



Fuente original: <https://quidditchuk.org>

**Aclaración:** El presente documento fue trabajado por Quidditch Reino Unido (QUK por sus siglas en inglés), la Federación Deportiva Peruana de Quidditch ha trabajado en la traducción a través de su respectiva área con la finalidad de ofrecer un alcance en español de la explicación sobre el nuevo sistema de inicio de juego que tiene el Rulebook 20-21. De existir alguna discrepancia con la información, el texto original en inglés será el único válido.

Felicitemos el trabajo constante de **Reino Unido** y toda la comunidad quidditchera que busca facilitar el entendimiento de las reglas a través de sus voluntaries.

---

### **PROCEDIMIENTO DE INICIO DE JUEGO.**

El nuevo procedimiento de inicio en el reglamento IQA 2020 es más complejo al leer por primera vez, pero esta guía está hecha para dar tanto a árbitres y jugadores un mejor entendimiento de cómo funcionaría en la práctica.

### **Reunión de capitanes (capitanes portavoz)**

En la reunión de capitanes habrá tres cosas que necesitan ser decididas:

1. Cuál de los lados de la cancha un equipo desea defender
2. Qué equipo escogerá el lado de la línea media en el que su cazadore se alineará
3. Qué equipo escogerá el lado de la línea media en el que su golpeadore se alineará.

El punto a notar aquí es que el lado en el que le cazadore o golpeadore se alinearán no es decidido en la reunión de capitanes (portavoz), pero sí antes de que el juego empiece realmente. Lo que se está decidiendo, es que equipo tomará esa decisión.

Le árbitro principal hará un lanzamiento de moneda y le ganadore tendrá la opción de elegir primero entre las tres opciones anteriores y solo tomar una decisión O ir en segundo lugar pero tomar dos decisiones.



## Posición de los balones

- La quaffle se coloca justo en el punto medio de la cancha.
- Una bludger se coloca en la línea de medio campo, a la mitad entre la quaffle y la línea lateral opuesta a los banquillos de equipo.
- Una bludger se coloca en cada una de las líneas de las zonas de le guardiane, entre las dos líneas laterales, alineadas con la quaffle.

## Escobas arriba

Para la alineación de escobas arriba, sigues los siguientes pasos:

1. Le cazadore en el equipo que escogió la **Opción 2** se alinea para ir por la quaffle al costado de la bludger ubicada en la línea de medio campo, escogiendo de qué lado de medio campo él desea correr. Le cazadore del otro equipo se alineará en el otro lado de la bludger, junto a ellos. Ambos jugadores deben estar al menos 0.5mts. alejados de la línea de medio campo.
2. Le golpeadore en el equipo que haya escogido la opción 3 se alineará para ir por la bludger que está en la intersección de la línea de medio campo y la línea lateral opuesta a los banquillos del equipo, escogiendo de qué lado de la línea de medio campo él desea correr. Le golpeadore del equipo opuesto se alineará en el otro lado de la línea de medio campo, junto a ellos. Ambos jugadores deben estar al menos 0.5mts. alejados de la línea de medio campo.
3. Une cazadore de cada equipo escoge un punto en la línea lateral opuesta a las bancas de equipo dentro de la mitad de cancha del equipo oponente para empezar. Esto debe ser por lo menos 4 metros alejado de la línea de medio campo, al menos 1.5 metros alejado de la línea de la zona de guardián (cualquier lado)
4. Les jugadores restantes de cada equipo (2 cazadores y 1 golpeadore) se alinearán en cualquier punto en la línea lateral opuesta a los banquillos de equipo dentro de su propia mitad en la cancha. Ellos deben estar también al menos 4 metros alejades de la línea de medio campo y al menos 1 metro (hombro con hombro) alejades del cazadore del equipo contrario ubicate en su mitad.



- ✓ Un jugador marca su posición al poner su escoba en el suelo en esa posición, y una vez que lo hayan hecho, no pueden mover su escoba (penalización con tarjeta azul)
- ✓ A continuación, proceda con el resto del procedimiento de escobas arriba como de costumbre, es decir, confirmando que ambos equipos están listos, llamando a escobas abajo y luego indicando escobas arriba.
- ✓ Le primer jugador que toque la quaffle debe ser uno de los cazadores del paso 1.
- ✓ Le primer jugador en tocar la bludger en la línea media debe ser uno de los golpeadores del paso 2.
- ✓ No hay restricción en quien debe ser la primera en tocar las otras dos bludgers.
- ✓ Les 4 corredores designados (de los pasos 1 y 2) no deben empujarse, deslizarse o lanzarse de cabeza por las pelotas. Los jugadores que no son los corredores designados no pueden hacer contacto o bloquear el camino de uno de los corredores designados. Los corredores designados dejan de ser corredores designados cuando pasa alguno de los siguientes:
  - Su balón asignado ha sido tocado;
  - Se alejan de la línea de medio campo.
  - Les eliminan
  - Les penalizan por alguna razón
  - Su balón asignado cambia de posesión.



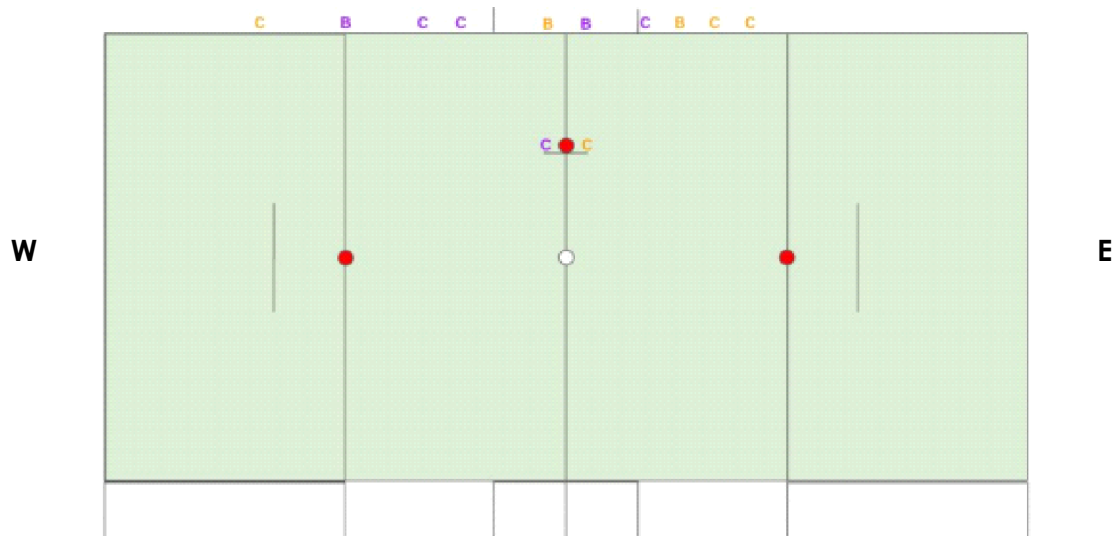
Ejemplo - Usando a Morgan (equipo anaranjado) y Sam (equipo morado) como nuestros capitanes portavoces

Morgan gana el lanzamiento de moneda y elige escoger primera - él escoge la opción 2, así que no hay más decisiones que tomar y continuamos.

Sam se queda con las opciones 1 y 3. Él escoge defender los aros del lado oeste de la cancha y su decisión para la opción 3 no necesita ser tomada aún.

Cuando los equipos deban alinearse para el "escobas arriba":

- Le cazadore de Morgan, Taylor, escoge alinearse del lado este de la línea de medio campo - esperando ganar la quaffle y correr de frente hacia los aros de Sam para una anotación rápida.
- Le golpeadore de Sam, Alex, también escoge alinearse en el lado este de la línea de medio campo - esperando coger la bludger primero y enviarla hacia atrás hacia su compañere golpeadore para asegurar control de bludgers.



Crédito a la IQA por el diagrama.