

REGLAMENTO DE JUGGER

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE JUGGER



ÍNDICE

1. JUGGER: CONCEPTOS IMPORTANTES.....	4
1.1. Jagger	4
1.2. El equipo.....	4
1.2.1. <i>El corredor (qwiker)</i>	<i>4</i>
1.2.2. <i>Pompfers</i>	<i>4</i>
1.2.3. <i>Capitán del equipo.....</i>	<i>5</i>
1.3. Armas y equipamiento	5
1.3.1. <i>Q-tip.....</i>	<i>6</i>
1.3.2. <i>Bastón o Stab</i>	<i>6</i>
1.3.3. <i>Espada larga o mandoble</i>	<i>6</i>
1.3.4. <i>Dos espadas cortas</i>	<i>7</i>
1.3.5. <i>Espada corta y escudo</i>	<i>7</i>
1.3.6. <i>Cadena o Kette</i>	<i>7</i>
1.3.7. <i>El jugg.....</i>	<i>8</i>
1.3.8. <i>Otro equipamiento</i>	<i>8</i>
1.4. El terreno de juego	9
1.4.1. <i>Acotación y dimensiones.....</i>	<i>9</i>
1.4.2. <i>El centro del terreno de juego.....</i>	<i>9</i>
1.4.3. <i>La zona de marcaje.....</i>	<i>9</i>
1.5. Los tantos	9
1.6. Tiempo de juego	10
1.6.1. <i>Intervalos</i>	<i>10</i>
1.6.2. <i>Interrupciones.....</i>	<i>10</i>
1.6.3. <i>Pausas.....</i>	<i>11</i>
1.6.4. <i>Jugg de oro</i>	<i>11</i>
1.7. Comenzar un punto.....	11
1.8. Impactos	12
1.8.1. <i>Zonas de impacto.....</i>	<i>12</i>
1.8.2. <i>Armas e impactos válidos</i>	<i>13</i>
1.8.3. <i>Doble impacto.....</i>	<i>14</i>
1.9. Arrodillarse.....	15
1.9.1. <i>Cómo arrodillarse.....</i>	<i>15</i>
1.9.2. <i>Tiempo de penalización</i>	<i>15</i>
1.9.3. <i>Levantarse y reincorporarse al juego.....</i>	<i>15</i>
1.10. Pinear.....	16
1.11. Lucha entre corredores.....	16
1.12. Cargas.....	17

2. SANCIONES	18
2.1. Los avisos	18
2.2. Las faltas	18
2.2.1. <i>Faltas Leves</i>	19
2.2.2. <i>Faltas Graves</i>	20
2.2.3. <i>Falta penal</i>	22
2.2.4. <i>Expulsión</i>	22
3. NORMATIVA ARBITRAL	23
3.1. Equipo arbitral	23
3.1.1. <i>Componentes</i>	23
3.1.2. <i>El árbitro principal</i>	23
3.1.3. <i>El árbitro secundario</i>	24
3.1.4. <i>El árbitro de zona de marcaje</i>	24
3.1.5. <i>El contador</i>	25
3.2. Indicaciones arbitrales.....	25
3.2.1. <i>Arbitraje del comienzo del punto</i>	27
4. GLOSARIO	28
5. NOTA FINAL	32
6. ANEXO – TARJETA NEGRA	33

1. JUGGER: CONCEPTOS IMPORTANTES

1.1. Jugger

El **Jugger** es un deporte por equipos que combina elementos de deportes de pelota con elementos de deportes de lucha con y sin armas en el que dos equipos de cinco jugadores tratan demarcar tantos e impedir que el equipo contrario lo haga. El Jugger se juega con una pelota (también llamada *jugg*) y unas armas fabricadas todas con materiales blandos. A diferencia de la mayoría de los juegos similares, solamente un jugador de cada equipo (el corredor) está autorizado para tocar el *jugg* con sus manos. Para conseguir un tanto, debe colocarse el *jugg* dentro de una marca (denominada base) situada en cada uno de los extremos del terreno de juego. El resto de los jugadores (los pompfer) portan armas y las utilizan para bloquear a los jugadores del equipo contrario y proteger a su corredor. Al final del partido, el equipo que haya marcado más tantos es el ganador.

1.2. El equipo

Un partido deberá comenzar con un **mínimo de 5 jugadores** y un **máximo de 8** por equipo. En ningún caso, un equipo puede poner en el campo más de 5 jugadores durante un punto. Los partidos tienen que acabar con un mínimo de **4 jugadores** por equipo. En caso de que algún equipo dispusiera de menos de 4 jugadores durante un partido, se finalizaría el partido y se proclamaría vencedor a aquel que tenga más jugadores.

En cada punto debe salir obligatoriamente un corredor y como máximo un cadenero.

1.2.1. El corredor (qwikier)

El corredor es el único jugador que juega desarmado, que puede coger el *jugg* y por consiguiente marcar los tantos. Puede lanzar el *jugg* y golpearlo con las manos.

Es también el encargado de indicar que su equipo está preparado o no cuando el árbitro lo pregunte al comienzo de cada punto.

Cuando el corredor es golpeado debe dejar caer al suelo el *jugg*, no pudiendo lanzarlo después de haber sido golpeado y pudiendo ser sancionado por ello.

Ambos corredores pueden luchar entre ellos por el *jugg*, para más información a este respecto consulte el apartado 1.11. *Lucha entre corredores*.

1.2.2. Pompfers

Los pompfer son los jugadores que llevan armas y son la mayor parte del quinteto de jugadores que salen en un punto (4 jugadores). Su misión consiste en tratar de inmovilizar a los jugadores del equipo contrario y permitir al corredor de su equipo que marque tantos.

Los pompfer utilizan las siguientes armas:

- *Q-tip*.
- Bastón o *Stab*.
- Espada larga o mandoble.
- Espada corta y escudo.
- Dos espadas cortas.
- Cadena o *Kette*.

1.2.3. Capitán del equipo

El capitán es el portavoz del equipo con el equipo arbitral y por lo tanto es el único que puede dirigirse al mismo para tratar cualquier tema **durante las pausas** del juego.

1.3. Armas y equipamiento

Para todas las armas rigen estas normas:

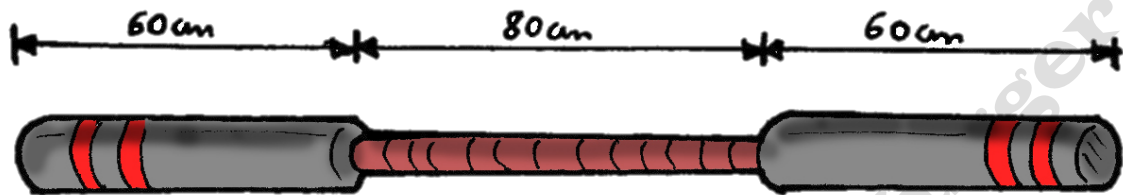
- Las armas rígidas (todas menos la cadena) tienen que ser de sección redonda, su diámetro debe ser inferior a 15cm y el alma del arma no puede notarse apretando con un dedo en cualquier parte de la zona de golpeo. Se recomienda construir las armas con al menos 2.5 cm de acolchado mínimo en todas las zonas de golpeo. Las zonas de agarre del arma NO precisan ser acolchadas.
- Las armas rígidas pueden tener anillos en las secciones acolchadas de hasta 2'5 cm de relieve, sin exceder en ningún caso los 15 cm totales.
- Las armas **NO** podrán ser agarradas por las zonas de golpeo para defender ni para atacar. Dicha acción podrá sancionarse.
- Las **armas a dos manos** son el *Q-tip*, el bastón o *Stab* y la espada larga o mandoble. Si se ataca con un arma a dos manos utilizando una sola mano NO se considera impacto válido. En tal caso se deberá avisar al oponente de la nulidad del impacto pudiendo ser sancionado si no lo hace.
- Las medidas de las armas son máximas (a excepción del diámetro de la bola de la cadena). Está permitido llevar un arma más corta por comodidad.

A parte de la **legalidad** de las armas, es importante tener en cuenta la **seguridad** de las mismas por lo que, a la hora de construir un arma es conveniente tener especial cuidado para evitar elaborar armas peligrosas para otros jugadores. Un ejemplo claro de seguridad es cerciorarse de que la cinta que suele recubrir las armas no esté dispuesta de manera que pueda resultar cortante. Un arma legal puede no ser segura y podría llegar a prohibirse su uso.

1.3.1. Q-tip

Este arma mide 200 cm, teniendo la zona de agarre una longitud de 80 cm, y cada zona de golpeo una longitud de 60 cm. La zona de agarre está situada en el centro y debe estar recubierta con un material que amortigüe mínimamente. Los impactos que hacen fondo con el Q-tip SÍ se consideran impactos válidos.

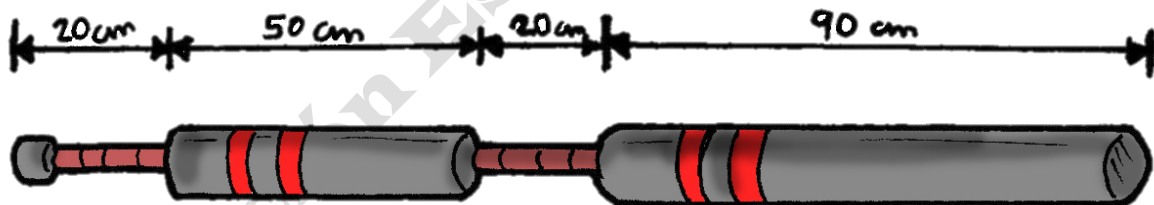
Las manos NO son una zona de impacto válido.



1.3.2. Bastón o Stab

Este arma mide como máximo 180 cm. Tiene dos asideros de 20 cm: uno en la parte superior y otro hacia el centro del arma. La parte acolchada de ataque está en el extremo inferior y mide 90cm, la parte acolchada de 50cm no sirve para impactar. Los impactos que hacen fondo con el Bastón NO se consideran impactos válidos.

Las manos NO son una zona de impacto válido.



1.3.3. Espada larga o mandoble

El mandoble mide 140 cm. El asidero está en el extremo inferior del arma y mide 40 cm. La zona de golpeo mide 100 cm. Los impactos que hacen fondo con el mandoble SÍ se consideran impactos válidos.

Las manos NO son una zona de impacto válido.

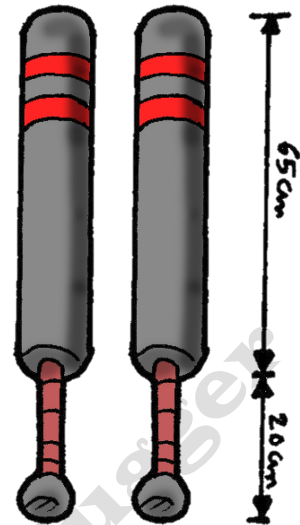


1.3.4. Dos espadas cortas

Son dos armas a una mano.

La espada corta mide 85 cm, tiene una parte superior acolchada de 65 cm de longitud. Se puede llevar una espada en cada mano, de forma que pueden impactarse a dos jugadores a la vez y pinear a un jugador con un arma mientras se combate con la otra, pero no se puede pinear a dos jugadores a la vez. Los impactos que hacen fondo con la espada corta SÍ se consideran impactos válidos.

Las manos NO son una zona de impacto válido.

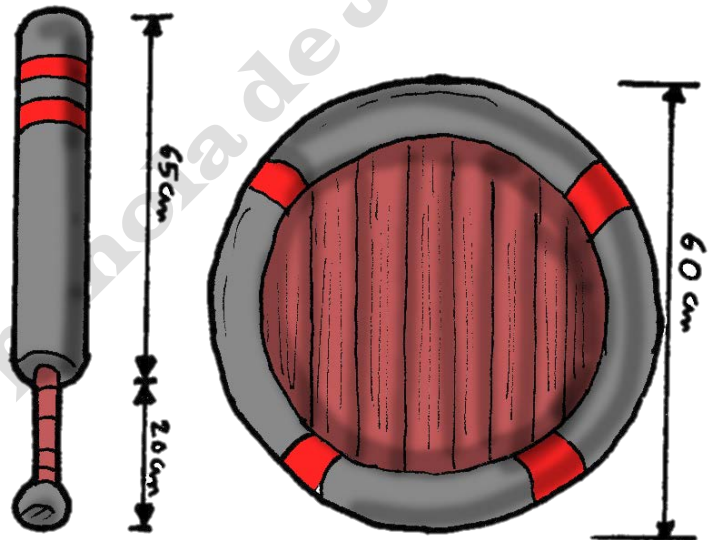


1.3.5. Espada corta y escudo

Es un arma a una mano y un escudo.

El **escudo** mide 60 cm de diámetro, y puede llevarse embrazado (agarrándolo con el antebrazo y con la mano) o como un broquel (un único agarre central para la mano). Debe estar acolchado siempre en el borde y en el frontal si está hecho con un material rígido (no así si está realizado con un material acolchado).

La espada corta mide 85 cm, tiene una parte superior acolchada de 65 cm de longitud.



Los impactos en la mano que sujeta el escudo SÍ se consideran impactos válidos, mientras que la mano de la espada corta NO es una zona de impacto válida.

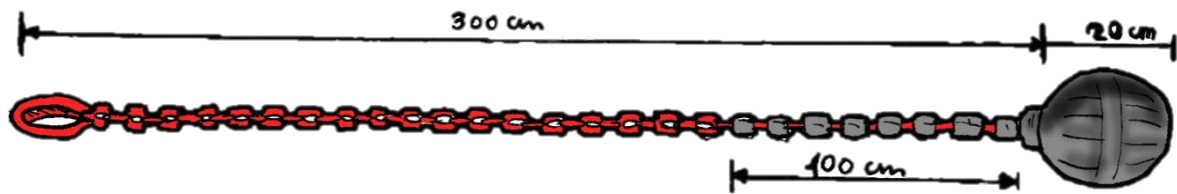
1.3.6. Cadena o Kette

Este arma se puede manejar con una o dos manos de manera indistinta.

El conjunto de 320 cm totales de la cadena lo forman la bola (20 cm de diámetro), la cadena (280 cm) y el agarre (20 cm). Todos los eslabones del metro de cadena más cercano a la bola deben estar acolchados y fijados a la cadena y no puede haber más de 3 cm entre los trozos de acolchado. La bola es una esfera de 20 cm de diámetro de material blando que NO puede estar completamente recubierta de cinta.

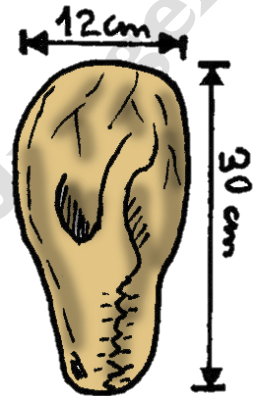
Solo puede haber un cadenero por equipo, sin ser obligatorio. El cadenero tiene que girar la cadena como mínimo 180° para que el impacto sea válido. No puede pinear, pero sí ser pineado.

Las manos SÍ son una zona de impacto válido.



1.3.7. El jogg

El *jogg* es el objeto que el corredor ha de situar en la zona de marcaje para conseguir un tanto. Ha de medir 30 cm de largo y tener un diámetro de 12 cm 400 gramos. El aspecto exterior no es relevante siempre que se cumplan las medidas. Al contrario que las armas, Los *juggs* no pueden tener un armazón interior rígido y deben ser totalmente flexibles por motivos de seguridad. El *jogg* sólo puede ser tocado con las manos por los corredores, mientras que los demás jugadores pueden hacerlo con sus armas, aunque en ningún caso puede ser cogido utilizando, por ejemplo, dos espadas cortas.



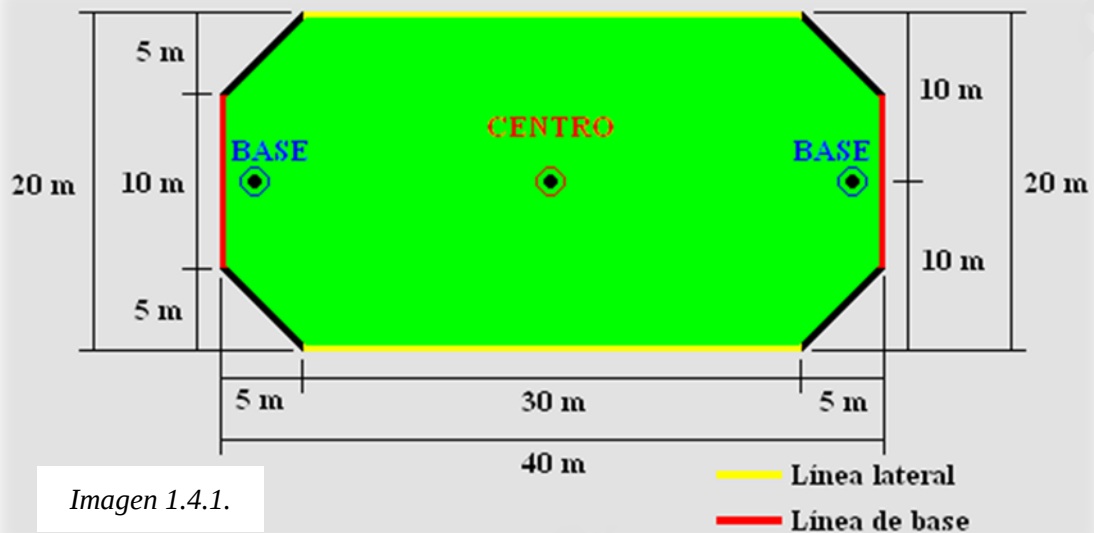
1.3.8. Otro equipamiento

Los jugadores pueden elegir su uniforme y protecciones: calzado deportivo adecuado, protectores, rodilleras, coderas y guantes siempre y cuando su uso no suponga peligro para otros jugadores.

1.4. El terreno de juego

1.4.1. Acotación y dimensiones

El terreno de juego es el lugar donde se juega al Jugger. Sus dimensiones son 20 m de ancho por 40 m de largo. El terreno de juego está delimitado por líneas de banda: los lados cortos se llaman líneas de base (coloreadas en rojo); los lados largos se llaman líneas laterales (coloreadas en amarillo).



1.4.2. El centro del terreno de juego

En el centro del terreno juego está la marca donde el *jugg* debe situarse al comienzo de cada punto.

1.4.3. La zona de marcaje

La zona de marcaje o base es una pieza de material blando con un orificio en el centro, en la que hay que colocar el *jugg* para marcar un tanto. Cada una de las dos zonas de marcaje se encuentra en un extremo del terreno de juego. Se sitúan en el centro de la línea de base a 2 m de ésta, tal y como aparece en la *Imagen 1.4.1*. Tienen 50 cm de diámetro y un agujero en el centro de 12 cm de diámetro en el que hay que encajar el *jugg*. La zona de marcaje tiene que ser también totalmente acolchada para evitar daños a los jugadores. Las zonas de marcaje pueden estar parcialmente ancladas al suelo para evitar que los pequeños golpes las desplacen.

1.5. Los tantos

Un tanto válido se marca cuando un corredor pone el *jugg* en la zona de marcaje, lo suelta y no se sale fuera. No cuenta como tanto válido si se lanzase el *jugg* o se dejase caer y ésta se quedase encajado en el orificio de la zona de marcaje.

Si un corredor recibe un impacto válido antes de que sus manos suelten el *jugg*, el

tanto NO es válido. Tras esto, un árbitro o un corredor deberá sacar el *jugg* de la zona de marcaje y el punto continúa.

Mientras un corredor (da igual de qué equipo) tenga al menos una mano en el *jugg*, el tanto NO será válido y el corredor puede sacar el *jugg* de la zona de marcaje siempre que siga en contacto con la mano de uno de los dos corredores, o ambos.

No está permitido obstruir la zona de marcaje con el cuerpo, ni con la mano (no se puede meter la mano dentro de la zona de marcaje), ni con un arma y esto puede ser sancionado con una falta grave.

1.6. Tiempo de juego

1.6.1. Intervalos

Los intervalos son los marcadores temporales que se utilizan en el Jugger. Su duración puede ser de 1,5 ó de 2 segundos.

El partido tiene una duración de 2 partes de 100 intervalos y tras cada parte los equipos procederán a cambiar de lado del campo. Durante los últimos diez intervalos de cada parte del partido algún miembro del equipo arbitral deberá realizar una cuenta atrás gritando el número de intervalos que quedan para el final de la parte.

Al reanudar el juego el primer intervalo se cuenta tras 1'5 ó 2 segundos a partir del momento en el que se inicia cada punto.

1.6.2. Interrupciones

Las interrupciones son cortes en el juego que se realizan **durante** un punto. Éstas son pitadas por el árbitro principal que las indica con un **pitido largo** (mayor de un segundo) y los brazos en forma de cruz en relación con su propio cuerpo. Las interrupciones paralizan la cuenta de los intervalos y conllevan que los jugadores se han de quedar en la posición que tenían al comienzo de la interrupción. En caso de no ser posible por el efecto de la inercia al estar moviéndose rápidamente, cada jugador deberá recuperar su posición original durante la interrupción antes de la reanudación del punto. Si un jugador tratara de sacar ventaja de una interrupción del juego (por ejemplo, alterando su posición), éste será sancionado con una falta grave y, en caso de ser posible, reanudará el juego arrodillado durante 5 intervalos. Los motivos por los que se pueden pitar las interrupciones son:

- Lesión de un jugador.
- Un arma rota.
- Haber demasiadas personas en juego.
- El desplazamiento de una base de su posición original.
- Hacer cumplir una falta grave.
- Cuando el árbitro lo indique por cualquier razón justificada.

Durante las interrupciones se llevarán a cabo las siguientes acciones:

- Si se interrumpe por un **arma rota** se procederá inmediatamente a sustituirla por una del mismo tipo en la medida de lo posible.
- Si se interrumpe por un **herido**, se procederá a sustituirlo por un jugador sano del mismo equipo y que no estuviera ya en el terreno de juego.
- Si se interrumpe por **desplazamiento de la base** de su posición original, se procederá a recolocarla en su lugar.

REINICIAR UN PUNTO

Cuando el árbitro principal estime conveniente tendrá la potestad de reiniciar el punto.

Al reiniciar el punto deberán cumplirse las sanciones impuestas en los 2 puntos anteriores (es decir el punto anulado y el anterior)

1.6.3. Pausas

Las pausas son momento de “tiempo muerto” entre puntos. Existen dos tipos de pausas, las que se producen entre puntos y la que se produce entre las partes del juego. La que se produce entre las partes del juego también se denomina **descanso**.

En relación con las pausas entre partes descanso, tendrán una duración de 5 minutos. Este tiempo puede terminar antes del tiempo máximo cuando si ambos equipos indican que así quieren que sea al árbitro.

1.6.4. Jugg de oro

Cuando los dos equipos tienen la misma puntuación y llegan al intervalo 100 de la última parte del encuentro, el juego continuará hasta que uno de los dos equipos marque.

Para ello, cuando previamente el encuentro esté parado, los equipos estén empatados y el árbitro estime que quedan pocos intervalos para llegar a los 100, antes de reanudar anunciará el “jugg de oro”.

1.7. Comenzar un punto

Al comienzo de cada punto, los jugadores deben estar siempre detrás de la línea de base (los extremos estrechos del campo) y no pueden pisar la línea. En caso contrario, podrán ser amonestados levemente.

Antes del comienzo de cada punto, el árbitro principal deber asegurarse de que el *jugg* se haya colocado correctamente en el centro del campo.

Además, el árbitro principal y el secundario solicitarán de manera simultánea información al corredor del equipo que esté situado a su **derecha** acerca de si su equipo

está preparado. Esta solicitud se llevará a cabo gritando “Corredor” o “Qwicker” a la vez que cada árbitro levanta el **brazo derecho** y tiene la cabeza girada hacia el equipo consultado.

- Para indicar que el **equipo SÍ está preparado**, los corredores deben levantar el **brazo derecho** tal y como aparece en la *Imagen 1.7.A*.
- Para indicar que el **equipo NO está preparado**, el corredor le mostrará al árbitro los brazos levantados en forma de X delante de su cara tal y como aparece en la *Imagen 1.7.B*. En caso de que alguno de los corredores indique que su equipo no está preparado, se procederá a alargar la pausa durante un máximo de 15 intervalos a partir del momento de la señal. Este aumento de la pausa puede concluir antes de los 15 intervalos cuando el corredor levante el brazo derecho dando su conformidad. Si por el contrario finalizan los 15 intervalos se dará comienzo al punto independientemente de que el equipo solicitante continúe NO preparado.



Imagen 1.7.A



Imagen 1.7.B

No contestar al árbitro: el árbitro realizará un aviso, si tras tres intervalos el corredor aún no ha contestado realizará un segundo aviso y pasados tres intervalos más un tercer y último aviso. Si el corredor no responde a ninguno de los tres avisos supondrá una falta grave para el corredor y se procederá a iniciar el punto.

Cuando el corredor dé su aprobación, cada árbitro debe poner el brazo en horizontal orientado hacia el centro del campo. Tras esto, el árbitro principal grita “3, 2, 1, Jugger”. En el instante en el que pronuncia la palabra Jugger, los árbitros han de bajar el brazo hasta la posición natural y se dará comienzo el punto.

1.8. Impactos

Los **impactos válidos** son aquellos golpes que un jugador efectúa correctamente sobre el otro con su arma y que supone que éste se tiene que arrodillar durante el tiempo de penalización correspondiente.

En caso de que un jugador tenga la más mínima duda acerca de si ha sido impactado por otro, ha de proceder a arrodillarse el tiempo correspondiente

1.8.1. Zonas de impacto

Cualquier impacto con un arma, por ligero que sea, **en la ropa o en el cuerpo** se considera impacto válido a excepción de la cabeza, el cuello y las manos (en los casos indicados). A continuación se enumeran las zonas del cuerpo y las condiciones en las que los impactos NO se consideran válidos:

- **MANOS:** La mano **NO** engloba la muñeca. Los impactos en las manos no son impactos válidos, excepto que se impacte en las manos del corredor, del

cadenero o la mano que porta el escudo. Si el impacto no cuenta como válido, el jugador impactado debe decir “mano”, para indicar que NO ha sido impacto válido. Sin embargo, si tras golpear la mano el arma se desliza y se pone en contacto con una zona de impacto válida, será considerado impacto válido.

Para el **corredor** tanto las **manos** como el **jugg** se consideran zonas de impacto válidas.

- **CABEZA Y CUELLO:** Los impactos en la cabeza y en el cuello no se consideran válidos. El cuello **NO** engloba las clavículas. Si un arma impacta en una zona de impacto válida **ANTES** de impactar la cabeza en el mismo movimiento de ataque, **SÍ** se considera un impacto válido. Si un arma impacta en una zona legal **DESPUÉS** de golpear la cabeza en el mismo movimiento de ataque, **NO** se considera un impacto válido.
Si un jugador intenta parar de forma deliberada y repetida con la cabeza, el árbitro principal puede declarar la cabeza como zona legal de impacto.
El jugador impactado en la cabeza de manera no válida tiene que indicárselo a su contrincante diciendo “CABEZA”.
Si la cadena enrolla el cuello o la cabeza, **NO** se considera un impacto válido en ningún caso.

1.8.2. Armas e impactos válidos

A continuación encontramos una lista en la que se detallan la manera en la que se tienen que usar las **armas** para conseguir impactos válidos:

- Sólo se puede hacer un impacto válido cuando se golpea con las zonas de golpeo del arma. Por lo tanto, los impactos con las zonas de agarre del arma **NO** se consideran como impacto válido.
- **ARMAS A DOS MANOS:** Si un arma a dos manos (cualquiera menos la espada corta y la cadena) se sujeta con una sola mano mientras se impacta a otro jugador, **NO** se considera un impacto válido.
Los impactos que hacen fondo con el Bastón **NO** se consideran impactos válidos.
- **CADENA:** Para que un impacto con la cadena se considere como un impacto válido, la cadena debe haber girado un mínimo 180° antes del impacto. Además, el impacto debe hacerse impactando con la bola o enredando al objetivo (por lo menos hacer una U a su alrededor de alguna extremidad) en una zona de impacto válida. El roce de la cadena **NO** es considerado impacto válido.
Si la **cadena se traba en un arma** y el dueño de ésta no es impactado, puede atacar al cadenero, y de conseguirlo puede después destrabar el arma. Podrá también atacar a otro jugador (no pinear) siempre y cuando no estire del cadenero. Éste mientras podrá agacharse e ir llevando la cuenta. El arma **NO** se debe destrabar de forma violenta en ningún caso y ninguno de los

jugadores puede pegar un tirón fuerte para soltar la cadena o intentar alcanzar a otro jugador. Tampoco está permitido desarmar voluntariamente al contrario con la cadena.

Si un jugador tiene la **cadena trabada en su cuerpo** o en su arma y ha recibido un impacto válido, primero se arrodilla y luego se destraba la cadena (el jugador no puede impedir voluntariamente el destrabe de la cadena y en caso contrario puede ser sancionado gravemente). Asimismo, está totalmente prohibido forcejear o tirar de la **cadena** si la **se traba en el cuerpo** de una persona.

Todos los **impactos múltiples** (la bola impacta en un jugador y continuando el giro impacta en otro o se traba en alguien e impacta a otra persona) **SÍ** se consideran impactos válidos **siempre que la cadena siga la misma trayectoria**.

Si la cadena impacta en primer lugar en el **suelo** y posteriormente impacta o rodea a un jugador, también será considerado como impacto válido, puesto que es el mismo giro.

- **ESCUDO:** el escudo es únicamente defensivo y no puede utilizarse para impactar ni mucho menos se puede utilizar para cargar. Los impactos en la mano que sujeta el escudo **SÍ** se consideran impactos válidos

Recomendaciones: aunque las zonas especialmente sensibles del cuerpo (como los genitales y las mamas) son zonas de impacto válidas, han de tratar de evitarse tales impactos con el fin de no dañar a los contrincantes. Esto significa que un impacto en dichas zonas cuenta como impacto válido, pero el equipo arbitral puede amonestar (o expulsar) a un jugador si lo realiza de forma voluntaria o reiterada.

EXCEPCIONES Y ACLARACIONES:

- Un impacto válido dado entre miembros de un mismo equipo se considera impacto válido
- Un impacto sobre uno mismo **NO** cuenta como impacto válido.

1.8.3. Doble impacto

Se produce cuando dos jugadores se golpean a la vez y supone que ambos jugadores se han de arrodillar el tiempo de penalización correspondiente. El doble impacto válido se señala por parte de los jugadores diciendo “**DOBLE**”.

Si es posible identificar cuál de los dos jugadores impactó antes **NO** se considerará doble impacto válido, aunque la diferencia sea mínima, y el jugador que impactó primero **NO** debe arrodillarse. En caso de discrepancia se arrodillarán los dos o se atenderá a lo decida alguno de los árbitros en ese instante. Si hay consenso entre jugadores el árbitro no debe interferir.

Se considera como doble impacto válido **con la cadena**: si el giro está iniciado, la cadena realiza menos de 180° de giro y no transcurre más de 1 segundo desde que le cadenero fue golpeado.

1.9. Arrodillarse

Arrodillarse es la acción que tiene que llevar a cabo un jugador que ha recibido un impacto válido y/o una falta leve y que consiste en poner como mínimo una rodilla en el suelo hasta que pase el tiempo de penalización.

1.9.1. **Cómo arrodillarse**

Un jugador que ha recibido un impacto válido debe arrodillarse y tocar el suelo con una rodilla por lo menos hasta que finalice su tiempo de penalización. Durante este tiempo, deberá dejar su arma horizontal en el suelo, por razones de seguridad (no hace falta que la suelte) y evitando intervenir en el juego (excepto indicaciones orales y destrabar armas). Si por cualquier motivo el arma estuviera alejada de su portador, deberá ir a por ella, volver al sitio y arrodillarse. Además, el jugador impactado deberá **contar** con los dedos el tiempo de penalización que ha cumplido de forma que sea visible para algún miembro del equipo arbitral.

Mientras esté arrodillado, un jugador puede girar el cuello y el torso mientras que no mueva ni levante una rodilla del suelo. En caso contrario se considerará que se está levantando y podrá ser sancionado e impactado.

1.9.2. **Tiempo de penalización**

El tiempo de penalización es el tiempo mínimo que un jugador que ha recibido un impacto válido y/o una sanción leve ha de estar arrodillado. El tiempo de penalización no se empieza a contar hasta que el jugador apoya al menos una rodilla en el suelo. El tiempo de penalización depende del arma con la que se recibió el impacto válido:

- Si el impacto válido proviene de una **cadena**, el tiempo de penalización es de **8 intervalos**.
- Si el impacto válido proviene de **cualquier otra arma** (espada, bastón, espada larga o Q-tip), el tiempo de penalización es de **5 intervalos**.

1.9.3. **Levantarse y reincorporarse al juego**

Una vez finalizado el tiempo de penalización ningún jugador está obligado a levantarse, pudiendo quedarse estratégicamente arrodillado. Mientras un jugador se esté levantando sólo puede parar golpes, no puede atacar hasta que no esté de pie completamente, y sólo en ese momento estará otra vez en juego plenamente.

Se considera que un jugador está levantado (y por tanto podría tratar de impactar a otro jugador) cuando se pone totalmente de pie. Si el jugador combate con una guardia baja,

flexionando las rodillas, deberá igualmente ponerse en pie y luego adquirir la postura que crea conveniente.

Los jugadores no podrán arrodillarse para simular haber recibido un impacto válido, y podrán ser sancionados por ello.

Se considera que se puede hacer un impacto válido a un jugador arrodillado cuando levanta las dos rodillas del suelo o cuando mueva cualquier parte del cuerpo que no sea el torso y la cabeza.

1.10. Pinear

Pinear consiste en impedir que un jugador arrodillado pueda levantarse aunque finalice su tiempo de penalización. Para pinear, un jugador activo (que no esté arrodillado) tiene que tocar con su arma cualquier parte del cuerpo del jugador arrodillado (se recomienda que no sea la cabeza ni el cuello).

Cualquier jugador en el suelo puede ser pineado, aunque el jugador que lo pinea no sea el que lo ha derribado.

Un jugador puede pinear únicamente a un oponente al mismo tiempo. Las armas, dependiendo de su clase, han de esgrimirse con una o dos manos para que el pineo sea válido. Un jugador con dos espadas podrá combatir con una espada mientras mantiene un pineo con la otra, pero no podrá pinear a dos a la vez. El **cadenero** NO puede pinear, pero puede ser pineado.

Cuando el pineo termina pueden ocurrir dos cosas:

- El jugador pineado NO ha terminado su cuenta: termina su cuenta, sin añadir nuevas penalizaciones.
- El jugador pineado SÍ ha terminado su cuenta: En este caso, tendrá que esperar a que suene el siguiente intervalo a partir del momento en que deja de estar pineado. Si el intervalo escuchado coincide con el momento en que se quita el pineo, deberá esperar al siguiente intervalo.

Al finalizar el pineo y las penalizaciones, un jugador puede levantarse o permanecer arrodillado.

El jugador que pinea puede, si lo desea, interrumpir el pineo en cualquier momento.

1.11. Lucha entre corredores

La lucha entre corredores solo se puede llevar a cabo mediante lucha grecorromana. Estas son las conductas que SÍ están permitidas en la lucha de corredores:

- Cuando los corredores están de pie, se permiten los agarres desde la cadera

hasta los hombros (sin incluir brazos).

- Cualquier corredor en el suelo puede ser agarrado de brazos y piernas.
- También se permite arrastrar de los corredores cuando están en el suelo (evitar que marquen, que se escapen en el suelo, sacarlos del campo, etc.).

Estas son las conductas que NO están permitidas en la lucha entre corredores:

- Golpes de cualquier tipo.
- Zancadillas.
- Tirones de pelo.
- Tirones de la ropa.
- Placajes y cargas.
- Agarrar indebidos.

1.12. Cargas

Se considera carga cuando un jugador se dirige en dirección a otro y entra en contacto con él de forma violenta o hace que dicho jugador tenga que desplazarse para impedir un impacto de su cuerpo. Si un jugador pasa cerca de otro sin tocarlo, NO supone carga salvo peligro explícito (saltándolo, rozándolo a mucha velocidad, frenándose extremadamente cerca de éste, etc.). Si el golpe es muy fuerte será amonestado por golpe desmesurado, no por carga. Un corredor puede entrar en contacto con su oponente mientras corre, pero no podrá placar ni derribarlo del impacto directo del choque inicial.

En definitiva, carga se considera cualquier movimiento con el cuerpo que ponga en peligro la integridad física de los otros jugadores ya sea de manera intencionada o por descuido.

2. SANCIONES

PARA EL CORRECTO FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO Y MINIMIZAR LA ACCIÓN DEL EQUIPO ARBITRAL ES NECESARIO RESPETAR LAS REGLAS Y SEGUIR EL ESPÍRITU DEL JUGGER.

Para ello, **hay que ser honesto, justo, objetivo y conocer las reglas**. A continuación, se detallan una serie de obligaciones y recomendaciones para garantizar un juego limpio, deportivo y divertido:

- Respetar las decisiones arbitrales por encima de todo.
- Si tienes alguna discrepancia con el árbitro, debe ser el capitán del equipo el que se la transmita de manera clara y breve durante las pausas del juego.
- Si existe duda sobre alguna regla es recomendable preguntar a los árbitros.
- Respetar todos los jugadores así como sus opiniones.
- Si tienes dudas sobre si has recibido un golpe, arrodíllate.
- Si crees que no has golpeado al contrario o que tu golpe ha sido después del suyo indícaselo para que siga jugando.
- Cualquier discusión que surja en mitad del juego debe ser zanjada en la mayor brevedad posible, si hay dudas es preferible arrodillarse (ambos si es necesario).

2.1. Los avisos

Los avisos son un tipo de acción arbitral que consiste en informar a algún jugador acerca de que ha cometido alguna acción antirreglamentaria leve y que, de repetirse, procederá a ser sancionada. Los avisos los puede dar cualquier miembro del equipo arbitral mientras que se informe de ellos al árbitro principal tras darlos.

Los avisos están se utilizan para los casos en que las acciones antirreglamentarias leves se llevan a cabo por descuido o por torpeza de los jugadores. Los avisos se llevan a cabo siempre y cuando estas acciones ilícitas no repercutan en el resultado del punto. También se puede dar un aviso cuando el capitán de un equipo informa al árbitro principal de una acción ilícita siempre que ningún miembro del equipo arbitral la haya visto.

Un caso claro de aviso se da la primera vez que un jugador no realiza el conteo del tiempo de penalización de manera visible para los árbitros.

2.2. Las faltas

Las faltas son una acciones ilícitas que van en contra del reglamento y del espíritu del Jugger. Por ello, dichas acciones deberán ser sancionadas. Si bien las faltas podrán ser propuestas por cualquier miembro del equipo arbitral sólo podrán ser pitadas por el árbitro principal.

NO se podrá pitar una falta del tipo que sea **mientras que ningún miembro del equipo arbitral** la haya visto, es decir, por queja de un capitán o cualquier otra persona ajena al equipo arbitral. Existen varios tipos de sanciones:

2.2.1. Faltas Leves

Las faltas leves son aquellas acciones que no cambian en exceso el resultado del partido ni repercuten de manera importante sobre el desarrollo del mismo.

Las **faltas leves** se producen en los siguientes casos:

- Cargas sobre un jugador.
- Realizar un pineo ilegal (doble, con el escudo, uso incorrecto del arma).
- Realizar tirones fuertes del arma o la cadena cuando están trabadas entre sí. El sancionado es aquel o aquellos que realiza/n los tirones.
- Comenzar un punto antes de que el árbitro principal grite “Jugger” al comienzo de un punto. Esta falta leve se sancionará del mismo modo que las faltas graves solo que no se acumulará una falta grave.
- Lanzar el *jugg* fuera del campo de manera no intencionada.
- Lanzar o golpear el *jugg* tras ser impactado.
- Realizar placajes a otro corredor.
- Realizar agarres indebidos a otro corredor.
- Realizar el conteo fuera de la posición en la que se recibió el impacto.
- Realizar el conteo de manera no visible para los árbitros.
- Salir del campo (véase más abajo).
- Atacar con un arma a dos manos utilizando una sola mano.
- Utilizar (atacar y defender) las armas agarrándolas desde las zonas de golpeo.

Una falta leve implica que el jugador sancionado se arrodillará durante un periodo de 5 intervalos en el momento en el que cometió la falta. El cumplimiento de esta sanción deberá ser aplicado por el jugador, no obstante, el árbitro podrá indicar a un jugador que ha cometido una falta leve. Un jugador que cometa una falta leve y sea sido impactado (simultáneamente) de manera válida por una cadena, deberá permanecer arrodillado 8 intervalos.

El no cumplimiento de esta sanción correspondiente a una falta leve conllevará una falta grave.

La reiteración de faltas leves no implica ningún otro tipo de sanción.

SALIR DEL CAMPO

Una fuera es un tipo de falta leve que se produce cuando un jugador sale del terreno de juego al tocar la línea de banda o más allá del terreno de juego con cualquier parte del

cuerpo. Un jugador fuera del campo debe arrodillarse dentro del campo junto a la línea 5 intervalos en el lugar donde salió del campo.

Esta se pita levantando a media altura el brazo y la mano derechos extendidos en dirección al jugador que cometió la falta a la vez que se grita “Fuera”.

Cuando un corredor agarra al otro corredor y lo saca fuera es frecuente que el otro lo arrastre con él. Si el jugador que impulsa fuera del terreno de juego al otro ya estaba fuera, pese a que el otro sea arrastrado, no contabilizará como fuera ya que el otro estaba fuera del juego. No es lo mismo que por la inercia se vaya uno fuera y el otro también vaya detrás, en cuyo caso los dos estarían fuera.

Si un corredor no arrodillado quiere salir del campo para buscar el *jugg* (acción que también puede hacer un árbitro) deberá indicarle al árbitro que saldrá del campo con ese fin levantando el brazo y diciendo “Salgo”. Si es un miembro del equipo arbitral el que recoge el *jugg*, debe dejarlo en el borde del campo donde salió. El corredor deberá entrar y salir del campo por la perpendicular que une el Jugg y la línea de campo más cercana.

2.2.2. Faltas Graves

Las faltas graves son aquellas acciones voluntarias, antideportivas y/o que implican un comportamiento malicioso y que pueden incidir en un cambio en el resultado de un punto. También se castigarán aquellas acciones que, aun cometándose sin mala fe, se realicen de forma temeraria o negligente.

Las faltas graves se **aplican al comienzo del siguiente punto tras cometer la falta**. El sancionado deberá **comenzar el punto 5 intervalos más tarde** que el resto de sus compañeros arrodillándose dentro del terreno de juego nada más comience el punto. La sanción será cumplida por aquella posición desde la que se cometió la falta grave la según la siguiente tabla:

Posición que cometió la falta	Posición que cumplirá la sanción
Cadenero	Cadenero (Pompfer si no sale un cadenero)
Pompfer	Pompfer
Corredor	Corredor

Es decir, si es el cadenero el que comete la falta grave la cumplirá el cadenero. En caso de que no salga un cadenero lo cumplirá otro pompfer en su lugar. Si la sanción la comente un pompfer será otro pompfer el que la cumpla.

El árbitro principal puede interrumpir el punto para hacer cumplir una falta grave al momento de ser cometida si lo cree necesario. Si un jugador resulta expulsado tras esto, no será expulsado hasta el final del punto.

Las **faltas graves** se producen en los siguientes casos:

- No contestar al árbitro al comienzo de un punto (tras los correspondientes avisos).
- Incumplir el tiempo de penalización.
- Golpes muy fuertes y peligrosos.
- Golpear el *jugg* voluntariamente con el cuerpo (por ejemplo dar una patada) habiendo o no un arma entre el *jugg* y el cuerpo a excepción de las manos del corredor.
- Golpear a alguien voluntariamente con alguna parte del cuerpo.
- Lanzar el *jugg* contra un jugador intencionadamente.
- Lanzar el *jugg* fuera del campo de forma intencionada.
- No realizar el tiempo de penalización voluntariamente tras cometer una infracción o recibir un impacto. Así, el árbitro tendrá la potestad de advertirle (falta leve) o no.
- Tocar durante el tiempo de penalización el *jugg*, un arma ajena u otro un jugador.
- Intervenir durante el tiempo de penalización en el juego de forma directa (acciones no verbales). *Excepciones*: ayudar a destrabar la cadena y sacar el *jugg* de la marca cuando el tanto no es válido.
- Impedir voluntariamente el destrabe de la cadena una vez que se ha recibido un impacto válido.
- Comentarios ofensivos y/o insultos (los reservas también pueden ser amonestados y sancionados). Tratar de manera irrespetuosa a otra persona.
- Desobediencia arbitral durante el juego.
- Detener el juego innecesariamente (prolongar discusiones arbitrales en una decisión aplicada).
- Incumplir el tiempo de penalización.
- Simular haber sido golpeado por algún arma o jugador.
- Simular una lesión que no es real o exagerarla.
- Obstruir intencionadamente la zona de marcaje con el fin de impedir introducir el *jugg* en ella.
- Discutir con el árbitro durante un punto.
- Que más de un jugador del equipo vaya a hablar con el árbitro durante la pausa.
- Tratar de sacar ventaja de una interrupción del juego.
- El desplazamiento de una base de su posición original cuando esté anclada al suelo.
- Por cualquier otro motivo que el árbitro considere sancionable gravemente.

2.2.3. Falta penal

Una falta penal es toda aquella falta que impide marcar un tanto al equipo contrario y que, en caso de no haberse cometido, el tanto se hubiera marcado. Esta falta debe tener una implicación directa sobre la jugada de marcar.

Cuando se pita una falta penal se le otorga un tanto al equipo perjudicado además de las sanciones correspondientes a los jugadores que cometieron la falta.

No se considera falta penal cuando se rompe un arma o se lesiona un jugador deteniendo el juego, y un equipo está en posición de marcar (corredor en solitario o corredor y pompfer contra corredor), pero SÍ que se concede el punto.

2.2.4. Expulsión

La expulsión es una decisión arbitral por la que un jugador NO puede volver a jugar ningún punto en lo que resta de partido ni podrán ponerse junto a sus compañeros en la línea de base. No obstante, otro jugador del equipo puede salir en su lugar.

Si se expulsa al corredor y/o o al capitán del equipo se procederá a sustituirlo/s por cualquiera de los otros miembros no expulsados del equipo al comienzo del siguiente punto.

Puede pitarse una expulsión en los siguientes casos:

- Acumulación de dos faltas graves.
- En el momento en el que un jugador lleve a cabo una acción que el árbitro considere merecedora de una expulsión directa.

3. NORMATIVA ARBITRAL

3.1. Equipo arbitral

El equipo arbitral son el conjunto de personas que ejercen la función de velar por las reglas del juego y su cumplimiento en la celebración de los encuentros.

Para ser árbitro se exigirán las siguientes condiciones:

- Acreditar un conocimiento extenso sobre el Reglamento del Jugger y aceptarlo.
- Conocer y aceptar la normativa arbitral.
- Superar los cursillos arbitrales.

Los componentes del equipo arbitral tienen poder absoluto sobre el juego y se deben seguir sus órdenes. Además, deberán estar correctamente identificados como tales. Los árbitros desempeñan las siguientes funciones:

- Dirigir el juego.
- Hacer respetar las reglas y el espíritu del juego.
- Hacerse cargo de la seguridad del juego.
- Interrumpir el juego si un jugador resulta dañado o en situaciones especiales.
- Tomar decisiones en situaciones dudosas.
- Devolver el *jugg* al campo si se sale.
- Informar al árbitro principal de cualquier situación pertinente.

3.1.1. Componentes

El equipo arbitral estará compuesto como mínimo por los siguientes componentes:

- Árbitro principal
- Árbitro secundario
- Dos árbitros de zona de marcaje.

Además, pueden ayudar los siguientes componentes:

- Contador.

3.1.2. El árbitro principal

El árbitro principal es el máximo responsable del arbitraje de un partido. El árbitro principal debe estar a la misma altura que el *jugg* en el lateral del campo al comienzo del punto. Además, en situaciones dudosas, tiene la última palabra

Además, tiene las siguientes tareas:

- Dar comienzo a cada uno de los puntos.
- Dar inicio al juego después de cada pausa.
- Anunciar el resultado y el tiempo de juego cuando algún capitán lo solicite.
- Pitar las interrupciones (con un pitido largo y los brazos en forma de cruz en relación con su propio cuerpo).
- Reanudar el punto tras una interrupción. Para ello, el árbitro, deberá asegurarse de que los jugadores y el *jugg* están en la misma posición que estaban que al inicio de la interrupción.
- Pitar los tantos conseguidos (pitando tres veces consecutivas y levantando los dos brazos simultáneamente).
- Anunciar el *jugg* de oro.
- Pitar las faltas a los jugadores y anotarlas.
- Asegurar que el *jugg* está en la posición correcta al inicio de cada punto.
- Pitar las fueras.
- Hacer que el juego se lleve a cabo correctamente, comprobando los tiempos de penalización y los impactos.

Recomendaciones: El árbitro principal debe moverse por la línea lateral del campo más cercano a la zona en la que se encuentra el *jugg* y fijarse en esta zona especialmente.

3.1.3. El árbitro secundario

Su función esencial es la de **prestar apoyo** en todo momento al árbitro principal. Por lo tanto sus funciones son muy similares a las del árbitro principal. No obstante, es el árbitro principal el que tiene la última palabra en todas las decisiones. También deberá apoyarle con el comienzo de los puntos.

Al comienzo de cada punto, éste se sitúa en el centro del campo tras línea lateral en el extremo opuesto al árbitro principal.

Recomendaciones: El segundo árbitro se sitúa en la línea lateral opuesta a la que se encuentra el árbitro principal. Por ello, deberá situarse y fijarse en la parte del campo en la que no está el *jugg*.

3.1.4. El árbitro de zona de marcaje

Es el árbitro que sitúa cerca de la zona de marcaje y cuyas funciones se centran fundamentalmente en informar sobre los tantos y sobre la salida de los jugadores al comienzo de cada punto. Cada árbitro de zona de marcaje se queda en una de las líneas de base del campo durante todo el partido. Aparte de las comunes, sus tareas son:

- Anunciar la consecución de un tanto (levantando los brazos y gritando “TANTO”). No obstante, es misión del árbitro principal pitar la concesión de un tanto de manera definitiva.
- Anunciar un tanto no válido (gritando “NO” y levantando los brazos en

forma de X por encima de su cabeza). En este caso, también es misión de estos árbitros sacar el *jugg* de la zona de marcaje en caso de que no lo haga alguno de los corredores. Si un tanto es anulado por el árbitro de zona de marcaje, esta decisión es definitiva e inamovible.

- Hacer que el juego se lleve a cabo correctamente, comprobando los tiempos de penalización y los impactos, como el resto de árbitros, especialmente los de las faltas graves.
- Asegurarse de que los jugadores estén correctamente posicionados en la línea de base y que no salgan al terreno de juego jugadores de más (ni más de 5 en juego ni más de 8 en total en el partido).
- Serán responsables de controlar a los corredores.
- Controlar que los jugadores comiencen el juego antes de tiempo y sancionar levemente a los jugadores que no lo hagan.
- Pitar las fueras.

Recomendaciones: Antes del comienzo del punto, colocarse en el extremo de la **línea de base** situado a la derecha del árbitro que esté en esa línea lateral (principal o secundario) para poder ver la salida del equipo. Moverse por la línea lateral al comienzo de cada punto tal y como se indica en 3.2.1. *Arbitraje del comienzo del punto*. Mantenerse en la posición que más convenga para visualizar el juego. Tras esto, situarse en el centro de la **línea de base** o donde convenga para poder ver con claridad las situaciones cercanas a la zona de marcaje.

3.1.5. El contador

Es el encargado de llevar el seguimiento del tiempo de juego. En caso de que sea necesario también tendrá que hacer audibles los intervalos para todos los jugadores y los árbitros.

Tiene que ir informando al árbitro principal del tiempo de juego que queda, recordando cuántos intervalos se han hecho hasta entonces.

Durante los últimos diez intervalos de cada parte del partido deberá realizar una cuenta hacia atrás gritando el número de intervalos que restan para el final de la parte.

Es el encargado de llevar el recuento de tantos en un partido.

También puede ayudar al árbitro con el acta.

3.2. Indicaciones arbitrales

Para facilitar la indicación y dirección del juego se recomienda a los árbitros usar los siguientes gestos básicos (ordenados alfabéticamente):

- **Comprobación de equipo:** el árbitro principal y el secundario solicitarán de manera simultánea información al corredor del equipo que esté situado a su

derecha acerca de si el equipo está preparado. Antes de preguntar a los corredores, el árbitro principal, llevará a cabo con dos pitidos cortos a modo de señal de preparación. Tras esto, el árbitro principal y el secundario levantan el brazo derecho y gira la cabeza hacia el equipo situado a su derecha. A continuación, preguntan al corredor del equipo de su derecha si está preparado para comenzar gritando “Corredor” o “Qwiker”. En caso de que esté listo, el árbitro en cuestión situará el brazo en posición horizontal orientado hacia el centro del campo y se podrá dar comienzo al punto. Si el corredor no está listo, el árbitro comenzará la cuenta del tiempo muerto con los dedos. En caso de que el corredor no conteste, el árbitro le preguntará de nuevo “Corredor segundo aviso”. Si el corredor continuara sin contestar se emitiría el último aviso “Corredor último aviso”. No contestar al árbitro correspondiente tras los tres avisos supondrá una falta grave para el corredor que deberá salir cinco intervalos más tarde en el siguiente punto. Además se procederá a dar comienzo al punto independientemente de que el equipo del corredor que no respondió esté o no preparado.

- **Dar comienzo:** lo indican ambos árbitros (principal y secundario) disponiendo el brazo en horizontal orientado hacia el centro del campo. Tras esto, el árbitro principal grita “3, 2, 1, Jugger”. En el instante en el que pronuncia la palabra Jugger, los árbitros han de bajar el brazo hasta la posición natural. Tras esto, dará comienzo el punto y el conteo de intervalos.
- **Falta leve:** la indica cualquier miembro del equipo arbitral durante el punto levantando el brazo en dirección al jugador infractor mientras se grita “FALTA”.
- **Falta grave:** la indica el árbitro principal durante la pausa posterior al cometimiento de la falta levantando una tarjeta negra (*véase el apartado 5. ANEXO – Tarjeta Negra*) en dirección al jugador que ha sido amonestado y se le indican verbalmente las razones de la amonestación.
- **Fin del partido:** lo indica el árbitro principal con tres pitidos de un segundo aproximadamente.
- **Fuera:** la indica cualquier miembro del equipo arbitral levantando el brazo y la mano derechos extendidos en dirección al jugador que cometió la falta mientras se grita “Fuera”.
- **Impacto no válido:** lo indica cualquier miembro del equipo arbitral gritando su dorsal o nombre y mirando al jugador mientras se tienen los dos brazos extendidos orientados hacia éste y se le indica verbalmente “continúa”.
- **Interrupción:** la indica el árbitro principal con un pitido largo mientras se mantienen los brazos en forma de cruz en relación con su propio cuerpo.
- **Tanto no válido:** lo indica cualquier miembro del equipo arbitral alzando los brazos en forma de X por encima de la cabeza mientras se grita “NO”.
- **Tanto válido:**
 - o Árbitro de zona de marcaje: alza ambos brazos rectos al aire mientras grita “TANTO”.

- o Árbitro principal: alza ambos brazos rectos al aire mientras hace tres pitidos cortos seguidos.
- o Árbitro secundario: alza ambos brazos rectos al aire.

3.2.1. Arbitraje del comienzo del punto

Al comienzo de cada punto, el árbitro principal, el secundario y los de zona de marcaje tienen un papel distinto y se han de posicionar y mover por el campo de manera diferente. Esto se describe a continuación con la ayuda de la *Imagen 3.2.1.*:

Árbitro principal (A.P.)

Posición: en el centro de una línea lateral a la altura del jogg.

Misión: observar a los jugadores de las posiciones **5** y **1**.

Árbitro secundario (A.S.)

Posición: en el centro de la línea lateral opuesta a la del árbitro principal a la altura del jogg.

Misión: observar a los jugadores de las posiciones **1** y **5**.

Árbitros de zona de marcaje (A.Z.M.)

Posición: el extremo de la línea de base situado a la derecha del árbitro (principal o secundario) que esté en esa línea lateral para poder ver la salida del equipo y a la altura de la línea de jugadores mientras corren hasta el enfrentamiento inicial tal y como aparece en la *Imagen 3.2.1.* Tras esto, el A.Z.M. ha de moverse por el lateral del campo buscando la mejor visibilidad posible del juego.

Misión: observar la salida de los jugadores y observar a los jugadores de las posiciones **2** y **4** y de las posiciones **4** y **2** dependiendo del lado en el que estén.

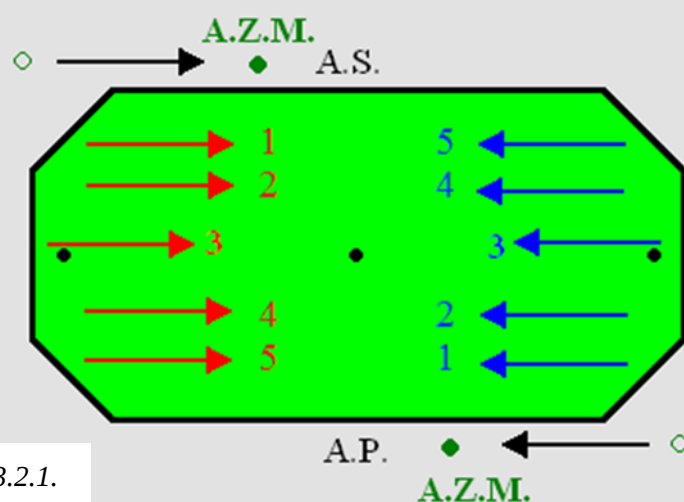


Imagen 3.2.1.

4. GLOSARIO

Árbitro de zona de marcaje: es el árbitro que sitúa cerca de la zona de marcaje y cuyas funciones se centran fundamentalmente en informar sobre los tantos y sobre la salida de los jugadores al comienzo de cada punto

Árbitro principal: es el máximo responsable del arbitraje de un partido y por lo tanto tiene la última palabra.

Árbitro secundario: su función esencial es la de **prestar apoyo** en todo momento al árbitro principal y por lo tanto sus funciones son muy similares a las del árbitro principal.

Armas a dos manos: son el *Q-tip* el bastón o *Stab* y la espada larga o mandoble. Éstas han de utilizarse para atacar con las dos manos.

Armas rígidas: son todas las armas que NO son la cadena, es decir, la espada corta, la espada larga o mandoble, el bastón o *Stab* y el *Q-tip*.

Arrodillarse: es la acción que tiene que llevar a cabo un jugador que ha recibido un impacto válido y/o una falta leve y que consiste en poner una rodilla en el suelo hasta que pase el tiempo de penalización.

Aviso: es un tipo de acción arbitral que consiste en informar a algún jugador acerca de que ha cometido alguna acción antirreglamentaria leve y que, de repetirse, procederá a ser sancionada.

Bastón o Stab: es un arma rígida a dos manos de 1'8 metros de largo que tiene dos asideros: uno en un extremo y otro hacia el centro del arma. Los impactos que hacen fondo con este arma no se consideran válidos.

Cadena o kette: es un arma que se puede manejar a una o dos manos compuesta por una cadena (300 cm) y una bola (20 cm) en su extremo. Los impactos válidos con este arma se consiguen cuando, tras un giro de al menos 180 grados, la bola impacta en un jugador o la cadena enrolla alguna parte del cuerpo del jugador.

Cadenero: es el pompfer que juega con la cadena. Solo puede salir uno en cada punto.

Capitán: El capitán es el portavoz del equipo con el equipo arbitral y por lo tanto el único que puede dirigirse al mismo para tratar cualquier tema durante las pausas.

Carga: se produce cuando un jugador se dirige en dirección a otro y entra en contacto con él de forma violenta o hace que dicho jugador tenga que desplazarse para impedir el impacto.

Contadores el encargado de llevar el seguimiento del tiempo de juego y del recuento de tantos en un partido.

Corredor o qwiker: es el único jugador que juega desarmado, que puede coger el *jugg* y por lo tanto marcar los tantos.

Descanso: es la pausa que se produce entre las distintas partes de un partido.

Doble impacto: se produce cuando dos jugadores se golpean a la vez y supone que ambos jugadores se han de arrodillar el tiempo correspondiente. El doble impacto válido se señala por parte de los jugadores diciendo “doble”.

Equipo arbitral: son el conjunto de personas que ejercen la función de velar por las reglas del juego y su cumplimiento en la celebración de los encuentros, e informan a la Organización de cuantas incidencias se produzcan, durante y después de los partidos. Depende directamente del Responsable Arbitral o Jefe de Árbitros.

Escudo: es un arma defensiva a una mano que tiene 60 cm de diámetro. Los impactos en la mano del escudo son válidos.

Espada corta: es un arma rígida que se esgrime a una mano de 85 cm de largo que tiene un asidero para la mano en uno de los extremos del arma.

Espada larga o mandoble: es un arma rígida a dos manos de 1'4 metros de largo que tiene un asidero para las dos manos en uno de los extremos del arma.

Expulsión: es una decisión arbitral por la que un jugador NO puede volver a jugar ningún punto en lo que resta de partido ni podrán ponerse junto a sus compañeros en la línea de base.

Falta Penales toda aquella falta que impide marcar un tanto al equipo contrario y que, en caso de no haberse cometido, el tanto hubiera sido válido.

Faltas Graves: son aquellas acciones voluntarias, antideportivas y/o que impliquen un comportamiento malicioso y que puedan incidir en un cambio en el resultado de un punto. Se sancionan con un tiempo de penalización de 5 intervalos al comienzo del siguiente punto.

Faltas Leves: son aquellas acciones que no cambian en exceso el resultado del partido ni repercuten de manera importante sobre el desarrollo del mismo. Se sancionan con un tiempo de penalización de 5 intervalos.

Faltas: son aquellas acciones ilícitas que van en contra del reglamento y/o el espíritu del Jugger.

Impactos válidos: son aquellos golpes que un jugador efectúa sobre otro con su arma y que supone que éste se tiene que arrodillar durante el tiempo de penalización correspondiente.

Interrupciones: son cortes en el juego que se realizan **durante** un punto.

Intervalos: también llamados piedras, son los marcadores temporales que se utilizan en el Jugger. Su duración es de 1,5 ó de 2 segundos.

Jugg de oro: es un punto extraordinario que se juega al final de un partido eliminatorio en caso de empate.

Jugg: también llamada calavera es el objeto que el corredor ha de situar en la zona de marcaje para conseguir un tanto.

Jugger: es un deporte por equipos que combina elementos de deportes de pelota con elementos de deportes de lucha en el que dos equipos de cinco jugadores tratan demarcar tantos e impedir que el equipo contrario lo haga.

Líneas de banda: son los límites del campo.

Líneas de base: son los lados cortos del campo.

Partes: son cada uno de los periodos de tiempo en los que se divide un partido.

Pausas: son momento de “tiempo muerto” entre puntos.

Pinear: consiste en impedir que un jugador arrodillado pueda levantarse aunque haya transcurrido su tiempo de penalización. Para pinear, un jugador activo (que no esté arrodillado) tiene que tocar con su arma cualquier parte del cuerpo del jugador arrodillado.

Pompfers: son los jugadores que llevan armas y son la mayor parte del quinteto de jugadores que salen en un punto (4 jugadores). Su misión consiste en tratar de inmovilizar a los jugadores del equipo contrario y permitir al corredor de su equipo que marque tantos.

Punto: es el tiempo de juego que hay entre cada pausa y se finaliza cuando acaba una parte o cuando un equipo consigue un tanto.

Q-tip: es un arma rígida a dos manos de dos metros de largo que tiene zonas de impacto, situadas en sus extremos.

Salir del campo: es un tipo de falta leve que se produce cuando un jugador sale del campo de juego al tocar o sobrepasar la línea de con cualquier parte del cuerpo.

Tanto: se marca cuando un corredor pone el *jugg* en la zona de marcaje, lo suelta y no se sale del campo.

Terreno de juego: es el lugar donde se juega al Jugger. Sus dimensiones máximas son 20 m de ancho por 40 m de largo.

Tiempo de penalización: es el tiempo mínimo que un jugador debe estar arrodillado.

Zona de impacto válido: son la ropa y el cuerpo a excepción de la cabeza, cuello y manos en los casos indicados.

Zona de marcaje: también llamada base, es una pieza de material blando con un orificio en el centro, en la que hay que colocar el *jugg* para marcar un tanto. Cada una de las dos zonas de marcaje se encuentra en un extremo del terreno de juego. Se sitúan en el centro de la línea de base a 2 m de ésta. Tienen 50 cm de diámetro y un agujero en el centro mayor de 12 cm de diámetro en el que hay que encajar el *jugg*. La zona de marcaje tiene que ser también acolchada para evitar daños.

Asociación Española de Jugger

5. NOTA FINAL

Debido a los constantes cambios y adaptaciones producidas en las normas de este deporte y basados en la experiencia en entrenamientos y torneos decidimos elaborar el presente reglamento. En su elaboración han colaborado los representantes de las asociaciones de Jugger de Aragón, Cataluña, Madrid, Murcia y Valencia.

Es intención de los autores del presente reglamento el continuar mejorando y ampliando este conjunto de normas así como su modificación constante en función de la experiencia y de los comentarios de los usuarios.

Queremos dar un **agradecimiento** especial a **Luis Continente** por hacer el diseño de la imagen de la portada y de algunas de las imágenes del interior.

Este **Reglamento de Jugger** fue aprobado en la primera junta de la **Federación Española de Jugger** 6 de diciembre de 2011 por parte de los representantes de las asociaciones de Jugger de Aragón, Cataluña, Madrid, Murcia y Valencia.

6. ANEXO – Tarjeta Negra

A continuación se puede ver la Tarjeta Negra oficial de la Federación Española de Jugger que se utiliza para señalar las faltas graves:

