacte ha estat establert legalment, un jugador pot continuar el contacte, fins i tot quan resulti en un contacte per darrere, sempre que el contacte no sigui interromput.
  - i. Això inclou canviar el tipus de contacte.
- C. El jugador adversari pot continuar el contacte i no hi ha falta si un jugador hi inicia un contacte dirigint-s'hi d'esquena.
- D. No hi ha cap falta per contacte per darrere si un jugador gira l'esquena o fa la volta abans del contacte, provocant que el jugador adversari iniciï un contacte per darrere, sempre que el jugador fent contacte no hagi tingut un temps raonable per a reaccionar al gir i evitar completament el contacte.
- E. Quan un jugador supera o deixa enrere un adversari intentant iniciar un contacte, iniciar el contacte per darrere és igualment una falta.

**Sanció:** sanció de contacte estàndard—contacte il·legal per darrere

## 6.1.10. Contacte limitat per darrere

- A. Col·locar una mà o totes dues sobre un adversari des de darrere, sense aplicar-hi força, és legal.
  - i. Això inclou usar un braç, sense empènyer, per a impedir que un adversari avanci cap a un mateix.
- B. El contacte limitat per darrere és permès en les circumstàncies següents:
  - i. Empenyent per un lloc.
  - ii. Durant un intent de presa de pilota.
- C. El contacte iniciat per darrere, d'acord amb aquesta regla, no permet a un jugador iniciar cap dels contactes llistats al 6.1.9.

## 6.1.11. Ajustament d'un contacte il·legal

- A. Un jugador que és forçat a fer un contacte il·legal amb un jugador adversari, a causa de les accions directes del jugador adversari, ha de reajustar immediatament el contacte a una posició legal o interrompre'l per a evitar una sanció.
  - i. El reajustament del jugador no pot incloure un contacte il·legal ni estendre'l.
  - ii. Abans d'iniciar el contacte, el jugador ha de reajustar-se a una posició legal si té prou temps per a fer-ho.

### 6.1.12. Joc temerari

Jugar temeràriament és il·legal. Això inclou jugar sense cap consideració per la seguretat dels altres.

**Sanció:** targeta groga—joc temerari

**Sanció:** targeta vermella—joc ofensivament temerari

### 6.1.13. Contacte ofensiu

El contacte il·legal particularment ofensiu és prohibit. Els següents són sempre contacte il·legal ofensiu:

- A.** Fer contacte amb força excessiva.
  - i.** Un ús excessiu de la força és definit com quan un jugador s'excedeix de lluny en l'ús de la força necessària per a completar l'acció iniciada i conseqüentment genera un risc de lesió en un adversari.
- B.** Lesionar deliberadament, o intentar fer-ho, qualsevol persona usant el propi cos o qualsevol equipament, incloent-hi les pilotes.
- C.** Donar o intentar donar un cop a una altra persona, incloent-hi però sense limitar-se a cops intencionals de genoll, de colze o de cap a un adversari.
- D.** Fer contacte físic intencionadament al cap, el coll o l'engonal d'una altra persona.
- E.** Fer contacte físic intencionadament amb un membre de l'equip arbitral, llevat del corredor d'esnitx.
- F.** Carregar contra un receptor indefens (*vegeu 6.1.7. Receptor indefens*).
- G.** Placar un receptor indefens (*vegeu 6.1.7. Receptor indefens*).

**Sanció:** expulsió—contacte il·legal ofensiu contra un company d'equip

**Sanció:** targeta vermella—contacte il·legal ofensiu contra un adversari, el públic, l'equip arbitral o el personal de la competició

## 6.2. CONTACTE ESPECÍFIC

### 6.2.1. Bloqueig amb el cos

Un bloqueig amb el cos consisteix a aplicar força sobre un adversari usant una part del cos, llevat de braços o mans sense fixar al tronc, amb la qual qualsevol força significativa en el contacte és aplicada després d'haver-ne establert un contacte no contundent.

- A.** Bloquejar amb el cap, les cames o els peus és il·legal.
- B.** Durant un bloqueig amb el cos, estendre la punta del colze cap a un adversari és il·legal.
- C.** Bloquejar amb el cos amb un contacte iniciat per darrere és il·legal (*vegeu 6.1.9. Punt inicial de contacte*).

**Sanció:** sanció de contacte estàndard—bloqueig il·legal amb el cos

### 6.2.2. Empenta

Una empenta consisteix a iniciar força sobre un adversari amb un braç estès, sigui estès abans o durant la iniciació del contacte.

- A. Només pot usar-se un braç per a empènyer.
- B. Empènyer usant la punta del colze és il·legal.
- C. Empènyer amb un contacte iniciat per darrere és il·legal (*vegeu 6.1.9. Punt inicial de contacte*).
- D. Empènyer directament el bastó d'un adversari és il·legal.
  - i. Una empenta casual al bastó d'un adversari no és il·legal.

**Sanció:** sanció de contacte estàndard—empenta il·legal

### 6.2.3. Càrrega

Una càrrega consisteix a fer contacte contundentment amb un adversari usant una part del cos, llevat de braços o mans sense fixar al tronc, excepte en casos de bloqueig amb el cos.

- A. Carregar amb el cap, les cames o els peus és il·legal.
- B. Carregar contra un adversari que no té possessió completa i exclusiva d'una pilota és il·legal, llevat que el jugador carregant tingui possessió d'una pilota.
  - i. Un colpejador sense pilota no pot carregar contra un adversari sense intentar subjectar-lo pel tronc o les cames, per sobre dels genolls.
- C. Durant una càrrega, iniciar el contacte de manera que un sol punt del cos del jugador carregant iniciï el contacte, com ara anant-hi amb la punta de l'espatlla o del colze, és il·legal.
  - i. El contacte punta de l'espatlla contra punta de l'espatlla és permès.
- D. En aplicar la força principal de la càrrega, que un jugador carregant deixi de tocar el terra amb els peus és il·legal, llevat que el jugador ho fes com a part d'un intent directe de passar, llançar o, altrament, propulsar una pilota.
  - i. El jugador no necessita llançar realment la pilota per tal que s'indiqui que ha deixat de tocar el terra amb els peus en un intent directe de llançar una pilota.
- E. Carregar amb un contacte iniciat per darrere és il·legal (*vegeu 6.1.9. Punt inicial de contacte*).

**Sanció:** sanció de contacte estàndard—càrrega il·legal

### 6.2.4. Subjecció

Una subjecció consisteix a encerclar qualsevol part d'un adversari amb un braç o tots dos. El braç inclou la mà.

# 6

- A. Subjectar un adversari que no té possessió d'una pilota és il·legal.
- B. Subjectar un adversari usant els dos braços és il·legal.
- C. Durant una subjecció, deixar de tocar el terra amb els peus en un intent de llançar o, altrament, propulsar el cos propi contra un adversari és il·legal.
- D. Una vegada una subjecció ha estat iniciada legalment, el jugador subjectant pot continuar la moció de la subjecció ja iniciada a causa de l'impuls, encara que el jugador sent subjectat alliberi la pilota.
  - i. L'àrbitre ha de cridar “fora” en el moment en què la pilota és alliberada.
  - ii. Una vegada conscient que la pilota ha estat alliberada, el jugador no pot continuar el contacte més enllà de l'impuls prèviament generat.
- E. Subjectar amb un contacte iniciat per darrere és il·legal (*vegeu 6.1.9. Punt inicial de contacte*).
- F. Una agafada és una mena de subjecció que involucra agafar un adversari o qualsevol part d'un adversari amb una mà tancada.
  - i. Agafar el bastó o la roba d'un adversari és il·legal.
  - ii. Durant una agafada, fer una estrebada a qualsevol part d'un adversari o estirar el braç amb el qual agafa el bastó és il·legal.
- G. Durant qualsevol tipus de subjecció, aplicar força brusca o sobtada directament sobre el braç d'un adversari és il·legal.
- H. Un placatge és l'acte de subjectar un adversari i portar-lo a terra.

**Sanció:** sanció de contacte estàndard—subjecció il·legal

## 6.3. CERCADORS I EL CORREDOR D'ESNITX

### 6.3.1. Interacció del cercador amb el corredor d'esnitx

Si bé els cercadors tenen les regles d'interacció i contacte estàndards respecte a la interacció entre ells, se'ls apliquen diferents regles per la interacció amb el corredor d'esnitx.

- A. Les següents interaccions d'un cercador amb el cercador d'esnitx són legals:
  - i. Bloquejar amb el cos el corredor d'esnitx, subjecte a les regles de bloqueig amb el cos estàndards (*vegeu 6.2.1. Bloqueig amb el cos*).
  - ii. Empènyer o moure els braços del corredor d'esnitx.
  - iii. Envoltar o estendre's per sobre del corredor d'esnitx amb un o els dos braços.
    - a. Qualsevol braç envoltant el corredor d'esnitx pot tenir només contacte casual amb aquest.
    - b. Estrènyer o, altrament, restringir el cos del corredor d'esnitx amb un braç que l'envolta és il·legal.
    - c. El cercador ha de moure el braç, per a evitar restringir el moviment del corredor d'esnitx, si el corredor d'esnitx topa amb el braç del cercador mentre aquest l'envolta.

# 6

**B.** Les següents interaccions d'un cercador amb el corredor d'esnitx són il·legals:

- i. Fer contacte amb el cap, el coll o l'engonal del corredor d'esnitx.
- ii. Carregar contra el corredor d'esnitx.
  - a. No es considerarà una càrrega que la potencial càrrega no faci contacte amb les cames, cintura o tronc del corredor d'esnitx.
- iii. Empènyer les cames, la cintura o el tronc del corredor d'esnitx.
- iv. Retenir o agafar els braços del corredor d'esnitx.
- v. Abalçar-se o intentar abalçar-se sobre el corredor d'esnitx mentre aquest no toca el terra amb qualsevol part del seu cos, a més dels seus peus.
- vi. Placar o intentar placar el corredor d'esnitx.
- vii. Agafar la roba del corredor d'esnitx.
  - a. No s'aplicarà cap sanció si el cercador deixa anar immediatament la roba.
  - b. Qualsevol captura feta pel cercador infractor durant, immediatament després o com a resultat de l'agafada de la roba del corredor d'esnitx serà considerada invàlida, encara que no s'hi assigni cap sanció.
- viii. Fer contacte contundent amb el corredor d'esnitx en una entrada o llançament.
  - a. El contacte casual menor no serà sancionat.
- ix. Fer contacte il·legal ofensiu amb el corredor d'esnitx (*vegeu 6.1.13. Contacte ofensiu*).

**C.** Els braços del corredor d'esnitx es consideraran part del seu tronc si els manté pressionats contra el tronc o, altrament, estan fixats al seu tronc.

**Sanció:** sanció de contacte estàndard—interacció il·legal amb el corredor d'esnitx

## 6.4. DRET DE PAS

### 6.4.1. Dret de pas entre posicions

Els jugadors de diferents posicions no poden interaccionar físicament entre ells. En aquestes interaccions, s'apliquen les següents regles:

- A.** El següent és l'ordre de prioritat del dret de pas entre dos jugadors de diferents posicions, de major a menor prioritat:
  - i. Un jugador immòbil amb una pilota.
  - ii. Un caçador immòbil sense pilota.
  - iii. Un jugador mòbil amb una pilota.
  - iv. Un colpejador o cercador immòbil sense pilota.
  - v. Un jugador mòbil sense pilota.
- B.** Els jugadors amb menor prioritat han de cedir el pas als jugadors amb major prioritat, la qual cosa pot incloure apartar-se de la seva trajectòria.
  - i. Generalment, un jugador amb menor prioritat que no cedeixi el pas està "en falta".



# 6

- C. Quan dos jugadors de la mateixa prioritat interaccionen, el jugador que l'àrbitre jutgi d'estar en falta per la interacció es considerarà en falta.
  - i. No s'aplicarà cap sanció si es jutja que els jugadors estan igualment en falta per la interacció.
- D. Un jugador es considerarà en falta, independentment de la prioritat, si actua clarament amb la intenció de causar una interacció il·legal entre posicions.
- E. Un jugador es considerarà en falta, en comptes de cap de les parts en interacció, si es mou amb la intenció de causar que un adversari cedeixi el pas o cometi una interacció il·legal entre posicions amb un altre jugador d'igual o major prioritat.
- F. La interacció es considerarà casual i no s'aplicarà cap sanció si l'àrbitre determina que no hi ha hagut prou temps perquè, raonablement, el jugador en falta reaccionés i cedís el pas.
  - i. Aquesta disposició no s'activarà si el jugador en falta ha actuat per a assegurar-se de no ser conscient o es podia raonablement esperar que fos conscient del jugador adversari amb qui ha interaccionat.
- G. Només el jugador en falta és sancionat per una interacció il·legal entre posicions.
  - i. Serà sancionat, en canvi, per una interacció il·legal menor entre posicions si la interacció entre posicions ha estat accidental i el joc, en general, no s'ha vist afectat.

**Sanció:** tornada a cèrcols—interacció il·legal menor entre posicions

**Sanció:** targeta groga—interacció il·legal entre posicions

**Sanció:** targeta vermella—interacció il·legal ofensiva o violenta entre posicions

## 6.4.2. Interacció amb jugadors fora de joc

- A. Intencionadament intentar iniciar un contacte, continuar un contacte o, altrament, interaccionar amb un adversari fora de joc és il·legal per a qualsevol jugador.
  - i. Es donarà un marge raonable al jugador, per a separar-se amb seguretat de l'adversari fora de joc, si el contacte ha estat iniciat abans o mentre el colpejament tenia lloc.
  - ii. Igualment, un jugador fora de joc ha de fer tot el possible per a evitar interaccionar amb el joc mentre està fora de joc.

**Sanció:** targeta groga—interacció il·legal amb un jugador fora de joc

**Sanció:** targeta vermella—interacció il·legal ofensiva o violenta amb un jugador fora de joc

## 6.5. COMPORTAMENT ANTIESPORTIU

### 6.5.1. Conducta antiesportiva

- A. Un jugador no pot incórrer en conducta antiesportiva, com ara un comportament mofaire, irrespectuós o hostil amb altres jugadors, el públic, l'equip arbitral o el personal de la competició.

# 6

- B.** L'ús de llenguatge o gests insultants, extremats, obscens o explícits, en qualsevol moment, es considera conducta antiesportiva.
- i.** És conducta antiesportiva ofensiva si el llenguatge està dirigit a una altra persona i és cert qualsevol dels següents:
    - a.** El llenguatge és insultant o extremat.
    - b.** El llenguatge inclou paraules obscenes usades pel seu significat i no només per a emfatitzar.
    - c.** El llenguatge és discriminatori, incloent-hi però sense limitar-se a qualificacions racials, insults ètnics o altres frases que degradin o menyspreïn a qualsevol persona o col·lectiu segons la raça, sexe, gènere, orientació sexual, religió o país d'origen.
  - ii.** Dirigir un gest insultant, obscè o explícit a una altra persona és conducta antiesportiva ofensiva.
- C.** El comportament ofensivament irrespectuós o hostil, incloent-hi amenaces, és conducta antiesportiva ofensiva.

**Sanció:** targeta groga—conducta antiesportiva

**Sanció:** targeta vermella—conducta antiesportiva ofensiva

## 6.5.2. Conducta antiesportiva pròpia

La conducta antiesportiva dirigida exclusivament a un mateix o als companys d'equip o que no estigui dirigida a ningú és conducta antiesportiva pròpia.

- A.** La conducta antiesportiva pròpia no se sanciona, llevat que sigui:
- i.** Un ús repetit de llenguatge obscè o explícit.
  - ii.** Ofensiva.
- B.** S'apliquen les sancions d'aquesta secció, en comptes de les sancions del 6.5.1. Conducta antiesportiva.

**Sanció:** targeta blava—ús repetit de llenguatge obscè o explícit

**Sanció:** expulsió—conducta antiesportiva pròpia ofensiva

## 6.5.3. Agressió física

Implicar-se en agressions físiques amb qualsevol persona és il·legal.

**Sanció:** expulsió—implicació en una agressió física a un company d'equip

**Sanció:** targeta vermella—implicació en una agressió física a un adversari, el públic, l'equip arbitral o el personal de la competició

## 6.5.4. Escopinada

Un jugador no pot escopir intencionadament a cap jugador, el públic, l'equip arbitral o el personal de la competició.

**Sanció:** expulsió—escopinada intencional a un company d'equip

**Sanció:** targeta vermella—escopinada intencional a un adversari, el públic, l'equip arbitral o el personal de la competició

### **6.5.5. Joc brut greu**

Cometre joc brut greu, incloent-hi conducta ofensiva i trampes descarades, és il·legal.

- A.** El capità en joc ha de rebre la sanció si un cas de joc brut greu no pot ser atribuït a cap jugador en concret.

**Sanció:** targeta vermella—joc brut greu

### **6.5.6. Fingiment d'una falta**

Fingir rebre una falta és il·legal.

**Sanció:** targeta groga—fingiment d'una falta

# 6.

© Ajantha Abey Quidditch Photography



7.

LÍMITS I  
PILOTES

## 7.1. ÚS DE LES PILOTES

### 7.1.1. Ús de la pilota

Un jugador pot posseir, tocar, xutar, llançar o, altrament, usar la pilota associada a la seva pròpia posició.

- A.** Un jugador es considera tenint possessió d'una pilota quan té el control complet i exclusiu d'aquesta. Això inclou quan un jugador és l'únic jugador fent contacte amb la pilota durant un xut.
  - i.** Empentar la pilota de les mans d'un adversari o en l'aire no es considera possessió.
    - a.** Empentar una pilota que és a terra sí que es considera possessió.
- B.** Un jugador només pot posseir, tocar, xutar, llançar o, altrament, usar una sola pilota associada a la seva posició alhora, en qualsevol moment donat.
  - i.** Un colpejador pot temporalment posseir dues blàdgers si està en procés d'atrapar una blàdger viva propulsada per un adversari.
    - a.** En aquest escenari, el colpejador ha de deixar anar immediatament una de les dues blàdgers per a evitar una sanció.
- C.** Un jugador pot xutar qualsevol pilota, llevat de l'esnitx, que pugui posseir legalment.
- D.** Un jugador no pot usar una pilota associada a la seva posició per a imitar les accions d'una pilota d'una posició diferent.
- E.** Un jugador no pot usar una pilota de la seva posició per a interaccionar intencionadament amb el corredor d'esnitx.

**Sanció:** targeta blava—ús il·legal d'una pilota de la posició pròpia

**Sanció:** sanció groga—ús d'una pilota per a interaccionar intencionadament amb el corredor d'esnitx

### 7.1.2. Interacció de pilota entre posicions

Els jugadors tenen prohibit posseir, tocar, xutar, llançar o, de qualsevol altra manera, usar una pilota no associada a la seva posició. S'hi apliquen les pautes següents:

- A.** Qualsevol jugador muntat que no pugui jugar la quàfel ha de fer tot el raonablement possible per a esquivar una quàfel propulsada.
  - i.** Una evitació fallida de quàfel propulsada té lloc quan el jugador que ha d'esquivar-la és impactat per la quàfel.
    - a.** Una evitació fallida menor de quàfel propulsada té lloc quan el jugador no ha reeixit esquivant-la, tot i intentar-ho, però el joc en general no se n'ha vist afectat.
    - b.** Intencionadament posar-se enmig o romandre en la trajectòria de la quàfel per a bloquejar-la és una interferència de pilota entre posicions.





**Sanció:** pèrdua de pilota—interferència casual de pilota entre posicions

**Sanció:** targeta blava—evitació fallida de quàfel propulsada

**Sanció:** targeta blava—empenta il·legal de blàdger

**Sanció:** targeta blava—escut il·legal

**Sanció:** targeta groga—interferència de pilota entre posicions

**Sanció:** targeta groga—bloqueig il·legal no intencional de quàfel propulsada en un potencial gol

**Sanció:** targeta vermella—bloqueig il·legal intencional de gol

### 7.1.3. Interferència de substituïts i jugadors fora de joc

Els substituïts i els jugadors fora de joc han de fer el possible, a discreció de l'àrbitre, per a evitar interaccionar amb qualsevol pilota.

**Sanció:** targeta blava—il·legalment no fer el possible per a esquivar una pilota

**Sanció:** targeta vermella—bloqueig il·legal intencional de gol

### 7.1.4. Blàdger contra quàfel

- A.** Un jugador no pot propulsar o usar una pilota sostinguda de la seva posició per a interaccionar amb una pilota d'una altra posició, amb les excepcions següents:
  - i.** Els colpejadors poden llançar blàdgers a una quàfel viva.
  - ii.** Els caçadors poden usar una quàfel sostinguda o propulsada per a impactar o desviar una blàdger feta viva per un adversari.
    - a.** El jugador no serà sancionat si l'àrbitre determina que el jugador no era prou conscient que la blàdger en l'aire era o bé morta o bé feta viva pel seu company d'equip i la jugada ha estat, altrament, legal.
- B.** Qualsevol ús il·legal intencional d'una pilota sostinguda per a interaccionar amb una pilota no associada a la posició pròpia és una interposició de pilota entre posicions.
- C.** Actuar, usant una pilota sostinguda, sobre una pilota no associada a la posició pròpia il·legalment i de manera no intencional però que afecti significativament la posició o la trajectòria d'aquesta pilota és una interferència casual de pilota entre posicions.

**Sanció:** pèrdua de pilota—interferència casual de pilota entre posicions

**Sanció:** targeta groga—interferència de pilota entre posicions

## 7.2. ÀREA DE GUÀRDIA

### 7.2.1. Dins l'àrea de guàrdia

Un jugador amb qualsevol part del seu cos tocant o darrere la seva línia d'àrea de guàrdia es considera dins l'àrea de guàrdia.

### 7.2.2. Poders específics de guàrdia

Un guardià dins la seva àrea de guàrdia, llevat de la situació descrita al 7.2.2.B., es considera un guardià protegit.

- A. Un guardià protegit té els poders següents:
  - i. Mentre un guardià protegit té la possessió exclusiva de la quàfel, els jugadors adversaris no poden fer contacte o interaccionar amb ell ni intentar prendre-li la quàfel (*vegeu 6.1.1. Contacte físic il·legal*).
    - a. La possessió exclusiva de la quàfel ha de ser establerta abans que aquesta immunitat al contacte prengui efecte.
  - ii. Un guardià protegit és immune al colpejament de blàdgers vives.
    - a. No hi ha cap sanció perquè un colpejador llanci una blàdger a un jugador immune.
- B. Una vegada qualsevol jugador de l'equip del guardià posseeix la quàfel, fora de la seva àrea de guàrdia:
  - i. El guardià perd tots els poders prèviament llistats.
  - ii. Quan acaba l'atac a cercols del seu equip, poden recuperar-se els poders prèviament llistats.

## 7.3. ATAC, DEFENSA I ATAC A CÈRCOLS

### 7.3.1. Atac a cercols

- A. Un atac a cercols d'un equip és iniciat quan té lloc un dels següents:
  - i. Un jugador d'aquest equip és el primer jugador a guanyar possessió de la quàfel al principi del partit.
  - ii. Durant l'atac a cercols de l'equip adversari, un jugador d'aquest equip guanya possessió de la quàfel i acaba, així, l'atac a cercols de l'equip adversari.
  - iii. Després d'un gol bo, un jugador d'aquest equip fa viva la quàfel.
- B. Un atac a cercols d'un equip acaba quan té lloc un dels següents:
  - i. L'equip adversari guanya possessió de la quàfel, iniciant el seu propi atac a cercols.
  - ii. Qualsevol equip marca gol.
- C. Un atac a cercols acaba i un de nou del mateix equip s'inicia quan l'equip en defensa rep una targeta de penalització o una sanció per interferència de tercera blàdger.

### 7.3.2. Atac i defensa

- A. Durant l'atac a cercols d'un equip, aquest és "l'equip en atac".
  - i. L'equip adversari és "l'equip en defensa".

## 7.4. RITME DEL JOC

### 7.4.1. Retard del joc

Retard del joc és definit com el retard del començament del partit, per qualsevol mitjà, o l'intent d'aturar o impedir significativament que el joc de quàfel continuï. La determinació exacta de què constitueix un retard del joc és a discreció de l'àrbitre, dins les pautes següents:

- A.** Retardar el començament del partit presentant-s'hi tard o no enviar l'alineació inicial quan l'equip arbitral ho ordena és retard del joc.
  - i.** La sanció serà adjudicada al capità en joc si diversos individus d'un mateix equip retarden el començament del partit.
- B.** Un o diversos colpejadors poden custodiar una quàfel per a impedir que l'equip adversari en guanyi possessió. No obstant això, que un colpejador continuï protegint la quàfel, mentre els seus caçadors no fan cap intent raonable de recuperar-la, és un retard del joc.
- C.** Retard de guàrdia:
  - i.** Un guardià protegit ha d'avençar la quàfel, directament i immediatament, fora de l'àrea de guàrdia, intentar completar una passada o deixar anar la quàfel a terra.
  - ii.** Després d'un gol, el guardià de l'equip prèviament en defensa no pot ser substituït fins que no hagi fet viva la quàfel.
- D.** El portador de la quàfel ha d'avençar la quàfel, com a mínim, caminant a un ritme normal fins que hagi travessat la línia de mig camp.
  - i.** L'avenç cap endavant del portador de la quàfel, si pren una trajectòria indirecta, ha de ser igual o superior a l'avenç cap endavant de caminar a un ritme normal perpendicularment a la línia de mig camp.
  - ii.** El portador de la quàfel pot retardar temporalment el seu avenç cap endavant si és bloquejat per un defensor, però ha d'intentar clarament trobar una manera de superar-lo.
    - a.** El portador de la quàfel es considera bloquejat per un defensor si aquest defensor, alhora que és entre el portador de la quàfel i qualsevol part de la línia de fons del defensor, és:
      - 1.** Un caçador adversari, a un màxim aproximat de 2 m del portador de la quàfel.
      - 2.** Un colpejador adversari, en possessió d'una blàdger, a un màxim aproximat de 4 m del portador de la quàfel.
- E.** Estancament:
  - i.** En cada atac a cèrcols, els caçadors de l'equip en atac han d'actuar amb la intenció principal general de marcar gol. Un jugador en possessió de la quàfel no pot actuar, per cap motiu, amb la intenció principal general de perdre temps.
- F.** L'àrbitre principal pot efectuar una advertència quan l'àrbitre determini que l'equip comença a retardar el joc.



- i. Els equips han de respondre immediatament a aquesta advertència per a evitar una sanció per retard del joc. Durant un mateix partit, poden donar-se múltiples advertències per retard del joc, segons l'àrbitre determini apropiat.
- ii. No cal efectuar una advertència abans de sancionar un retard del joc.

**Sanció:** targeta blava i pèrdua de pilota—retard del joc

### 7.4.2. Reinici de quàfel

Els equips tenen parcialment restringit portar o propulsar la quàfel enrere cap als seus propis cèrcols. S'hi apliquen les regles següents:

- A.** Durant els seus atacs a cèrcols, cada equip té dues línies de restricció, cadascuna de les quals s'estén completament l'amplada del camp a:
  - i. La línia d'àrea de guàrdia del mateix equip.
  - ii. La línia de mig camp.
- B.** Quan la quàfel es mou i passa de ser completament a un costat d'aquesta línia a ser completament a l'altre costat d'aquesta línia es considera que ha travessat una línia de restricció.
  - i. Un jugador en possessió de la quàfel és tractat com una extensió de la quàfel a l'efecte de travessar una línia de restricció.
  - ii. No cal que la quàfel toqui el terra a cap dels dos costats de la línia per tal de travessar-la.
- C.** Es considerarà un reinici que un jugador en atac porti o propulsi la quàfel enrere, travessant una de les seves línies de restricció, amb les excepcions següents:
  - i. Un jugador en defensa desvia la quàfel, durant o després de la propulsió i abans que aquesta vagi enrere travessant una línia de restricció.
    - a. Això inclou una desviació feta amb una blàdger.
  - ii. Un defensor li estira la quàfel, fent que aquesta travessi una línia de restricció.
    - a. Una vegada la quàfel esdevé solta, l'equip en atac ha d'actuar per a portar o propulsar la quàfel endavant, travessant aquesta línia de restricció, tan aviat com sigui raonablement possible o es considerarà un reinici.
  - iii. El jugador que inicia un atac a cèrcols porta o propulsa la quàfel enrere, travessant una o les dues línies de restricció, immediatament després de l'inici de l'atac a cèrcols.
    - a. Aquesta acció està subjecta igualment a la resta de regles, incloent-hi retard del joc i estancament.
    - b. Un jugador que hagi començat l'atac a cèrcols en un contacte físic amb un adversari pot portar o propulsar la quàfel enrere, travessant les línies de restricció, durant o immediatament després del contacte sense que compti com a un reinici, sempre que no hagi avançat significativament la quàfel durant aquest contacte.
- D.** Que una sola acció de reinici causi que la quàfel travessi enrere les dues línies de restricció es considerarà un únic reinici.



- i. Aquesta acció està subjecta igualment a la resta de regles, incloent-hi retard del joc i estancament.
- E. Al primer reinici legal de cada atac a cèrcols, l'àrbitre principal crida fort "reinicis usat" i ho assenyala balancejant un braç cap enfora, palmell cap avall, en direcció als cèrcols de l'equip en atac.
- F. Hi ha dos tipus de reinici il·legal:
  - i. Reiniciar la quàfel més d'una vegada en un únic atac a cèrcols és il·legal.
  - ii. Reiniciar la quàfel propulsant-la enrere travessant una línia de restricció, sense intentar fer una passada a un receptor apte o intentar marcar un gol a través dels cèrcols del seu adversari, és il·legal.
    - a. L'aptitud d'un receptor està determinada per l'arribada de la quàfel i no pel moment de la passada.
    - b. Aquesta restricció no s'aplica a pilotes soltes, llevat que un jugador hagi deixat anar la quàfel intencionadament per tal d'intentar un reinici per al seu equip.
- G. El joc ha de ser aturat si hi ha un reinici il·legal.
  - i. L'àrbitre pot permetre continuar el joc, com a una "falta sense danys", si l'equip adversari pot clarament recuperar la quàfel sense la sanció de pèrdua de pilota.

**Sanció:** pèrdua de quàfel—reinicis il·legal

## 7.5. LÍMITS

### 7.5.1. Fora del camp

- A. L'àrea dins les línies de límit és dins el camp.
- B. Les línies de límit i tota àrea més enllà d'aquestes són fora del camp.

### 7.5.2. Límits i pilotes

- A. Una pilota posseïda surt fora del camp només quan el jugador posseint-la en surt fora.
- B. Una pilota no posseïda surt fora del camp quan té lloc un dels següents:
  - i. La pilota toca qualsevol cosa fora del camp, llevat d'un jugador en joc.
  - ii. La quàfel fa contacte amb un jugador que és fora del camp.
- C. Una blàdger viva esdevé morta immediatament en sortir fora del camp.
- D. El joc no és aturat perquè una blàdger surti fora del camp.
- E. Quan una quàfel viva surt fora del camp, l'àrbitre declararà "límit" i n'indicarà el jugador servidor.
  - i. El jugador de l'equip adversari ha de deixar anar la quàfel si la posseeix.
  - ii. Tots els caçadors de l'equip no servidor han de tornar o romandre dins el camp i cessar qualsevol interferència amb el jugador servidor.



# 7


- iii. El joc és aturat si l'equip no servidor no segueix els requisits anteriors o si l'àrbitre principal jutja que la recuperació de la quàfel retardaria innecessàriament el joc.
- F. Quan una quàfel morta surt del camp després d'un gol, aquesta és retornada al guardià prèviament en defensa i no necessita ser servida.
  - i. El joc no és aturat per una quàfel morta que surti del camp, llevat que l'àrbitre principal jutgi que la recuperació de la quàfel retardaria innecessàriament el joc.
- G. Propulsar una pilota amb la intenció d'enviar qualsevol pilota fora del camp és il·legal.
- H. Una pilota que és fora del camp no pot ser usada per a colpejar un adversari o per a marcar un gol fins que no sigui apropiadament servida.

**Sanció:** targeta blava—propulsió d'una pilota amb la intenció d'enviar qualsevol pilota fora del camp

**Sanció:** targeta groga—ignorar una crida de "límit" intencionadament o descaradament

### 7.5.3. Jugador fora del camp

- A. Un jugador es considera fora del camp en tocar el terra fora del límit del camp.
  - i. Un jugador roman fora del camp fins que torna a establir-se dins el camp tocant el terra només dins el camp.
  - ii. Un jugador està també fora del camp si una pilota que posseeix toca el terra fora del camp.
- B. Un jugador no pot sortir fora del camp, llevat que específicament en tingui permís o li sigui exigint per reglament.
  - i. Un jugador que surt accidentalment fora del camp, un temps breu, no serà sancionat.
    - a. Això no nega cap pèrdua de pilota per ser fora del camp.
  - ii. Un jugador que surt legalment fora del camp ha de tornar-hi, directament i immediatament, una vegada el motiu pel qual sortir-hi legalment ja no s'hi apliqui.
- C. Un jugador pot intentar forçar un adversari a sortir fora del camp a través d'un contacte, altrament, legal.
  - i. Una vegada el jugador adversari és fora del camp, el jugador fent el contacte ha d'aturar-lo tan aviat com pugui fer-ho amb seguretat.
  - ii. No hi ha sanció per ser forçat, per un adversari, a sortir fora del camp.
    - a. Això no nega cap pèrdua de pilota per ser fora del camp.
    - b. El jugador ha d'actuar, directament i immediatament, per a tornar dins el camp.
  - iii. El portador de la pilota no es considera fora del camp si és forçat a sortir-ne fora per un jugador que està fora de joc.
    - a. Per a evitar ser sancionat, el portador de la pilota ha d'actuar immediatament per a tornar dins el camp.

- 
- D. Un jugador pot sortir fora del camp durant un intent de forçar un portador de la pilota a sortir fora del camp.
  - E. Un jugador pot sortir fora del camp en el procés d'intentar evitar que una pilota surti fora del camp.

**Sanció:** tornada a cèrcols—sortir o romandre fora del camp il·legalment intencionadament o ofensivament

#### 7.5.4. Procediment de servei

- A. El jugador servidor pren possessió de la pilota fora del camp i es mou cap al punt de servei.
  - i. El punt de servei per a la quàfel és la localització aproximada per on la quàfel ha travessat la línia de límit.
  - ii. El punt de servei per a una blàdger és aproximadament el punt de la línia de límit més proper al colpejador servidor quan pren possessió de la blàdger fora del camp.
  - iii. Mentre és fora del camp per a servir una pilota, el jugador servidor és immune al colpejament de blàdgers vives.
- B. L'àrbitre principal reprendrà el joc si ha estat aturat.
- C. Un membre de l'equip arbitral fa un compte enrere de 5 segons.
- D. El jugador servidor ha de servir la pilota portant-la de nou dins el camp o llançant-la dins el camp abans que el membre de l'equip arbitral comenci a dir "zero".
  - i. Una vegada travessa completament la línia de banda o la de fons, si és llançada, la pilota es considera dins el camp.
  - ii. Una vegada el jugador torna a establir-se dins el camp, si és portada dins el camp, la pilota es considera dins el camp.
  - iii. Cap jugador de l'equip adversari no pot impedir físicament que el jugador servidor torni a entrar al camp, enterament, pel punt de servei.
- E. El jugador servidor només pot moure's en una direcció principalment perpendicular a la línia de límit.
  - i. Això no impedeix que un jugador faci unes passes amb el seu llançament.
- F. Una blàdger servida amb un llançament és morta.
- G. Una quàfel servida amb un llançament no és puntuable (*vegeu 5.6.3. Quàfel no puntuable*).
- H. El jugador receptor de la resultant entrega de pilota no necessita servir-la si hi ha una infracció de procediment de servei.

**Sanció:** tornada a cèrcols i pèrdua de pilota—infracció de procediment de servei

**Sanció:** tornada a cèrcols—impediment físic il·legal perquè el jugador servidor torni a entrar al camp

## 7.5.5. Determinació del jugador servidor

- A.** Un jugador servidor ha de ser apte.
- i.** Un jugador apte és un jugador que compleix totes les condicions següents:
    - a.** El jugador no està fora de joc.
    - b.** El jugador té legalment permís per a posseir la pilota.
    - c.** El jugador no està en possessió de cap altra pilota.
    - d.** En aquest moment, el jugador no és ja el servidor d'una altra pilota fora del camp.
- B.** Quan una blàdger solta surt fora del camp, el jugador servidor és el jugador apte més proper a la pilota en el moment en què la blàdger ha sortit fora del camp.
- i.** El següent colpejador apte més proper serà designat com al jugador servidor si el jugador servidor deixa de ser apte, per qualsevol motiu, abans de guanyar possessió de la blàdger fora del camp o rebutja recuperar la blàdger fora del camp.
  - ii.** El membre de l'equip arbitral més proper recuperarà la blàdger i la col·locarà aproximadament a 2 m, endins, del punt de servei si no hi ha cap colpejador apte a prop del punt de servei i cap colpejador dels dos equips intenta recuperar la blàdger fora del camp.
    - a.** Aquesta pilota ja no necessita ser servida.
- C.** Quan la quàfel surt fora del camp, el jugador servidor és el caçador apte més proper al punt de servei que sigui de l'equip que no ha tocat la quàfel en darrer lloc.
- i.** Quan la quàfel surt fora del camp a conseqüència de fer contacte amb un jugador fora del camp, aquest jugador serà considerat el darrer en haver tocat la quàfel.
  - ii.** El caçador servidor és immune al colpejament de blàdgers vives, des del moment en què és designat com al jugador servidor fins que torna al camp després de servir la quàfel.
- D.** Quan una pilota surt fora del camp mentre està en possessió d'un jugador, el jugador servidor és el jugador apte més proper de l'equip adversari.

# 7.

© Ajantha Abey Quidditch Photography



8.

EL  
CORREDOR  
D'ESNITX

## 8.1. ROL DEL CORREDOR D'ESNITX

### 8.1.1. Rol del corredor d'esnitx

El rol del corredor d'esnitx és impedir que la pilota d'esnitx sigui capturada pel cercador de qualsevol equip, el màxim temps possible, alhora que actuar com a àrbitre imparcial i just.

### 8.1.2. Equipament del corredor d'esnitx

- A.** El corredor d'esnitx ha de dur uns pantalons, o uns de curts, amb la pilota d'esnitx adherida.
  - i.** Els pantalons i la pilota d'esnitx han de complir tots els requisits de la secció 2.3.3. L'esnitx.
- B.** El corredor d'esnitx ha de dur una camisa o una samarreta i ser fàcilment identificable com a diferent dels dos equips.
- C.** Que el corredor d'esnitx dugui uns pantalons, o uns de curts, que siguin tot grocs o daurats és altament recomanable.

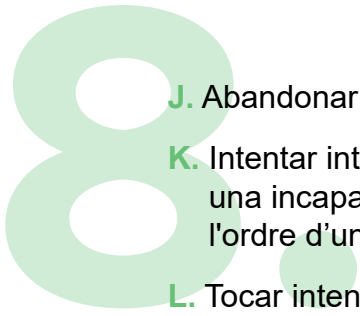
## 8.2. REQUISITS DEL CORREDOR D'ESNITX

### 8.2.1. Codi de conducta del corredor d'esnitx

Un corredor d'esnitx no pot:

- A.** Fer contacte amb el cap, el coll o l'engonal d'un cercador.
  - i.** S'ignora el contacte casual menor amb el cap.
- B.** Fer contacte amb les cames d'un cercador a l'altura o per sota dels genolls, llevat que el contacte amb el cercador ja hagi estat establert d'una altra manera.
- C.** Interaccionar amb qualsevol jugador, llevat dels cercadors.
- D.** Jugar temeràriament o perillosament.
- E.** Lesionar intencionadament ningú.
- F.** Jugar amb un biaix cap a un equip.
- G.** Cooperar amb un cercador que el defensa durant més d'uns segons.
  - i.** Un cercador defensa el corredor d'esnitx quan s'esforça més a interferir amb el cercador adversari que no pas en intentar capturar l'esnitx.
  - ii.** El corredor d'esnitx ha de sortir fora de l'àrea defensada per aquest cercador, intentar prendre el bastó d'aquest cercador o, altrament, interferir significativament amb l'intent d'aquest cercador de defensar-lo aproximadament en els tres segons després d'adonar-se que és defensat.
  - iii.** Un corredor d'esnitx ha d'assumir que és defensat si dubta sobre l'intent d'un cercador de defensar-lo.
- H.** Romandre al costat del camp d'un equip durant un període prolongat de temps.
- I.** Romandre dins un màxim de 2 m del límit del camp durant un període prolongat de temps.





- J. Abandonar intencionadament el camp.
- K. Intentar intencionadament anar a terra de qualsevol manera, llevat de per una lesió, una incapacitat per a jugar, evitar una situació perillosa, ajustar el seu equipament o l'ordre d'un àrbitre (vegeu 8.4.1. *Corredor d'esnitx a terra*).
- L. Tocar intencionadament cap pilota, incloent-hi sostenir o escudar la mateixa pilota d'esnitx.
- M. Estirar intencionadament la cinta, la roba o l'equipament d'un cercador, llevat del bastó.
- N. Llançar considerablement lluny, en qualsevol direcció, un bastó pres.
  - i. El corredor d'esnitx, immediatament, haurà de deixar caure el bastó pres, llançar-lo suaument a poca distància (preferiblement, en direcció als cèrcols del cercador) o lliurar-lo directament al jugador.
- O. Prendre intencionadament una decisió arbitral incorrecta o mentir-ne sobre una per a enganyar jugadors.
- P. Desobeir una ordre de l'àrbitre principal.
- Q. Portar utillatge a l'àrea de joc.

### 8.2.2. Incompliment de les regles del corredor d'esnitx

- A. L'àrbitre principal pot destituir qualsevol corredor d'esnitx a causa d'una lesió, l'incompliment de les regles llistades al 8.2.1. Codi de conducta del corredor d'esnitx o una actuació excessivament agressiva o irresponsable.
- B. Un àrbitre ha d'advertir el corredor d'esnitx d'una infracció o incompliment de les regles llistades al 8.2.1. Codi de conducta del corredor d'esnitx.
  - i. Una infracció greu pot justificar la destitució del corredor d'esnitx sense una advertència prèvia.
- C. El joc ha de ser aturat immediatament i cap captura d'esnitx per part de l'equip adversari, abans que el joc sigui aturat, no es considera bona si el corredor d'esnitx comet una infracció greu contra un cercador.

### 8.2.3. El corredor d'esnitx durant una aturada

El corredor d'esnitx pot moure's durant una aturada i, no obstant això:

- A. Abans de la represa del joc, el corredor d'esnitx ha de tornar aproximadament on era quan el joc ha estat aturat.
- B. El corredor d'esnitx no pot retardar la represa del joc.

## 8.3. TEMPS DEL CORREDOR D'ESNITX

### 8.3.1. Alliberament del corredor d'esnitx

Des de la taula d'anotació, el corredor d'esnitx ha de ser alliberat al camp entre les marques de 17 i 18 minuts de temps de joc.



### 8.3.2. Romandre al camp

Una vegada el corredor d'esninx ha estat alliberat al camp, el corredor d'esninx no pot abandonar intencionadament el camp fins que sigui capturat.

### 8.3.3. Hàndicaps d'esninx

- A. Els següents hàndicaps per al corredor d'esninx són acumulatius i han de ser implementats als seus temps assignats, mesurats en temps de joc.
  - i. Al·liberament dels cercadors, el corredor d'esninx ha de romandre obligatòriament entre les línies d'àrea de guàrdia.
  - ii. Als 23 minuts de partit, el corredor d'esninx ha de romandre obligatòriament dins un màxim d'1,5 m de la línia de mig camp.
  - iii. Als 28 minuts de partit, el corredor d'esninx ha d'usar obligatòriament un sol braç.
  - iv. Als 33 minuts de partit, el corredor d'esninx ha de romandre obligatòriament dins un màxim d'1,5 m de la intersecció entre la línia de mig camp i la de sortida dels corredors de quàfel (*vegeu 2.1.5.Línia de sortida dels corredors de quàfel*).
- B. Durant un partit, un corredor d'esninx pot optar per imposar-se'n més hàndicaps i, no obstant això, ni el personal de la competició ni l'equip arbitral no poden ordenar o demanar-li fer-ho.
- C. Cap captura d'esninx no serà invalidada perquè un corredor d'esninx no complia amb els hàndicaps, llevat que, en fer-ho, el corredor d'esninx cometí un incompliment greu de les regles en contra de l'equip que no l'ha capturada.
- D. Repetides infraccions dels hàndicaps són prou motiu per a reemplaçar el corredor d'esninx.

## 8.4. DICTAT A TERRA

### 8.4.1. Corredor d'esninx a terra

- A. Un corredor d'esninx es considera a terra quan:
  - i. Qualsevol part del cos del corredor d'esninx, llevat de les mans o els peus, toca el terra.
    - a. Que el mitjó d'esninx mateix toqui el terra no causa que el corredor d'esninx es consideri a terra.
  - ii. Qualsevol part del corredor d'esninx toca el terra al límit del camp o fora d'aquest.
  - iii. La roba del corredor d'esninx necessita ser ajustada, segons es descriu al 8.4.2. Ajustament de la roba del corredor d'esninx.
  - iv. El joc és reprès després de qualsevol aturada.
- B. Quan el corredor d'esninx és a terra, l'esninx no és capturable, independentment de si ha anat a terra intencionadament o de manera no intencional.
  - i. El corredor d'esninx es considera a terra fins a la finalització dels seus tres segons d'avantatge (*vegeu 8.4.3. Reinici d'un corredor d'esninx a terra*).

## 8.4.2. Ajustament de la roba del corredor d'esnitx

- A. La roba del corredor d'esnitx necessita ser ajustada si els pantalons del corredor d'esnitx es troben massa baixats o descentrats, la resta de la roba del corredor d'esnitx cobreix l'esnitx o la roba del corredor d'esnitx obstaculitza el corredor d'esnitx.
- B. Des del moment en què la roba és torta, a discreció de l'àrbitre, el corredor d'esnitx es considera a terra i l'esnitx no és capturable si la roba del corredor d'esnitx necessita ser ajustada.
  - i. El corredor d'esnitx no es considerarà a terra, fins que el cercador no deixi anar el mitjó d'esnitx, si la roba queda torta perquè un cercador havia agafat el mitjó d'esnitx i no l'havia separat dels pantalons, sempre que el cercador no hagi agafat també altres parts de la roba del corredor d'esnitx.
    - a. Això no impedeix ni retarda que el corredor d'esnitx sigui dictat a terra per raons diferents de la d'ajustar la roba.

## 8.4.3. Reinici d'un corredor d'esnitx a terra

Una vegada el corredor d'esnitx és dictat a terra, els cercadors han de:

- A. Cessar la persecució directa de l'esnitx.
- B. Deixar anar tota part del cos i la roba del corredor d'esnitx i l'esnitx.
- C. Permetre que el corredor d'esnitx es posi dempeus.
- D. Permetre que el corredor d'esnitx s'ajusti la roba i equipament, segons calgui.
- E. Permetre un avantatge de tres segons addicionals, segons compti l'àrbitre d'esnitx, abans de tornar a la persecució directa de l'esnitx.

**Sanció:** tornada a cèrcols—persecució il·legal de l'esnitx



# 8.

© Giovanni Franchi



9.

**SANCIONS**

## 9.1. SANCIONS DISCIPLINÀRIES

### 9.1.1. Falta sense danys

En el cas d'una falta menor que no ha donat un avantatge a cap equip, un àrbitre pot decidir advertir verbalment els jugadors sobre una potencial infracció, en comptes de sancionar-la.

### 9.1.2. Repetició del procediment

Un jugador ha de repetir el procediment infringit, des del punt del procediment que ha estat infringit, si comet una falta que resulta en una sanció de repetició del procediment.

- A. El jugador no necessita tornar a la localització de la infracció, llevat que sigui necessari per a completar correctament el procediment.
- B. El jugador no és apte per a interaccionar, altrament, amb el joc, fins que el procediment no sigui correctament completat.

### 9.1.3. Tornada a cèrcols

Si un jugador comet una falta que resulta en una sanció de tornada a cèrcols:

- A. Generalment, el joc no ha de ser aturat.
- B. Un àrbitre informa el jugador de la infracció i li crida “torna a cèrcols”.
- C. El jugador ha de desmuntar i seguir el procediment de fora de joc.
- D. Una pilota ha de ser entregada a l'equip adversari, d'acord amb el procediment de pèrdua de pilota, si qualsevol pilota és propulsada per un jugador immediatament després de cometre una falta per la qual és enviat de tornada a cèrcols o mentre la comet.

**Sanció:** targeta groga—ignorar una ordre arbitral

### 9.1.4. Pèrdua de pilota

Una pèrdua de pilota resulta en l'entrega de la possessió d'una pilota específica a l'equip adversari. Si un jugador comet una falta que resulta en una pèrdua de pilota:

- A. L'àrbitre pot optar per aturar el joc o per completar la pèrdua de pilota mentre el joc continua, llevat que sigui exigít, per reglament, aturar el joc.
  - i. Generalment, l'àrbitre ha d'aturar el joc, per tal de completar-ne les entregues, si té lloc més d'una pèrdua de pilota alhora amb múltiples pilotes.
- B. Si el joc no és aturat per a completar la pèrdua de pilota:
  - i. L'àrbitre indica la pèrdua de pilota.
  - ii. El jugador de l'equip infractor que tingui la pilota ha de deixar-la anar.
  - iii. Qualsevol jugador apte de l'equip receptor pot recuperar la pilota si és solta.
  - iv. L'àrbitre pot passar la pilota al jugador apte més proper.
  - v. L'equip infractor no pot tocar la pilota fins que l'equip receptor no en guanyi possessió o rebutgi l'entrega de la pilota.
  - vi. L'equip infractor no pot retardar l'obtenció de la pilota per part de l'equip receptor.



# 9

- vii. L'equip receptor, immediatament, ha de posseir la pilota o rebutjar l'entrega de la pilota.
  - a. Després de ser informat clarament de la pèrdua de pilota, no fer cap de totes dues serà tractat com a rebutjar l'entrega de la pilota.
- C. Si el joc és aturat per a completar la pèrdua de pilota:
  - i. L'àrbitre atura el joc.
  - ii. L'àrbitre entrega la pilota al jugador apte més proper a la localització de la pilota.
    - a. La pilota és entregada al jugador apte més proper al lloc del llançament si ha estat llançada durant o després de la falta.
- D. La pilota és col·locada o llançada al cercol central de l'equip receptor si no hi ha cap jugador apte per a rebre-la.
  - i. Una blàdger és deixada anar o col·locada en el mateix lloc, en comptes de ser entregada, si no hi ha cap jugador apte per a rebre la pilota, perquè els dos colpejadors de l'equip receptor ja tenen blàdgers.
- E. Una quàfel que ha de ser entregada no pot resultar en un gol contra l'equip receptor fins que el procediment no sigui completat.
- F. Una vegada s'indica una pèrdua de pilota per una blàdger, aquesta blàdger no pot colpejar cap jugador fins que el procediment de pèrdua de pilota no sigui completat.
- G. Si els dos equips han comès faltes que resultarien en la pèrdua de la mateixa pilota, la possessió de la pilota és determinada per:
  - i. El procediment per la falta que rep la targeta de penalització més severa, si n'hi ha.
  - ii. El procediment per la falta comesa en darrer lloc, entre les faltes empatades, si múltiples faltes reben la targeta de penalització més severa.

**Sanció:** tornada a cercols—retard de la finalització del procediment de pèrdua de pilota

**Sanció:** targeta groga—ignorar deliberadament una indicació de pèrdua de pilota

## 9.1.5. Targetes de penalització

Si una falta resulta en una targeta de penalització:

- A. El joc és aturat.
- B. L'àrbitre assenyala que hi ha hagut una sanció, mostrant les targetes apropiades i comunicant la naturalesa de la falta.
- C. El jugador que ha comès la falta és enviat a l'àrea de penalització.
  - i. Durant la durada del temps de penalització, l'equip infractor ha de jugar amb un jugador menys en la posició del jugador infractor.
    - a. Mentre és a l'àrea de penalització, el jugador complint el temps de penalització no pot ser substituït, llevat que estigui lesionat o expulsat.
  - ii. Un jugador que rep una targeta vermella és expulsat i el seu substitut és enviat a l'àrea de penalització.
    - a. S'han de seguir tots els requisits i procediments per a un jugador expulsat (vegeu 9.1.6. *Expulsió*).

# 9

- D.** Les targetes de penalització resulten en les pèrdues de pilota següents:
- i.** Qualsevol pilota que el jugador infractor posseís o sobre la qual actués, des del moment de la falta fins que el joc ha estat aturat, ha de ser entregada a l'equip adversari. Això inclou qualsevol pilota que l'equip no infractor no hagi pogut posseir a causa de la falta.
  - ii.** La quàfel és entregada a l'equip no infractor si una sanció diferida resulta en una targeta i l'equip no infractor ha perdut la quàfel entre el moment de la falta i l'aturada del joc.
  - iii.** Per a targetes grogues i vermelles, la quàfel és entregada a l'equip adversari si l'equip infractor està en possessió de la quàfel o si la quàfel és solta.
- E.** Després que se li mostri la targeta groga, un jugador ha de rebre una targeta vermella si rep una segona targeta groga en el mateix partit. El seu substitut ha de complir la seva sanció.
- F.** El joc és reprès.

## 9.1.6. Expulsió

Si una sanció resulta en una expulsió:

- A.** El jugador expulsat ha d'abandonar l'àrea de joc i no pot tornar-hi durant la resta del partit.
- B.** Si el jugador es nega a abandonar l'àrea de joc:
- i.** L'equip del jugador ha d'ajudar en l'acompanyament del jugador fora de l'àrea de joc.
  - ii.** L'àrbitre principal pot posar fi al partit, resultant en una incompareixença de l'equip del jugador infractor, si el jugador persisteix en negar-se a anar-se'n o es torna perillós.
- C.** L'àrbitre pot exigir al jugador que s'allunyi del camp.
- D.** Un jugador expulsat no pot tornar a entrar a l'àrea de joc ni comunicar-se amb ningú dins l'àrea de joc.
- i.** Aquesta regla no prohibeix al jugador expulsat animar el seu equip.
- E.** L'equip ha de substituir el jugador infractor per un altre si el jugador expulsat estava en joc.
- F.** El seu substitut ha de complir la resta del temps de penalització si el jugador expulsat tenia algun temps de penalització assignat el qual no havia estat complert completament.
- i.** El capità en joc ha de designar un jugador al camp per a anar a l'àrea de penalització i complir aquest temps si el jugador expulsat no estava en joc.

**Sanció:** targeta blava a capità en joc—comunicació il·legal amb gent a l'àrea de joc com a jugador expulsat

**Sanció:** incompareixença—negació persistent a abandonar l'àrea de joc després de ser expulsat

**Sanció:** incompareixença—posar en perill els altres després de ser expulsat



### 9.1.7. Incompareixença

L'equip infractor no compareix, en el partit, si una falta resulta en una sanció d'incompareixença (vegeu 3.6.1. Declaració d'incompareixença).

- A. Serà declarada una doble incompareixença si els dos equips reben sancions d'incompareixença en la mateixa jugada o incident.

### 9.1.8. Sanció de contacte estàndard

Quan una sanció per una falta és llistada com a la sanció de contacte estàndard, s'aplicarà a aquesta falta el conjunt de sancions següent:

- A. La sanció predeterminada per la falta és una targeta groga.
- B. Una falta menor que no afecti el joc en general i hagi estat, si és aplicable, immediatament corregida pot rebre una sanció de tornada a cèrcols, en comptes d'una targeta groga.
- C. Una falta ofensiva o violenta ha de rebre una targeta vermella, en comptes d'una targeta groga.

### 9.1.9. Targeta de penalització a capità en joc

Quan una sanció per una falta és llistada com a targeta a capità en joc, la targeta de penalització llistada és adjudicada al capità en joc de l'equip, en comptes de l'individu que ha comès o provocat directament la falta.

## 9.2. PROCEDIMENTS GENERALS DE FALTA

### 9.2.1. Infracció causada per faltes de l'adversari

- A. Qualsevol jugador que infringeixi una regla com a resultat directe de les accions il·legals d'un adversari ha de corregir la infracció, tan aviat com sigui possible, per tal d'evitar una sanció.

### 9.2.2. Jugades després de falta

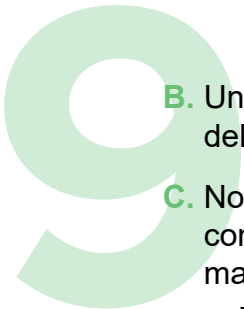
Qualsevol gol, colpejament o captura d'esnitx dut a terme per un jugador immediatament després de cometre una falta o mentre la cometia no compta.

- A. El jugador infractor pot colpejar adversaris durant la diferència de temps, amb normalitat, si s'indica avantatge o una sanció diferida, sempre que els intents no hagin estat immediatament després de cometre la falta o mentre la cometia.

### 9.2.3. Faltes de banqueteta

En certs casos limitats, quan substituïts o membres del cos tècnic cometen una falta, la sanció pot ser assignada al capità en joc com una sanció a capità en joc.

- A. Una sanció serà assignada només a l'infractor si un sol substituït o membre del cos tècnic identificable comet una falta.

- 
- B.** Una sanció serà assignada, en canvi, al capità en joc si un sol substitut o membre del cos tècnic comet una falta, però l'individu no és identificable.
  - C.** Només el capità en joc rebrà una targeta de penalització, si és aplicable, per la falta comesa si múltiples substituïts o membres del cos tècnic cometen conjuntament la mateixa falta o faltes directament relacionades.
    - i.** El capità en joc rebrà només una única targeta de penalització per la falta.
    - ii.** Tots els substituïts i membres del cos tècnic que siguin identificats per haver comès la falta de targeta vermella o d'expulsió seran expulsats del partit si la sanció per la falta és una targeta vermella directa o una expulsió.
  - D.** Múltiples faltes comeses per substituïts o membres del cos tècnic seran tractades com a incidents a part, a l'efecte d'aplicar aquesta regla, si no estan relacionades.
    - i.** El capità en joc o el seu substitut complirà només la més severa de les targetes si això resultaria en múltiples targetes de penalització adjudicades al capità en joc, incloent-hi múltiples targetes vermelles, en una mateixa aturada. Un jugador a part ha de sortir fora del camp per a complir el temps per cadascuna de les targetes restants.
      - a.** Les targetes no són adjudicades als jugadors que surtin del camp.
      - b.** El capità en joc serà igualment expulsat si li són adjudicades dues targetes grogues d'aquesta manera.

## 9.3. TEMPS DE LA FALTA

### 9.3.1. Infraccions simultànies

La sanció apropiada per a cada falta li serà assignada a un jugador si comet múltiples faltes, a excepció del següent:

- A.** L'àrbitre només adjudica l'única sanció més severa de les faltes si un jugador comet múltiples faltes de targeta de penalització simultàniament.
- B.** L'àrbitre només adjudica la sanció més severa de les faltes si un jugador comet múltiples faltes de targeta de penalització, directament relacionades, en una successió ràpida.

### 9.3.2. Falta abans de gol

- A.** Una sanció no resultarà en una pèrdua de quàfel si l'equip no infractor marca un gol bo entre el moment de la falta i l'adjudicació de la sanció per aquesta falta.

### 9.3.3. Falta després de gol

- A.** Si un jugador de l'equip prèviament en defensa rep una sanció per una falta comesa mentre la quàfel és morta:
  - i.** La sanció no resultarà en una pèrdua de quàfel si la falta ha estat comesa com a part d'una jugada de defensa per a evitar el gol.
  - ii.** La sanció és assignada al complet, incloent-hi qualsevol pèrdua de pilota prescrita, si la falta no ha estat comesa com a part d'una jugada de defensa per a evitar el gol.

- iii. El gol no nega cap temps de penalització per la falta.

### 9.3.4. Falta abans del partit

Abans que comenci el partit, si un jugador rep una targeta de penalització:

- A. L'equip infractor comença el partit amb el jugador infractor (o el substitut d'aquest, en el cas d'una targeta vermella) a l'àrea de penalització i un jugador menys a les línies de sortida.
- B. El temps de penalització del jugador comença oficialment amb la crida "amunt".

### 9.3.5. Falta de cercador durant la cerca inactiva

Durant la cerca inactiva, si un cercador rep una targeta de penalització:

- A. El cercador infractor és enviat a l'àrea de penalització.
- B. El temps de penalització del cercador comença oficialment amb el venciment de la cerca inactiva.
- C. Cap gol no allibera el cercador abans que comenci el seu temps de penalització.

### 9.3.6. Falta després del partit

Una sanció ha de ser anotada, amb normalitat, al full d'anotació del partit si una falta és assignada a un jugador després del final del partit.

## 9.4. ÀREA DE PENALITZACIÓ

### 9.4.1. Temps de penalització

- A. Les targetes de penalització resulten en sancions d'un o dos minuts per a la persona sancionada.
  - i. Quan totes les sancions d'un jugador han expirat, aquest és alliberat de l'àrea de penalització.
  - ii. Les sancions són complertes consecutivament, en l'ordre que han estat assignades, si un jugador compleix el temps de diverses sancions.
  - iii. Una sanció de dos minuts expira quan un jugador passa dos minuts de temps de joc a l'àrea de penalització.
  - iv. Una sanció d'un minut expira quan el jugador passa un minut de temps de joc a l'àrea de penalització o l'equip adversari puntua per mitjà de qualsevol mètode.
    - a. Una única puntuació fa expirar una única sanció d'un minut del jugador amb menys sancions d'un minut restants.
    - b. Expira la sanció d'un minut amb el menor temps restant si dos jugadors tenen el mateix nombre de sancions d'un minut que no han expirat.
    - c. L'àrbitre principal usarà la seva discreció per a triar quina sanció d'un minut expira si dos jugadors tenen el mateix nombre de sancions per complir i el mateix temps de penalització restant.
  - v. La sanció d'un minut expira immediatament si l'equip no infractor marca entre el moment de la falta que resulta en una sanció d'un minut i quan el joc és aturat i cap altra sanció d'un minut no expiraria per aquesta puntuació.

# 9

- a. Només una expirarà d'aquesta manera si s'adjudiquen múltiples sancions d'un minut.
    - b. El jugador sancionat no va a l'àrea de penalització si la seva única sanció d'un minut és complerta pel gol.
  - vi. El temps passat fora de l'àrea de penalització no compta per a la sanció si el jugador abandona l'àrea de penalització, anticipadament, per qualsevol motiu.
    - a. La sanció no expira fins que el jugador retorna a l'àrea de penalització si una puntuació causaria que la sanció del jugador expirés mentre aquest és, indegudament, fora de l'àrea de penalització.
- B. Una targeta vermella resulta en una sanció de dos minuts que ha de complir el substitut del jugador sancionat.
- C. Targetes blaves i grogues resulten en una sanció d'un minut adjudicada al jugador infractor.
- D. Una persona ha de complir una sanció addicional d'un minut si, complint temps a l'àrea de penalització per la seva pròpia sanció, rep una targeta de penalització blava o groga.
- E. Si, complint temps a l'àrea de penalització per la sanció d'un company d'equip, una persona rep una targeta de penalització:
  - i. Un altre substitut ha de complir la resta del temps de la sanció original.
  - ii. La sanció del jugador infractor serà tractada com una falta comesa per un substitut (*vegeu 9.2.3. Faltes de banqueta*).

## 9.4.2. Anada a l'àrea de penalització

El joc és aturat mentre el jugador, membre del cos tècnic o substitut apropiat sancionat és enviat a l'àrea de penalització.

- A. Qualsevol substitució o canvi de posició dut a terme pel jugador infractor, després de la falta i abans de rebre la targeta de penalització, ha de ser desfet i el jugador infractor ha de complir el seu temps de penalització en la posició en la qual ha comès la falta inicial.
  - i. El jugador entrant rep la targeta i el temps de penalització si la falta és una substitució il·legal.
- B. Abans d'anar a l'àrea de penalització, el guardià ha d'intercanviar cintes amb un altre caçador del seu equip si aquest és enviat a l'àrea de penalització.
  - i. El guardià no pot intercanviar-se amb un jugador que compleix temps a l'àrea de penalització.
  - ii. El guardià ha d'intercanviar posicions, en canvi, intercanviant cintes amb un cercador o colpejador del seu equip si la resta de caçadors de l'equip ja serveixen temps a l'àrea de penalització.
- C. Abans d'anar a l'àrea de penalització, el capità en joc pot intercanviar posicions de joc amb un company d'equip que estigui en joc i no sigui guardià si rep una targeta de penalització a capità en joc mentre està en joc.
  - i. El capità en joc ha d'intercanviar cintes amb un altre jugador si estava en joc com al guardià.

# 9

- ii. Aquest no pot intercanviar-se amb un jugador que ja compleix temps a l'àrea de penalització.
  - iii. El capità en joc no podrà canviar de posició amb un altre jugador si ja compleix temps a l'àrea de penalització per la seva pròpia sanció en rebre la targeta de penalització a capità en joc.
- D.** La persona anant a l'àrea de penalització ha de dirigir-se immediatament a l'àrea de penalització, sense demora, i romandre allà fins que la sanció expiri.
- i. El capità en joc ha de triar un substitut apte per a complir la sanció de targeta blava o groga si és adjudicada a un jugador, a consideració de l'àrbitre principal o del mateix jugador infractor, massa lesionat per a complir-la.
    - a. Un jugador amb targeta no pot tornar al joc, fins que el seu substitut no sigui alliberat de l'àrea de penalització, si ha estat substituït a l'àrea de penalització a causa d'una lesió.
- E.** El temps de penalització comença tan aviat com l'àrbitre principal reprengui el joc.
- F.** El jugador no es mourà a l'àrea de penalització si el seu temps de penalització és anul·lat per una puntuació abans de rebre la targeta de penalització.
- i. El jugador romandrà muntat, a la represa, si estava muntat legalment quan el joc ha estat aturat, llevat que li sigui assignada una sanció de tornada a cercols per una falta a part.

**Sanció:** targeta groga—no dirigir-se immediatament a l'àrea de penalització després de rebre una targeta

## 9.4.3. Consideracions de l'àrea de penalització

- A.** Els jugadors complint temps de penalització es consideren en joc, als efectes de les posicions i la regla del màxim de gènere.
- B.** Durant la durada de la sanció, es considera en joc el jugador amb targeta i no pas el que compleix el temps, als efectes de les posicions i la regla del màxim de gènere, si un jugador compleix temps per la targeta d'un altre jugador.
- i. Això no s'aplica en el cas que un jugador compleixi temps per la sanció d'un membre del cos tècnic.
- C.** Els jugadors a l'àrea de penalització estan subjectes a les mateixes restriccions i sancions que els substituïts pel que fa a interaccionar amb el joc.
- i. Un jugador no serà sancionat si abandona l'àrea de penalització pensant, raonablement però erròniament, que el seu temps de penalització havia expirat i no interacciona pas amb el joc abans de tornar a l'àrea de penalització.
    - a. El seu temps de penalització s'atura mentre sigui fora de l'àrea (*vegeu 9.4.1.A.vi*).
- D.** Un jugador complint temps a l'àrea de penalització no pot muntar el bastó.
- E.** La substitució ha de ser desfeta i ha d'assignar-se una sanció per substitució il·legal a l'àrea de penalització, en comptes de la sanció per substitució il·legal habitual, si un jugador és substituït il·legalment mentre compleix temps a l'àrea de penalització.

**Sanció:** targeta groga a capità en joc—substitució il·legal a l'àrea de penalització

#### 9.4.4. Seguiment del temps de penalització

- A. El temps de penalització comença quan l'àrbitre fa sonar el xiulet per a reprendre el joc.
- B. Tan aviat com el temps de penalització del jugador expiri, el cronometrador ha d'alliberar al jugador de l'àrea de penalització.
  - i. Quan un jugador és alliberat de l'àrea de penalització, aquest està desmuntat i ha de seguir el procediment de fora de joc per a tornar al joc.
  - ii. Qualsevol jugador complint temps a l'àrea de penalització pot tornar al camp tan aviat com el seu temps de penalització expiri.

#### 9.4.5. Sancions a substituïts i membres del cos tècnic

Un equip ha de jugar amb un jugador menys si un substituït o membre del cos tècnic seu rep una targeta de penalització. S'hi aplica el procediment següent:

- A. El capità en joc ha de designar un jugador en joc que no compleixi ja temps de penalització.
  - i. Un jugador en joc a part ha de ser designat, per a cadascun, si més d'un substituït o membre del cos tècnic és enviat a l'àrea de penalització.
  - ii. El jugador designat no pot ser el guardià, llevat que no hi hagi cap altre jugador la designació del qual no resultaria en una infracció de la regla del màxim de gènere.
- B. El substituït que rep la targeta entra al joc, substituïnt al jugador designat, si no és expulsat.
  - i. El substituït infractor es dirigeix a l'àrea de penalització.
  - ii. El jugador designat torna a la banqueta i és apte per a incorporar-se al joc de nou mitjançant el procediment de substitució habitual.
- C. El jugador designat ha de dirigir-se a l'àrea de penalització, per a complir el temps de penalització, si el substituït que rep la targeta és expulsat.
- D. El jugador designat es dirigeix a l'àrea de penalització i compleix el temps de penalització si un membre del cos tècnic rep una targeta de penalització.
  - i. El membre del cos tècnic ha d'acompanyar el jugador designat, dins l'àrea de penalització, si no ha estat expulsat.
    - a. Una vegada expira el temps de penalització del membre del cos tècnic, el jugador és alliberat i el membre del cos tècnic tornarà a la banqueta.

#### 9.4.6. Tots els jugadors a l'àrea de penalització

Un equip no pot comparèixer, en el partit, si tots els seus jugadors en joc estan simultàniament complint temps a l'àrea de penalització.

- A. Serà declarada una doble incompareixença si els dos equips arriben a aquesta situació en la mateixa jugada o incident.

**Sanció:** incompareixença—tenir tots els jugadors en joc complint temps de penalització



## 9.5. AVANTATGE

### 9.5.1. Indicació d'avantatge

L'àrbitre principal pot retardar l'aturada del joc, indicant avantatge, si determina que aturar el joc a causa d'una falta atorgaria un avantatge en el joc de quàfel a l'equip infractor.

- A.** Si s'indica avantatge, s'aplica el procediment següent:
  - i.** L'àrbitre llança un marcador, indicant la localització de la quàfel en el moment de la falta, i alça una mà recta en l'aire.
  - ii.** Al començament de l'avantatge, l'àrbitre pot enviar el jugador infractor de tornada a cercols si la situació ho justifica.
  - iii.** El joc continua fins que l'equip infractor deixi de beneficiar-se d'una aturada del joc, incloent-hi però sense limitar-se a les situacions següents:
    - a.** L'equip infractor guanya possessió de la quàfel.
    - b.** L'equip no infractor marca un gol.
    - c.** L'equip no infractor no es mou activament per a marcar.
    - d.** L'equip no infractor comet una falta a part.
    - e.** Qualsevol equip captura l'esnitx.
- B.** Quan l'avantatge acaba, l'àrbitre ha d'aturar el joc i qualsevol sanció serà adjudicada amb normalitat.
  - i.** El joc serà reprès, com si no s'hagués indicat avantatge, si cap sanció no és adjudicada a l'equip que estava en defensa durant la indicació d'avantatge.

### 9.5.2. Procediment de represa d'avantatge

Després d'una indicació d'avantatge, el joc és reprès de la manera següent:

- A.** El joc es reprèn, d'acord amb el procediment estàndard per a un gol, si l'equip no infractor marca un gol (vegeu 4.2. Represa després de gol).
- B.** Si l'equip originalment no infractor no ha marcat abans que l'avantatge acabés:
  - i.** Abans que el joc sigui reprès, el portador de la quàfel en el moment de la falta (o el seu substitut) és recol·locat a la localització del marcador d'avantatge i li és entregada la quàfel.
    - a.** Aquest jugador és recol·locat a la localització del marcador d'avantatge, com a un jugador apte, si ha quedat fora de joc.
    - b.** En canvi, el caçador apte del seu equip més proper a la localització del marcador d'avantatge es mourà allà i rebrà la quàfel si aquest jugador ha comès una falta de tornada a cercols durant l'avantatge o ha estat enviat a l'àrea de penalització.
    - c.** Cap jugador no serà mogut a la localització del marcador d'avantatge si la quàfel és entregada a l'equip originalment infractor.
  - ii.** La resta de jugadors romanen on eren en el moment de l'aturada i continuen estant fora de joc si, abans de l'aturada, estaven fora de joc.
  - iii.** El joc és reprès per l'àrbitre principal.

## 9.6. SANCIÓ DIFERIDA

### 9.6.1. Sanció diferida

Tota sanció de targeta blava, groga o vermella, així com una d'interferència de tercera blàdger, indicada per un membre de l'equip arbitral que no sigui l'àrbitre principal es considera una sanció diferida.

- A. La falta no serà tractada com a una sanció diferida si l'àrbitre principal la veu també i la indica ell mateix.
- B. Serà tractat com si no hagués estat una sanció diferida que el joc sigui aturat, amb aquest procediment, i cap sanció de targeta o interferència de tercera blàdger no sigui assignada en conseqüència.

### 9.6.2. Indicació d'una sanció diferida

- A. Un membre de l'equip arbitral que no sigui l'àrbitre principal alça la mà i el joc continua, amb una sanció diferida, si aquest veu un jugador o membre del cos tècnic cometre una falta.
- B. L'àrbitre assistent pot enviar el jugador infractor de tornada a cèrcols, durant la diferència de temps, si la situació ho justifica.
- C. L'àrbitre assenyala, visualment i verbalment, a l'àrbitre principal que ha tingut lloc una falta i quin equip l'ha comès.
  - i. L'àrbitre principal pot aturar el joc immediatament si determina que és apropiat fer-ho.
  - ii. L'àrbitre principal pot permetre continuar el joc, com en una situació d'avantatge, fins que l'avantatge acabi de qualsevol manera, llevat que la falta continuï o s'intensifiqui.
    - a. L'àrbitre principal alçarà també el braç si deixa continuar el joc, com en una situació d'avantatge.
- D. Durant una sanció diferida, l'àrbitre principal ha d'aturar el joc i adjudicar immediatament les dues faltes si una altra falta és comesa per qualsevol equip.
- E. Després que totes les sancions siguin adjudicades, el joc és reprès.

## 9.7. REPRESA ALTERNATIVA DESPRÉS DE SANCIÓ

### 9.7.1. Posicionament alternatiu de represa

Després de l'adjudicació d'una targeta de penalització o una sanció per interferència de tercera blàdger, el caçador en possessió de la quàfel amb la represa podrà triar on serà en reprendre el joc.

- A. Les opcions disponibles per a aquest jugador són determinades per on seria en la represa per defecte, en absència d'aquesta regla, de la següent manera:
  - i. Aquest jugador pot optar per reprendre el joc on els procediments per defecte el farien reprendre el joc, independentment de la seva localització al camp.
  - ii. Aquest pot, en canvi, retrocedir a qualsevol localització a la línia de restricció

# 9

més propera, en direcció als seus cèrcols, si reprendria el joc fora de l'àrea de guàrdia de l'equip adversari.

iii. Aquest pot, en canvi, moure's a qualsevol localització a la línia de fons de l'equip adversari i servir la quàfel, des d'aquest punt, quan es reprengui el joc si reprendria el joc dins l'àrea de guàrdia de l'equip adversari.

- B.** El caçador ha de prendre la seva decisió i, si és aplicable, moure's a la localització seleccionada immediatament.
  - i. L'àrbitre li ordenarà reprendre el joc on els procediments per defecte el farien reprendre el joc si el caçador es demora en fer la seva tria.
- C.** El caçador no disposarà d'aquesta tria si és cert qualsevol dels següents:
  - i. S'ha marcat un gol bo durant el temps de diferència entre la falta i l'aturada.
  - ii. El caçador és a la seva àrea de guàrdia.
  - iii. Tota targeta de penalització i sanció d'interferència de tercera blàdger adjudicada durant l'aturada ha estat adjudicada a l'equip del mateix caçador.

© Ajantha Abey Quidditch Photography



10.

**EQUIP  
ARBITRAL**

## 10.1. L'EQUIP ARBITRAL

### 10.1.1. L'àrbitre principal

- A. Les autoritats de la competició han de nomenar un àrbitre principal per a cada partit.
- B. L'àrbitre principal té l'autoritat per a fer complir les regles i prendre mesures disciplinàries des del moment en què entra a l'àrea de joc fins que l'abandona, després de la xiulada final.
- C. L'àrbitre principal pot aturar el joc, en qualsevol moment, per a fer complir les regles o, altrament, facilitar el joc net i segur.
- D. L'àrbitre principal és l'únic membre de l'equip arbitral que pot adjudicar directament una targeta de penalització.
  - i. Altres membres de l'equip arbitral poden aconsellar a l'àrbitre principal adjudicar una targeta de penalització.
- E. L'àrbitre principal pot reemplaçar qualsevol membre de l'equip arbitral, amb algú apropiat, si el membre de l'equip arbitral és lesionat o, en l'opinió de l'àrbitre principal, ha de ser destituït.
- F. Tota la resta de l'equip arbitral ha de sotmetre's a l'autoritat de l'àrbitre principal.

### 10.1.2. Nomenaments addicionals a l'equip arbitral

Per a cada partit, l'àrbitre principal o les autoritats de la competició han de nomenar, com a mínim, dos àrbitres assistents, un àrbitre d'esnitx, un anotador i un corredor d'esnitx i poden nomenar altres membres de l'equip arbitral (fins a dos àrbitres assistents addicionals, un cronometrador i dos jutges de gol).

- A. L'àrbitre d'esnitx pot actuar com a àrbitre assistent mentre el corredor d'esnitx no està en joc si hi ha menys de quatre àrbitres assistents nomenats per al partit.
  - i. Quan el corredor d'esnitx no és al joc, si l'àrbitre d'esnitx no fa d'àrbitre assistent:
    - a. Aquest haurà d'assistir amb la supervisió de la sortida i, llavors, abandonar immediatament l'àrea de joc.
    - b. Aquest haurà d'abandonar l'àrea de joc, després de la confirmació de la captura, si el partit continués després que l'esnitx sigui capturada.
- B. L'àrbitre d'esnitx ha de ser nomenat a part dels dos àrbitres assistents requerits.

### 10.1.3. Arbitratge mínim

Nomenar, per a cada partit, dos jutges de gol i un cronometrador és molt recomanable.

- A. L'anotador assumeix les responsabilitats del cronometrador si no és nomenat cap cronometrador a part.
- B. L'àrbitre principal assumeix les responsabilitats dels jutges de gol si no es nomenen jutges de gol.

### 10.1.4. Àrbitres assistents

- A. Els principals objectius dels àrbitres assistents, subjectes a la discreció de l'àrbitre



principal, són:

- i. Indicar si un jugador està subjecte a l'efecte de colpejament.
- ii. Vigilar les jugades allunyades de la quàfel.
- iii. Vigilar pilotes i jugadors que surtin fora del camp.

### 10.1.5. Àrbitre d'esnitx

- A. Els principals objectius de l'àrbitre d'esnitx, subjectes a la discreció de l'àrbitre principal, són:
  - i. Vigilar sortides en fals durant la sortida.
  - ii. Vigilar les jugades al voltant del corredor d'esnitx, incloent-hi colpejaments i potencials captures.
  - iii. Dictaminar si el corredor d'esnitx és a terra i comptar els tres segons d'avantatge.
  - iv. Fer complir els hàndicaps d'esnitx.
  - v. Informar el corredor d'esnitx quan cregui que un cercador defensa el corredor d'esnitx i el corredor d'esnitx potser no se n'ha adonat.
- B. Durant el partit, l'àrbitre d'esnitx no pot donar cap consell o advertència addicional al corredor d'esnitx per a ajudar-lo a evitar ser capturat, incloent-hi però sense limitar-se a les localitzacions, substitucions i tàctiques dels cercadors.
- C. L'àrbitre d'esnitx pot aturar el joc només en els casos següents:
  - i. Aquest creu que una captura d'esnitx pot haver reeixit.
  - ii. El corredor d'esnitx està lesionat o necessita ser reemplaçat.
  - iii. La pilota d'esnitx o els pantalons d'esnitx es fan malbé i necessiten ser reemplaçats.
  - iv. Aquest creu que ha tingut lloc una sortida en fals durant la sortida.

### 10.1.6. Judges de gol

- A. Els principals objectius dels judges de gol, subjectes a la discreció de l'àrbitre principal, són:
  - i. Vigilar els llançaments a cèrcols.
  - ii. Dictaminar si la quàfel és fora del camp, a la seva línia de fons.

### 10.1.7. Anotador

- A. Els principals objectius de l'anotador són:
  - i. Prendre nota de la puntuació del partit.
  - ii. Actualitzar el marcador del partit.
  - iii. Enregistrar el dorsal i el motiu de totes les targetes de penalització.
  - iv. Anunciar la puntuació, a intervals regulars i a petició.
  - v. Durant la pròrroga, anunciar i mostrar l'objectiu de punts de manera similar a la puntuació del partit.

### 10.1.8. Cronometrador

- A. Els principals objectius del cronometrador són:



- i. Fer un seguiment del temps de joc.
  - ii. Fer un seguiment dels temps de penalització i alliberar jugadors de l'àrea de penalització després que el seu temps de penalització es compleixi.
  - iii. Anunciar clarament la marca de 17 minuts de temps de joc (*vegeu 3.3.4. Temps mort*).
  - iv. Reconèixer els cercadors i el corredor d'esnitx, quan es presenten a la taula d'anotació, i alliberar-los al camp en el moment apropiat.
  - v. Vigilar sortides de cerca en fals.
- B.** El rellotge de partit no necessita ser exposat d'una manera que sigui visible per als jugadors al camp. No obstant això, si el rellotge de partit és exposat, aquest ha de:
- i. Ser controlat, directament i exclusivament, pel cronometrador.
    - a. Les exposicions han de ser controlades per un únic conjunt de controls, de manera que les exposicions sempre coincideixin, si n'hi ha múltiples al camp.
  - ii. Ser visible, clarament i netament, per als dos equips.
  - iii. Ser el rellotge oficial.
    - a. Cap rellotge de partit exposat no pot ser mai no oficial.
    - b. Un rellotge de partit exposat ha de ser tancat, fins que no sigui corregit i torni a ser el rellotge oficial, si presenta un funcionament defectuós o, altrament, deixa de ser el rellotge oficial.

### 10.1.9. El corredor d'esnitx

- A.** El corredor d'esnitx és un membre de l'equip arbitral i pot aconsellar-ne altres membres en qualsevol decisió arbitral.
- B.** El corredor d'esnitx pot donar ordres arbitrals només respecte al següent:
  - i. Colpejaments, incloent-hi desmuntades, al voltant del corredor d'esnitx.
  - ii. Contacte il·legal comès contra el corredor d'esnitx.
  - iii. Una ordre a terra quan la seva roba és torta i necessita ser ajustada.
- C.** Mentre el joc és viu, el corredor d'esnitx ha de sotmetre's a l'autoritat de l'altre membre de l'equip arbitral si tots dos no estan d'acord en una ordre arbitral.

## 10.2. DECISIONS ARBITRALS

### 10.2.1. Discreció de l'àrbitre

En casos en què la intenció o gravetat siguin rellevants en una decisió, l'àrbitre reté tota la discreció per a jutjar aquesta intenció o gravetat.

### 10.2.2. Fonament d'una decisió

Una decisió presa per qualsevol membre de l'equip arbitral ha de fonamentar-se només en les seves observacions i les d'altres membres de l'equip arbitral nomenat pel partit.

### 10.2.3. Rectificació d'una decisió durant una aturada

Abans de reprendre el joc, l'àrbitre principal pot rectificar lliurement decisions preses durant una aturada.

- A. Una vegada l'àrbitre principal fa sonar el xiulet, en les tres xiulades indicant el final del partit, les decisions respecte a gols i la captura d'esnitx del partit esdevenen definitives i no poden ser rectificades.

### 10.2.4. Rectificació d'un gol

L'àrbitre principal pot rectificar una decisió respecte a un gol, en qualsevol moment, abans que l'equip prèviament en defensa tingui possessió de la quàfel fora de l'àrea de guàrdia i d'una posterior interacció o jugada significativa per part del jugador amb possessió de la quàfel.

## 10.3. JUGADORS I EQUIP ARBITRAL

### 10.3.1. Interacció amb l'equip arbitral

- A. Els jugadors i el cos tècnic han de respectar les decisions i ordres de l'àrbitre principal i tota la resta de l'equip arbitral.
- B. Els jugadors i el cos tècnic no poden faltar el respecte a cap membre de l'equip arbitral, incloent-hi qüestionar persistentment les seves decisions.

**Sanció:** targeta blava o groga—falta de respecte a un membre de l'equip arbitral

**Sanció:** targeta groga—ignorar una ordre arbitral

### 10.3.2. Ús d'ordres arbitrals

Els jugadors i el cos tècnic no poden fer ús d'ordres ni senyals arbitrals, verbals o visuals.

**Sanció:** targeta blava—ús il·legal d'ordres o senyals arbitrals verbals o visuals

# 10.

© Ajantha Abey Quidditch Photography





# ANNEX A: DEFINICIONS

**Batuda** - Propulsió d'una pilota impactant-la amb una altra pilota que està encara en possessió pròpia en el moment de l'impacte.

**Colpejadors** - Dos jugadors a cada equip que llancen, xuten o, de qualsevol manera, propulsen blàdgers per a alterar el ritme del joc "colpejant" altres jugadors.

**Blàdger** - Una de les tres pilotes de goma inflades, de 22 cm de diàmetre, que poden ser usades només pels colpejadors i són usades per a deixar fora de joc temporalment a adversaris (*vegeu 2.3.2. Blàdgers*).

**Caçadors** - Quatre jugadors a cada equip que intenten passar la quàfel a través dels cercols de l'equip adversari alhora que impedir que l'altre equip faci el mateix.

**Blàdger morta** - Una blàdger que no pot infligir l'efecte de colpejament, perquè no és viva (*vegeu 5.2.2. Blàdger viva*).

**Quàfel morta** - Una quàfel durant el temps entre que es marca un gol bo i es reprèn el joc de quàfel. Una quàfel morta no pot ser usada per a marcar (*vegeu 4.2.1. Quàfel morta*).

**Procediment per defecte** - El procediment que se seguiria en absència de la regla de tres dígits en la qual s'usa el terme.

**Ofensiu** - Escandalosament dolent.

**Blàdger lliure** - Una blàdger que no està en possessió d'un colpejador de cap equip.

**Equip prèviament en atac** - L'equip que tot just ha marcat un gol.

**Equip prèviament en defensa** - L'equip contra el qual tot just s'ha marcat un gol.

**Partit** - Competició singular entre dos equips amb el propòsit de declarar-ne un guanyador.

**Temps de joc** - El temps oficial de qualsevol partit, mesurat des del so "a" de "l'amunt" fins al final del partit, però pausat durant aturades del joc.

**Regla del màxim de gènere** - La regla que permet a cada equip tenir alhora, en joc actiu al camp, un màxim de quatre jugadors que s'identifiquin amb el mateix gènere (*vegeu 1.2.3. Regla del màxim de gènere*).

**Gol bo** - Un equip aconsegueix 10 punts quan la quàfel passa completament, de qualsevol manera, a través dels cercols del seu adversari i el gol és confirmat com bo (*vegeu 4.1.1. Gol bo*).

**Receptor indefens** - Un receptor en procés d'atrapar una pilota que és en l'aire. El receptor no ha de deixar de tocar el terra per tal de considerar-se un receptor indefens. Empentar, carregar, placar o subjectar un receptor indefens és il·legal (*vegeu 6.1.7. Receptor indefens*).

**Cèrcol** - Una anella i el pal vertical al qual està fixada (*vegeu 2.2.2. Forma dels cercols*). La base del cercol no es considera part del cercol. Abans de tornar a muntar, per a completar el procediment de fora de joc, un jugador ha de tocar un dels seus cercols no desencaixats.

**Anella** - El cercle d'entre 81 i 86 cm de diàmetre interior a través del qual la quàfel ha de passar per a marcar un gol (*vegeu 2.2.2. Forma dels cercols*).

**Casual** - Que té lloc merament per casualitat o sense intenció ni càlcul.

**Intencional** - Que és realitzat amb un propòsit específic en ment.



**Guardià** - El caçador de cada equip amb privilegis addicionals a la seva àrea de guàrdia.

**Xut** - Cop donat amb el peu, els peus o qualsevol part de la cama per sota del genoll. En el moment del xut, el jugador fent impacte en la pilota es considera tenint la possessió de la pilota si és l'únic jugador fent contacte amb aquesta. Donar un cop de peu a un adversari és il·legal.

**Immunitat al colpejament** - Un jugador amb immunitat al colpejament no pot ser colpejat per una blàdger viva. Un guardià protegit és immune dins la seva àrea de guàrdia. Un colpejador recuperant la tercera blàdger guanya immunitat al colpejament alçant una mà amb el puny tancat per sobre de l'espatlla (*vegeu 5.5.2. Reclam d'immunitat al colpejament*).

**Blàdger viva** - Una blàdger que ha estat llançada, xutada o, altrament, propulsada intencionadament per un colpejador en joc, llevat que aquest serveixi la pilota o estigui fora de joc o impactat. Una blàdger viva pot infligir l'efecte de colpejament als adversaris (*vegeu 5.2.2. Blàdger viva*).

**Quàfel viva** - Una quàfel que no és una quàfel morta, sempre que el joc no s'aturi.

**Moció natural** - Moviment continuat d'un jugador en una jugada; una moció natural singular que el jugador ja havia començat si aquesta moció no pot ser aturada (*vegeu 5.6.1. Moció natural*).

**Meitat de l'adversari** - La meitat del camp o l'àrea de joc que conté els cercols que un equip té assignats per a atacar.

**Cercols de l'adversari** - Els cercols que un equip té assignats per a atacar.

**Àrea de guàrdia de l'adversari** - L'àrea de guàrdia que conté els cercols que un equip té assignats per a atacar.

**Blàdger viva de l'adversari** - Una blàdger viva feta viva, en darrer lloc, per l'adversari del jugador.

**Pròrroga** - La part del partit que té lloc després que l'esninx hagi estat capturada. Només té lloc quan la captura d'esninx no fa que l'equip de la captura tingui més punts que l'altre equip i dura fins que qualsevol equip arriba a l'objectiu de punts (*vegeu 3.5. Acabament del partit i pròrroga*).

**Meitat pròpia** - La meitat del camp o l'àrea de joc que conté els cercols que un equip té assignats per a defensar.

**Cercols propis** - Els cercols que un equip té assignats per a defensar.

**Àrea de guàrdia pròpia** - L'àrea de guàrdia que conté els cercols que un equip té assignats per a defensar.

**Àrea de penalització** - Un rectangle de 5,5 m de base i 4 m d'altura adjacent a la línia de mig camp, el camp i el límit de l'àrea de joc on els jugadors han de romandre durant un cert temps després de cometre una falta. Cada equip té una àrea de penalització al seu costat de la línia de mig camp. Un jugador a l'àrea de penalització no pot interaccionar amb el joc, però es considera en joc, als efectes de les posicions i la regla del màxim de gènere (*vegeu 2.1.9. Àrees de penalització*).

**Temps de penalització** - El temps que un jugador ha de passar a l'àrea de penalització a



causa d'una falta. El temps de penalització és mesurat en temps de joc i, per tant, no corre durant una aturada del joc.

**Límits del camp** - L'àrea rectangular de 60 m de base i 33 m d'altura, marcada per les línies de límit, a la qual el joc està generalment restringit (*vegeu 2.1.1. Línies de límit*).

**Jugador** - Qualsevol persona a una llista d'equip que és apta per a estar en joc.

**Àrea de joc** - L'àrea rectangular de 66 m de base i 44 m d'altura que inclou i envolta el camp. El públic no pot entrar a l'àrea de joc. Tot el que és fora de l'àrea de joc és l'àrea de públic (*vegeu 2.1.11. L'àrea de joc*).

**Equip en possessió** - En el context de la tercera blàdger, l'equip en possessió és l'equip que inicialment posseïa dues blàdgers quan la blàdger lliure restant ha esdevingut la tercera blàdger.

**Possessió** - Control complet i exclusiu d'una pilota. Un jugador que xuta intencionadament una pilota es considera tenint la possessió d'aquesta pilota mentre és l'única persona fent contacte amb la pilota. Un jugador que bat una pilota que és a terra es considera tenint la possessió d'aquesta pilota mentre és l'única persona fent contacte amb la pilota (*vegeu 7.1.1 Ús de la pilota*).

**Guardià protegit** - Un guardià dins la seva àrea de guàrdia, llevat de la situació descrita al 7.2.2.B.

**Quàfel** - La pilota usada pels caçadors per a marcar gols (*vegeu 2.3.1. La quàfel*).

**Portador de la quàfel** - El jugador en possessió de la quàfel.

**Temerari** - Que juga sense cap consideració per les conseqüències de les accions pròpies.

**Taula d'anotació** - La localització fora de l'àrea de joc, aproximadament al llarg de l'extensió de la línia de mig camp, on se situen l'anotador i el cronometrador. Aquesta no és sempre una taula pròpiament dita.

**Equip puntuador** - L'equip al qual s'adjudica una captura d'esnitx o un gol, independentment de quin equip ha causat directament la puntuació.

**Cercador** - El jugador de cada equip que intenta prendre la pilota d'esnitx al corredor d'esnitx per a aconseguir 30 punts.

**Cerca inactiva** - Els primers 18 minuts de temps de joc, durant els quals l'esnitx no pot ser capturada.

**Esnitx** - L'esnitx és una pilota continguda dins una màniga de tela o un mitjó. Els cercadors intenten capturar l'esnitx per a aconseguir 30 punts (*vegeu 2.3.3. L'esnitx*).

**Pilota d'esnitx** - vegeu Esnitx.

**Mitjó d'esnitx** - La màniga de tela que conté la pilota d'esnitx i ha d'estar adherida, per darrere, als pantalons del corredor d'esnitx.

**Corredor d'esnitx** - Membre de l'equip arbitral que té la tasca d'evitar que l'esnitx sigui capturada (*vegeu 8. El corredor d'esnitx*).

**Capità en joc** - L'individu designat en un equip que és l'única persona que pot parlar en nom de l'equip en conversar amb l'equip arbitral (*vegeu 1.1.1. Capitania en joc obligatòria*).

**Àrea de públic** - L'àrea fora de l'àrea de joc de 66 m de base i 44 m d'altura.

**Aturada** - El temps, durant un partit, entre que un àrbitre atura el joc i l'àrbitre principal reprèn el joc o assenyala el final del partit.

**Colpejador impactat** - Un colpejador impactat és un colpejador que ha estat impactat per una blàdger viva propulsada per un adversari (*vegeu 5.4.3. Colpejador impactat*).

**Substitut** - Un jugador que no està en joc en aquest moment.

**Àrea de substitució** - Una zona designada per a cada equip on han de tenir lloc totes les substitucions de l'equip i que existeix fora del límit del camp (*vegeu 2.1.7. Àrees de substitució*).

**Tercera blàdger** - L'única blàdger lliure quan un equip en té possessió de les altres dues. La blàdger pot romandre la tercera blàdger, quan l'equip en possessió perd una blàdger, sota certes condicions (*vegeu 5.5.1. La tercera blàdger*).

**Traveta** - Qualsevol intent de fer caure un jugador amb un contacte per sota dels seus genolls. Una traveta és sempre un contacte físic il·legal.

**Quàfel no puntuable** - La quàfel esdevé una quàfel no puntuable si un jugador serveix la quàfel amb un llançament o toca la quàfel en ser impactat per una blàdger viva i, d'acord amb una moció natural, la deixa anar o propulsa. Una quàfel no puntuable no pot resultar en un gol, encara que la quàfel passi completament a través d'un cercol (*vegeu 5.6.3. Quàfel no puntuable*).

**Estrebada** - Estirada amb força brusca i sobtada.



# A.

© Giovanni Franchi



B.

**ANNEX B:  
LLISTA DE  
FALTES PER  
TIPUS**

## B-1. FALTES INDIVIDUALS

### B.1.1. Faltes de repetició del procediment

Les següents són faltes per les quals el jugador infractor ha de repetir l'acció, apropiadament, abans de continuar amb el joc:

1.3.1. Infracció de substitució

5.3.1. Infracció de procediment de fora de joc

### B-1.2 Faltes de tornada a cèrcols

L'àrbitre ha d'enviar qualsevol jugador que cometi una falta de tornada a cèrcols, de nou, als seus cèrcols, amb el jugador completant la totalitat del procediment de fora de joc, com és descrit en la regla 5.3.1. Les següents són faltes de tornada a cèrcols:

2.5.3. Il·legalment no recol·locar-se una cinta perduda

3.3.3. Segona represa en fals

5.5.2. Reclam inapropiat d'immunitat

5.5.2. Reclam invàlid menor d'immunitat

6.4.1. Interacció il·legal menor entre posicions

7.1.2. Evitació fallida menor de quàfel propulsada

7.5.3. Sortir o romandre fora del camp il·legalment intencionadament o ofensivament

7.5.4. Impediment físic il·legal perquè el jugador servidor torni a entrar al camp

8.4.3. Persecució il·legal de l'esnitx

9.1.4. Retard de la finalització del procediment de pèrdua de pilota

### B-1.3. Faltes de pèrdua de pilota

Les següents faltes resulten en una pèrdua de pilota, sigui una quàfel o una blàdger:

5.6.2. Infracció no intencional de moció natural

7.1.2. Interferència casual de pilota entre posicions (també 7.1.4.)

7.4.2. Reinici il·legal

B-1.4. Faltes de targeta blava

Les següents són faltes de targeta blava:

1.1.1. Invasió del camp (també 1.1.2.)

1.3.1. Substitució il·legal

1.4.2. Elusió il·legal

1.4.3. Interferència no intencional de línia de banda

2.5.1. Incorporació al joc amb ungles il·legalment llargues o afilades



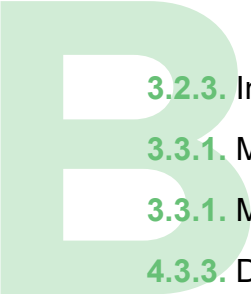
- 2.5.2. Incorporació al joc sense dur l'equipament obligatori
- 2.5.2. Treure's intencionadament equipament obligatori durant el joc
- 2.5.4. Incorporació al joc sense un dorsal legal i reconeixible
- 2.5.5. Ús il·legal en joc d'equipament addicional
- 3.2.1. Infracció de jugador fixat
- 3.2.2. Sortida en fals (també 3.7.2.)
- 3.2.3. Toc il·legal a una pilota en disputa
- 3.2.3. Infracció de corredor designat
- 3.3.4. Petició il·legal de temps mort
- 3.4.2. Sortida de cerca en fals
- 4.2.1. Interacció il·legal i intencional amb una quàfel morta
- 4.3.3. Restabliment il·legal d'un cercol de l'adversari
- 4.3.3. Desencaixament no intencional repetit d'un cercol
- 5.2.3. Contacte il·legal amb un adversari amb una blàdger sostinguda
- 5.3.2. Interacció il·legal amb el joc estant fora de joc
- 5.3.4. Afectació del joc estant inconscientment fora de joc
- 5.4.1. Batuda il·legal
- 5.4.1. Bloqueig il·legal
- 5.4.2. Empenta il·legal de blàdger (també 7.1.2.)
- 5.4.3. Infracció de colpejador impactat
- 5.5.2. Reclam invàlid d'immunitat
- 5.5.3. Infracció d'immunitat
- 6.5.2. Ús repetit de llenguatge obscè o explícit
- 7.1.1. Ús il·legal d'una pilota de la posició pròpia
- 7.1.2. Evitació fallida de quàfel propulsada
- 7.1.3. Il·legalment no fer el possible per a esquivar una pilota
- 7.5.2. Propulsió d'una pilota amb la intenció d'enviar qualsevol pilota fora del camp
- 10.3.2. Ús il·legal d'ordres o senyals arbitrals verbals o visuals

### **B-1.5. Faltes de targeta groga**

Les següents són faltes de targeta groga:

- 1.3.4. Fingiment d'una lesió



- 
- 3.2.3. Interferència de corredor designat
  - 3.3.1. Moviment il·legal intencional durant una aturada
  - 3.3.1. Moviment o presa il·legal intencional d'una pilota durant una aturada
  - 4.3.3. Desencaixament temerari d'un cercol
  - 5.2.1. Ignorar deliberadament estar fora de joc (també 5.2.5.)
  - 5.3.1. Infracció intencional o repetida de procediment de fora de joc
  - 5.3.3. Contacte il·legal estant fora de joc
  - 5.6.2. Infracció intencional de moció natural
  - 6.1.3. Xut perillós
  - 6.1.3. Cop de peu a un adversari
  - 6.1.5. Abalanzament o intent d'abalanzament il·legal sobre una persona
  - 6.1.7. Contacte il·legal amb un receptor indefens
  - 6.1.12. Joc temerari
  - 6.4.1. Interacció il·legal entre posicions
  - 6.4.2. Interacció il·legal amb un jugador fora de joc
  - 6.5.1. Conducta antiesportiva
  - 6.5.6. Fingiment d'una falta
  - 7.1.1. Ús d'una pilota per a interaccionar intencionadament amb el corredor d'esnitx
  - 7.1.2. Interferència de pilota entre posicions (també 7.1.4.)
  - 7.1.2. Bloqueig il·legal no intencional de quàfel propulsada en un potencial gol
  - 7.5.2. Ignorar una crida de "límit" intencionadament o descaradament
  - 9.1.4. Ignorar deliberadament una indicació de pèrdua de pilota
  - 9.4.2. No dirigir-se immediatament a l'àrea de penalització després de rebre una targeta
  - 10.3.1. Ignorar una ordre arbitral (també 2.5.7. i 9.1.3.)

## **B-1.6. Faltes de targeta vermella**

Les següents són faltes de targeta vermella:

- 1.4.3. Interferència intencional de línia de banda
- 2.4.2. Iniciació a consciència d'una nova jugada amb un bastó trencat
- 2.5.6. Ús en joc d'equipament rebutjat per un membre de l'equip arbitral
- 2.5.8. Ús d'equipament explícitament prohibit per la direcció de la competició
- 2.5.9. Alteració il·legal d'equipament de joc

**2.5.10.** Dur equipament prohibit

**4.1.2.** Interposició intencional entre posicions

**4.3.3.** Desencaixament intencional d'un cèrcol

**4.3.3.** Moviment o alteració d'un cèrcol per a afectar si la quèfel hi passarà a través

**6.1.3.** Xut il·legal ofensiu o violent

**6.1.5.** Abalaçament il·legal ofensiu o violent sobre una persona

**6.1.7.** Càrrega contra un receptor indefens

**6.1.7.** Placatge contra un receptor indefens

**6.1.12.** Joc ofensivament temerari

**6.1.13.** Contacte il·legal ofensiu contra un adversari, el públic, l'equip arbitral o el personal de la competició

**6.4.1.** Interacció il·legal ofensiva o violenta entre posicions

**6.4.2.** Interacció il·legal ofensiva o violenta amb un jugador fora de joc

**6.5.1.** Conducta antiesportiva ofensiva

**6.5.3.** Implicació en una agressió física a un adversari, el públic, l'equip arbitral o el personal de la competició

**6.5.4.** Escopinada intencional a un adversari, el públic, l'equip arbitral o el personal de la competició

**6.5.5.** Joc brut greu

**7.1.2.** Bloqueig il·legal intencional de gol (també 7.1.3.)

## **B-1.7. Faltes d'expulsió**

Les següents faltes resulten en una expulsió, sense una targeta vermella:

**2.5.10.** Dur joieria prohibida

**6.1.13.** Contacte il·legal ofensiu contra un company d'equip

**6.5.2.** Conducta antiesportiva ofensiva pròpia

**6.5.3.** Implicació en una agressió física a un company d'equip

**6.5.4.** Escopinada intencional a un company d'equip

## **B-1.8. Faltes de sanció de contacte estàndard**

Les següents faltes resulten en l'aplicació del conjunt de sancions de contacte estàndard, el qual es troba en la regla 9.1.8.:

### **6.1.1. Contacte físic il·legal**

**6.1.2.** Pantalla il·legal

- 6.1.2. Càrrega il·legal contra un jugador fent pantalla
- 6.1.4. Entrada il·legal
- 6.1.4. Llançament il·legal
- 6.1.6. Contacte il·legal a través d'un company d'equip
- 6.1.8. Intent il·legal de presa de pilota
- 6.1.9. Contacte il·legal per darrere
- 6.2.1. Bloqueig il·legal amb el cos
- 6.2.2. Empenta il·legal
- 6.2.3. Càrrega il·legal
- 6.2.4. Subjecció il·legal
- 6.3.1. Interacció il·legal amb el corredor d'esnitx

### **B-1.9. Faltes amb sancions úniques**

Algunes faltes tenen sancions úniques, aplicant sancions múltiples o amb nivells opcionals de sanció. Les següents faltes resulten en les sancions llistades, seguidament, entre parèntesis:

- 5.5.1. Interferència de tercera blàdger (tornada a cèrcols, pèrdua de quàfel i pèrdua doble de blàdger)
- 7.4.1. Retard del joc (targeta blava i pèrdua de quàfel)
- 7.5.4. Infracció de procediment de servei (tornada a cèrcols i pèrdua de pilota)
- 10.3.1. Falta de respecte a un membre de l'equip arbitral (targeta blava o groga)

## **B-2. FALTES DE CAPITÀ EN JOC**

### **B-2.1. Faltes generals del capità en joc**

Els capitans en joc estan subjectes, quan cometen una falta ells mateixos, a les mateixes sancions que els jugadors, llevat d'on és llistat explícitament.

#### **B-2.2. Faltes de targeta blava a capità en joc**

Les següents faltes resulten en una targeta blava al capità en joc d'un equip, independentment de quin membre de l'equip ha causat la falta:

- 2.5.4. Tenir dos jugadors amb el mateix dorsal a l'àrea de joc
- 9.1.6. Comunicació il·legal amb gent a l'àrea de joc com a jugador expulsat

### **B-2.3. Faltes de targeta groga a capità en joc**

Les següents faltes resulten en una targeta groga al capità en joc d'un equip, independentment de quin membre de l'equip ha causat la falta:

**1.2.2.** Conjunt il·legal de jugadors en joc (també 1.2.3.)

**1.2.2.** Intencionadament no enviar un cercador al joc

**9.4.3.** Substitució il·legal a l'àrea de penalització

## **B-3. FALTES D'INCOMPAREIXENÇA**

### **B-3.1. Faltes d'incompareixença**

Les següents faltes d'un membre individual d'un equip o de l'equip en el seu conjunt resulten en una incompareixença:

**1.2.1.** No tenir prou jugadors aptes per a continuar el partit

**9.1.6.** Negació persistent a abandonar l'àrea de joc després de ser expulsat

**9.1.6.** Posar en perill els altres després de ser expulsat

**9.4.6.** Tenir tots els jugadors en joc complint temps de penalització

# B.



© Ajantha Abey Quidditch Photography



# **ANNEX C: SENYALS ARBITRALS**



La llista completa de senyals arbitrals és disponible a GIPHY: <https://giphy.com/channel/iqasport>

## SENYALS TÈCNIQUES

### 1. Represa del joc - <https://bit.ly/2NcMsxV>



### 2. Temps mort - <https://bit.ly/2QgdvKq>



**3. No és gol o captura invàlida - <https://bit.ly/2zHyfFD>**



**4. Gol bo - <https://bit.ly/2DH71mp>**





5. Captura d'esnitx vàlida - <https://bit.ly/2OIX4z0>



6. Interposició - <https://bit.ly/2xNpbNQ>



7. Immunitat o àrea de guàrdia - <https://bit.ly/2y0HazJ>

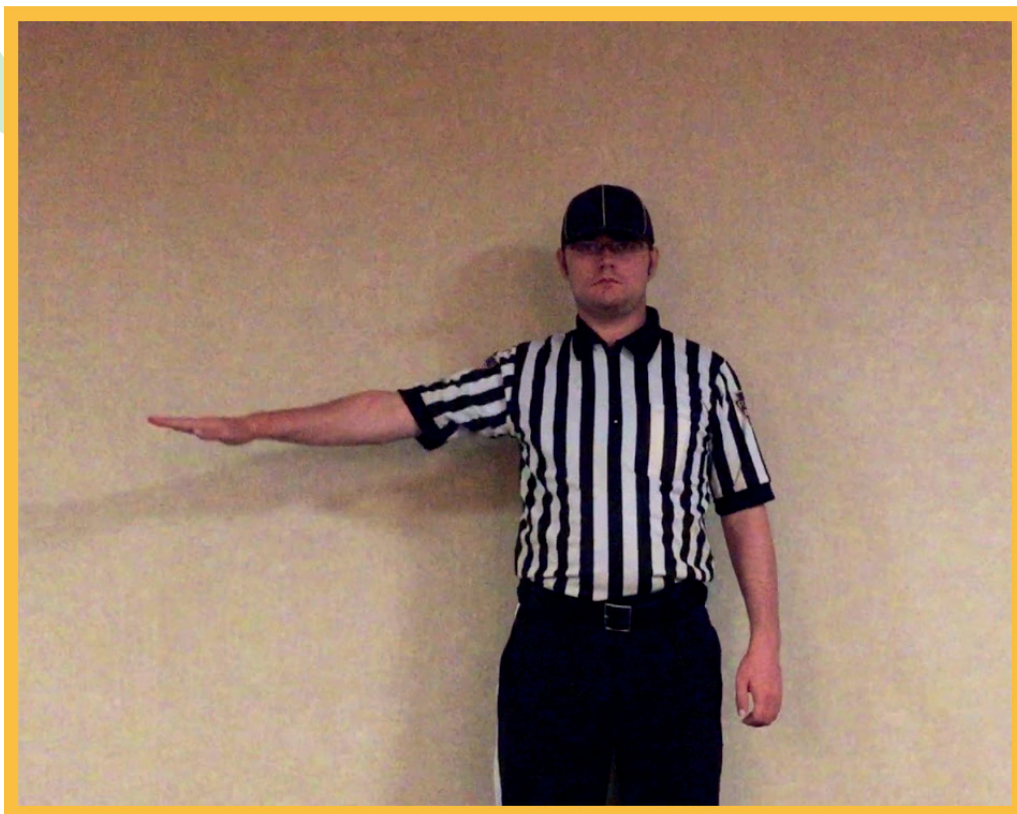


8. Fora del camp- <https://bit.ly/2OhSVMD>





## 9. Reinici usat - <https://bit.ly/2lt8xaE>



### SENYALS DE FALTA

## 12. Infracció de procediment de servei - <https://bit.ly/2RdFCLx>



**13. Interferència de tercera blàdger - <https://bit.ly/2QmZjj4>**



**14. Procediment il·legal - <https://bit.ly/2DHD2Ld>**





**15. Infracció de línia de banda - <https://bit.ly/2NPYabz>**



**16. Infracció d'equipament - <https://bit.ly/2Ongt2E>**



17. Retard del joc - <https://bit.ly/2NdzzDs>



18. Llenguatge obscè o explícit (només blava) - <https://bit.ly/2OlvMc4>





**19. Interacció il·legal amb una pilota - <https://bit.ly/2QI1bZj>**



**20. Desencaixament de cercol - <https://bit.ly/2xL0YrC>**



**21. Ús d'ordres o senyals arbitrals - <https://bit.ly/2xNxY2A>**



**24. Falta de respecte a l'equip arbitral - <https://bit.ly/2zGDBkd>**





**25. Ignorar una ordre arbitral - <https://bit.ly/2luD3AI>**



**26. Ignorar una aturada o estar fora de joc, deshonestedat, infracció intencional - <https://bit.ly/2DFe6UF>**



**29. Xut perillós - <https://bit.ly/2DJCfJT>**



**30. Entrada o llançament il·legal - <https://bit.ly/2xNR2NZ>**





**31. Contacte il·legal general - <https://bit.ly/2y5KUjM>**



**32. Pantalla il·legal - <https://bit.ly/2OZHjL7>**



**33. Intent il·legal de presa de pilota - <https://bit.ly/2P2majl>**



**34. Empenta il·legal - <https://bit.ly/2NabVYN>**

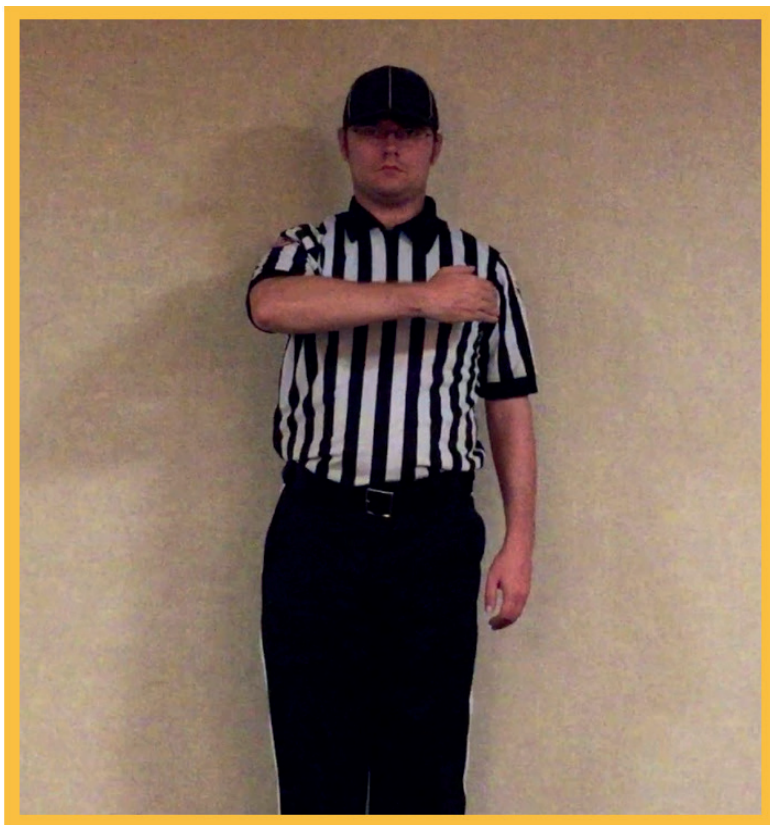




**35. Càrrega il·legal - <https://bit.ly/2QnSGwT>**



**36. Subjecció il·legal - <https://bit.ly/2zH8PYR>**



**36. Subjecció il·legal (agafada) - <https://bit.ly/2y5Lazg>**



**37. Interferència entre posicions - <https://bit.ly/2RbOqI4>**





38. Interacció il·legal d'esnitx - <https://bit.ly/2NcSZbV>



39. Joc temerari - <https://bit.ly/2lrD20H>





**40. Infracció de personal - <https://bit.ly/2RcvJOg>**



**42. Conducta antiesportiva - <https://bit.ly/2OXd1ZC>**



**43. Conducta pròpia - <https://bit.ly/2xYqby6>**



**44. Ofensiva o una altra versió de targeta vermella d'una falta normalment menor - <https://bit.ly/2Rcpbzh>**





45. Receptor indefens - <https://bit.ly/2NW4XMf>



46. Iniciació d'una nova jugada amb un bastó trencat - <https://bit.ly/2Rcpha7>



**47. Bloqueig il·legal intencional de gol**  
- <https://bit.ly/2NV1ZYk>



**50. Tornada a cèrcols** - <https://bit.ly/2N6UdW1>





51. Pèrdua de pilota - <https://bit.ly/2DIWVI8>

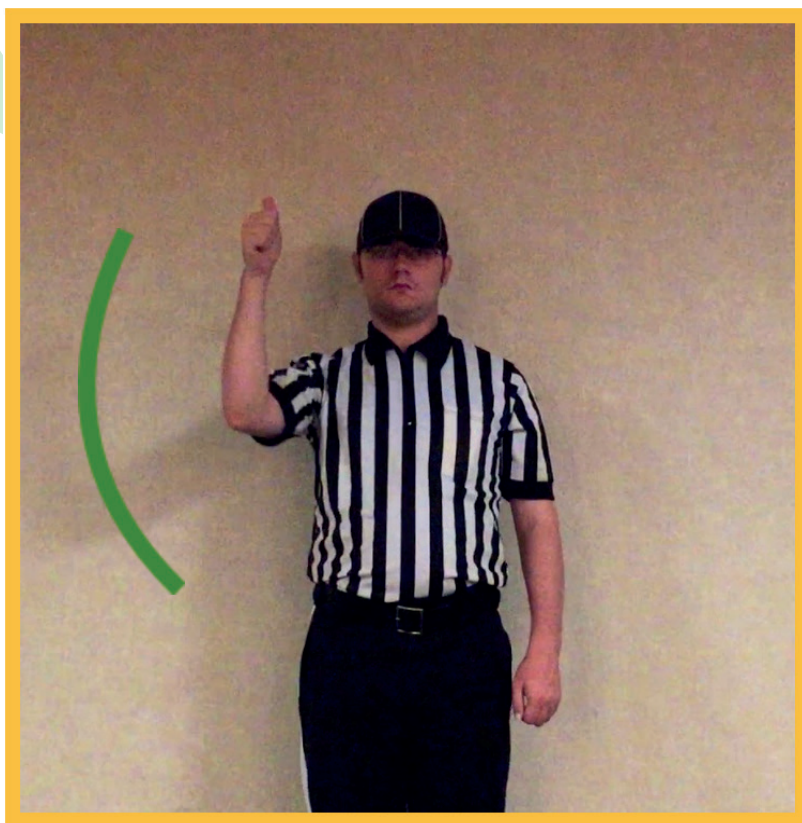


52. Targeta de penalització - <https://bit.ly/2NSvPww>





**53. Expulsió sense targeta - <https://bit.ly/2y15fqd>**



**54. Renúncia o incompareixença (sanció o petició) - <https://bit.ly/2v1ETV0>**



55. Sanció a capità en joc - <https://bit.ly/2NdLvVN>







© Ajantha Abey Quidditch Photography

D.

**ANNEX D:  
REGISTRE DE  
CANVIS**

## RESUM

El següent és una llista dels canvis fets al reglament de 2018-20. Els números de les regles fan referència al seu lloc en aquesta edició del reglament, llevat que la secció es llisti com a "[suprimit]".

Les entrades d'aquest registre de canvis són resums dels canvis fets, no pas les noves regles mateixes. És possible que no s'incloguin detalls importants en aquests resums. Les entrades d'aquest registre de canvis no han de tractar-se com a regles ni usar-se en lloc de les regles reals. Consulteu les regles mateixes per a més informació.

## CANVIS MAJORS

S'espera que les regles següents tinguin un impacte significatiu en com es juga el quidditch en la pràctica majoria dels partits.

### 3.2.

S'ha implementat un nou procediment de sortida amb el qual els jugadors comencen a la banda del camp.

**Altres regles modificades per aquest canvi:** 2.1.1.B.ii., 2.1.5., 2.1.6., 2.1.10., 2.1.12., 3.1.2., 8.3.3.A.iv., 9.3.4.A.

### 3.5.

Ara, les captures que no fan guanyar en punts a l'equip de la captura desencadenen una pròrroga basada en un objectiu de punts.

Canvis relacionats destacats: 10.1.2. (Àrbitre d'esnitx durant la pròrroga), 10.1.7.A.v. (L'anotador mostra l'objectiu de punts).

**Altres regles modificades per aquest canvi:** 1.2.2.C., 1.3.5. [suprimit], 3.4.2., 4.4.1., 4.4.2., 4.4.3.A.ii., 4.4.3.A.iii. [suprimit], 4.4.3.A.v.b., 7.3.1.A., 7.3.1.B.ii. [suprimit], 8.2.3.E. [suprimit], 8.3.1., 8.3.2., 9.3.6., 10.1.8.vi., 10.2.3.,

**Definicions de l'Annex A modificades per aquest canvi:** Temps de joc, Temps extra, Període [suprimit], Temps reglamentari [suprimit], Segon temps extra [suprimit], Cerca inactiva, Esnitx, Aturada

### 9.1.5.E.

Un jugador que rebi una segona targeta groga en un sol partit serà expulsat, però no rebrà una targeta vermella. L'única manera de rebre una targeta vermella és amb una falta de targeta vermella.

**Altres regles modificades per aquest canvi:** 9.1.6.F.ii., 9.2.3.D.i.b., 9.4.5.

### 9.7.

En la majoria de situacions en què l'equip adversari rebi una targeta de penalització o una sanció per interferència de tercera blàdger, el jugador que reprèn el joc amb la quàfel tindrà una tria limitada sobre des d'on reprendrà el joc.

**Definicions de l'Annex A modificades per aquest canvi:** Procediment per defecte



## CANVIS D'IMPACTE FREQUENT

S'espera que els canvis següents afectin bona part dels partits o hi apareguin.

### 3.3.4.

El temps mort del guardià a l'àrea de guàrdia ha estat eliminat i reemplaçat per un temps mort de moment de calma en el joc.

7.1.5. [suprimit]

S'ha eliminat la limitació de xuts consecutius a una pilota.

**Altres regles modificades per aquest canvi:** 7.1.1.C., 7.2.2.A.i. [suprimit]

**Definicions de l'Annex A modificades per aquest canvi:** Xut

### 7.3.1.C.

Quan s'adjudica una targeta de penalització o una sanció per interferència de tercera blàdger a la defensa i l'atac conversa la quàfel, es concedirà un nou atac a cèrcols a l'atac.

### 7.4.2.B.

Ara, forçar físicament un portador de la quàfel enrere, travessant una línia de restricció, comptarà com a reinici.

### 8.2.1.G.

El corredor d'esnitx ha d'interferir activament amb un cercador que el defensi al cap de poc temps.

**Canvis relacionats destacats:** 10.1.5.A.v. (Àrbitre d'esnitx ajudant a identificar una cerca defensiva)

### 9.4.1.

Ara, el temps de penalització acumulat considera les targetes de penalització com a sancions separades complertes consecutivament (a l'estil de l'hoquei).

## CANVIS D'IMPACTE POC FREQUENT

Els següents canvis són notables, però no apareixeran en la majoria de partits.

### 1.2.1.A.i.

El nombre mínim de jugadors necessaris per a continuar un partit cau a sis durant la pròrroga.

### 1.2.1.A.i.

S'ha afegit una excepció limitada a la regla d'incompareixença pel mínim de jugadors pels casos de lesions menors.

### 1.2.3.C.

S'ha eliminat l'excepció de la regla de gènere al requisit del mínim de jugadors.

**Altres regles modificades per aquest canvi:** 1.2.1.A.i., 1.2.3.C. [suprimit], 9.1.6.E.i. [suprimit]

### 3.3.3.A.ii.b.

Un jugador que tingui un adversari legalment subjectat a terra quan s'atura el joc, en algunes circumstàncies, podrà triar reprendre el joc a qualsevol costat del jugador prèviament subjectat i tindrà excepcions especials a la iniciació del contacte amb la represa del joc.

### 3.7.1.B.

Quan es declara suspès un partit, tota pilota solta és assignada als equips en funció del criteri de l'àrbitre principal sobre qui les hauria posseït seguidament.

**Altres regles modificades per aquest canvi:** 3.7.2.

### 4.4.1.A.vi.

Una interferència de tercera blàdger pot invalidar una captura d'esnitx.

4.4.4.[suprimit]

Un equip ja no pot rebutjar una captura d'esnitx vàlida per cap motiu.

### 7.2.2.A.i.

Quan el guardià defensor atura un llançament i la pilota surt fora del camp, sense tocar a ningú més, l'atac servirà la pilota.

**Altres regles modificades per aquest canvi:** 7.5.5.C.

### 7.4.1.

Ara, retardar el començament del partit s'inclou dins "retard del joc".

### 8.2.1.N.

Un corredor d'esnitx que prengui el bastó a un cercador no pot aferrar-s'hi després que el cercador es consideri desmuntat ni llançar-lo considerablement lluny.

### 9.1.4.F.

Una vegada s'indica una pèrdua de pilota per una blàdger, aquesta blàdger no pot colpejar cap jugador fins que el procediment de pèrdua de pilota no sigui completat.

**Nota:** Això s'aplica a pèrdues de pilota durant el joc. La indicació d'una pèrdua de pilota inicia el procediment de pèrdua de pilota. Les pèrdues de pilota de targetes de penalització i interferència de tercera blàdger no són indicats fins que el joc no s'atura. En aquests casos, la regla 9.2.2. (Jugades després de falta) és la regla predominant.

### 9.4.1.

Una targeta vermella ja no suprimeix el temps de penalització restant d'un jugador. Ara, s'acumula sobre el temps de penalització preexistent d'un jugador.

### 9.4.1.

El temps de penalització s'atura mentre un jugador és il·legalment fora de l'àrea de penalització anticipadament, incloent-hi si torna a l'àrea com a una falta sense danys.

### 9.4.2.C.

Quan un capità en joc rep una "targeta de penalització a capità en joc" mentre està en joc, aquest podrà triar amb quina posició complirà la sanció.

**Altres regles modificades per aquest canvi:** 9.2.3.

## CANVIS DE SANCIO

Els següents canvis afecten principalment la sanció per una acció il·legal, en comptes de canviar el fet de si és legal.

### 2.5.10.B.iii.

La sanció per a la majoria de casos de joieria il·legal ha estat reduïda a una expulsió.

### 5.5.1.

S'ha afegit una pèrdua de quàfel a la sanció per interferència de tercera blàdger.

### 5.5.1.B.iii.

Ara, el joc ha de ser aturat per a adjudicar una interferència de tercera blàdger.

## CANVIS D'EQUIPAMENT PERSONAL

Els següents canvis afecten l'equipament personal, incloent-hi els bastons.

### 2.4.1.A.i.

Ara, la llargada del bastó ha de ser d'entre 98 i 102 cm.

### 2.4.1.A.ii.

Ara, el diàmetre exterior del pal del bastó ha de ser d'entre 25 i 35 mm.

### 2.4.1.D.

Ja no pot afegir-se cinta adhesiva ni altres materials reforçants al bastó, llevat d'algun tipus de cinta cobrint una àrea de 20 cm on la mà normalment l'agafaria.

### **2.5.5.F.**

Ja no poden dur-se barrets amb franges horitzontals de qualsevol dels quatre colors posicionals.

## **CANVIS DE CAMP I EQUIPAMENT DE JOC**

Els següents canvis afecten els cercols, les pilotes i les dimensions del camp.

### **2.1.9.**

Ara, l'àrea de penalització és de 5,5 x 4 metres.

### **2.2.2.**

S'ha afegit un rang d'un parell de centímetres, amunt i avall, a les altures dels cercols.

**Altres regles modificades per aquest canvi:** 2.2.3.

## **ESCLARIMENTS**

Les següents modificacions són aclariments de regles preexistents.

### **1.3.4.C.ii.b.**

El substitut d'un jugador lesionat rep possessió de qualsevol pilota que hauria estat posseïda pel jugador lesionat en la represa.

### **2.1.8.**

S'ha modificat, per a més claredat, la descripció de la banqueta.

### **3.3.2.E.**

Una pilota no posseïda que es moguéssim mentre el joc estava aturat i que no estigui inclosa a la 3.3.2.D, H, o altres regles serà deixada estar, perquè continuï movent-se fins a aturar-se o sortir fora del camp. Aquesta serà recol·locada a on s'havia aturat inicialment si s'atura i, llavors, torna a moure's durant l'aturada.

### **3.3.3.A.iii.**

Quan un jugador dempeus fa contacte amb un altre jugador dempeus quan el joc s'atura, generalment pot reprendre aquest contacte per a la represa.

### **6.1.7.**

Un receptor es considera indefens mentre intenti atrapar una pilota, encara que finalment no aconsegueixi atrapar-la.

### **6.1.7.**

Un receptor indefens en l'aire manté el seu estatus, després de l'intent d'atrapada, fins que les seves cames han absorbit el xoc contra el terra.

### **6.1.7.**

S'ha afegit orientació sobre el contacte entre dos receptors indefensos adversaris.

### **6.2.3.D.**

S'ha afegit una excepció explícita a la regla contra deixar de tocar el terra amb els peus durant una càrrega per al contacte que té lloc durant un salt per a llançar una pilota.

### **7.1.2.B.**

Un jugador que no sigui colpejador pot posar-se en la trajectòria de blàdgers vives de l'adversari (però no pot propulsar-les).

**Altres regles modificades per aquest canvi:** 5.4.2.B.ii.

### **7.4.2.B.**

Es considera que una pilota ha travessat una línia de restricció quan la pilota, o la persona sostenint-la, travessen completament la línia.

### **7.5.3.E.**

Un jugador pot sortir legalment fora del camp durant un intent directe d'evitar que una pilota surti fora del camp.

### **7.5.5.C.i.**

Quan una quàfel no posseïda (incloent-n'hi una que estigui sostinguda conjuntament per dos o més jugadors) surt fora del camp a conseqüència de fer contacte amb un jugador fora del camp, aquest jugador fora del camp serà considerat el darrer en haver tocat la quàfel.

### **8.3.3.C.**

Una captura d'esnitx pot ser anul·lada per una infracció dels hàndicaps d'esnitx tan sols si la infracció constitueix un incompliment important de les regles en contra de l'equip que no l'ha capturada.

### **9.1.4.A.i.**

S'ha afegit orientació per a aturar el joc, generalment, quan més d'una pilota és afectada per una pèrdua de pilota.

### **9.3.5.**

S'han afegit instruccions per a sancions al cercador durant la cerca inactiva.

### **9.4.3.C.i.**

Quan un jugador abandona l'àrea de penalització anticipadament perquè pensava, raonablement però erròniament, que el seu temps de penalització havia expirat i hi torna sense interaccionar amb el joc no serà sancionat per la seva sortida.



## TERMES NOVAMENT DEFINITS

S'han afegit definicions a l'Annex A pels termes següents. Aquestes definicions no estan relacionades amb altres canvis llistats en aquest registre de canvis.

### Ofensiu

Escandalosament dolent.

### Cèrcols de l'adversari

Els cercols que un equip té assignats per a atacar.

## CANVIS TÈCNICS

Els següents canvis són de naturalesa tècnica i haurien de tenir un impacte extremadament limitat en el joc o cap en absolut.

### 1.2.2.A.

El guardià ha estat redefinit com a una forma especialitzada de caçador.

Altres regles modificades per aquest canvi: 5.4.2.B., 5.6.3.C.i., 6.1.1.A., 6.1.2.B.i., 6.4.1., 7.1.2.B.i.a., 7.1.4.ii., 7.4.1.B., 7.4.1.D.ii.a.1., 7.4.1.E., 7.5.2.E.ii., 7.5.5.C.ii., 9.4.2.B.

**Definicions de l'Annex A modificades per aquest canvi:** Caçador, Guardià, Colpejador, Cercador, Quàfel

### 3.7.1.A.

S'han ampliat les raons tècnicament permeses per a suspendre un partit.

### 10.1.5.

L'àrbitre d'esnitx té l'assignació específica de supervisar sortides en fals en la sortida i pot usar el seu xiulet per a aturar el joc si s'indica una sortida en fals. Això també s'aplica quan l'àrbitre d'esnitx no farà d'àrbitre assistent durant la cerca inactiva.

## CANVIS DE REDACCIÓ

Els següents canvis són canvis menors de redacció sense impacte en el joc ni relació amb altres canvis.

### A tot el reglament

S'han canviat tots els casos de la paraula "torneig" a "competició".

### A tot el reglament

S'han eliminat tots els parèntesis referents al sistema anglosaxó d'unitats.

### 4.3.1.B.

S'ha canviat "tortes tal que són" per "tortes de forma que".

### 6.1.9.

S'ha canviat "pla recte de 180°" per "pla vertical".

## REGLES MOGUDES

Les següents són regles que s'han mogut dins el reglament, sense relació amb cap altre canvi. Les regles mateixes no han canviat com a part d'aquest moviment.

### **8.2. i 8.3**

S'han intercanviat 8.2. i 8.3. en el reglament (la 8.2. és l'antiga 8.3. i a la inversa).

# D.



© Ajantha Abey Quidditch Photography



International  
**Quidditch**  
Association