

# Reglamento de Juego

## de la Asociación Aragonesa de Jugger

03/03/2016

AAJ

Asociación Aragonesa de Jugger



## Contenido

|   |    |
|---|----|
| 0. PRÓLOGO: .....                       | 5  |
| 1. DEFINICIONES: .....                  | 6  |
| A: .....                                | 6  |
| B: .....                                | 6  |
| C: .....                                | 6  |
| D: .....                                | 6  |
| E: .....                                | 6  |
| F: .....                                | 6  |
| I: .....                                | 7  |
| J: .....                                | 7  |
| M: .....                                | 7  |
| P: .....                                | 7  |
| Q: .....                                | 7  |
| 2. INTRODUCCIÓN: .....                  | 8  |
| 3. PRINCIPIOS DEL JUEGO: .....          | 9  |
| 3.1. Conducta: .....                    | 9  |
| 3.2. Espíritu: .....                    | 9  |
| 3.3. Un deporte para todos: .....       | 9  |
| 3.4. Diversión y entretenimiento: ..... | 9  |
| 3.5. Aplicación: .....                  | 9  |
| 3.6. Seguridad: .....                   | 10 |
| 4. ANTES DEL PARTIDO: .....             | 11 |
| 4.1. El campo: .....                    | 11 |
| 4.1.1. Forma del campo: .....           | 11 |
| 4.1.2. Requisito: .....                 | 11 |
| 4.1.3. Tipo de superficie: .....        | 11 |
| 4.1.4. Líneas: .....                    | 12 |
| 4.1.5. Centro: .....                    | 12 |
| 4.1.6. Base: .....                      | 12 |
| 4.1.7. Objeciones: .....                | 12 |
| 4.2. El Jugg: .....                     | 12 |
| 4.2.1. Forma: .....                     | 12 |
| 4.2.2. Dimensiones: .....               | 12 |

|  |    |
|--|----|
| 4.2.3. Materiales: .....                                       | 13 |
| 4.2.4. Peso: .....   | 13 |
| 4.3. Número de jugadores (Equipo): .....                       | 13 |
| 4.3.1. Cantidad máxima de jugadores en el área de juego: ..... | 13 |
| 4.3.2. Reserva: .....  | 13 |
| 4.3.3. Miembros del equipo: .....                              | 13 |
| 4.3.3. Menos de 5 jugadores: .....                             | 14 |
| 4.3.4. Jugador lesionado: .....                                | 15 |
| 4.4. Equipación: .....   | 15 |
| 4.4.1. Vestimenta: .....                                       | 15 |
| 4.4.2. Armas: .....  | 15 |
| 4.4.3. Arma rota: .....  | 18 |
| 4.5. Tiempo: .....   | 18 |
| 4.5.1. Intervalo: .....  | 18 |
| 4.5.2. Duración: .....   | 18 |
| 4.5.3. Descanso: .....   | 19 |
| 4.6. Equipo arbitral: .....                                    | 19 |
| 4.6.1. Árbitro principal: .....                                | 20 |
| 4.6.2. Árbitro secundario: .....                               | 20 |
| 4.6.3. Árbitro de base: .....                                  | 20 |
| 4.6.4. Cuentapiedras: .....                                    | 21 |
| 4.6.5. Árbitro de mesa: .....                                  | 21 |
| 4.7. Revisión de material: .....                               | 21 |
| 5. DURANTE EL PARTIDO: .....                                   | 22 |
| 5.1. Punto: .....  | 22 |
| 5.2. Tanto: .....  | 22 |
| 5.3. Comienzo del punto: .....                                 | 22 |
| 5.4. Interrupción de un punto: .....                           | 23 |
| 5.5. Repetir punto: .....                                      | 23 |
| 6. SISTEMA DE JUEGO: .....                                     | 24 |
| 6.1. Impacto: .....  | 24 |
| 6.1.1. Zona de impacto: .....                                  | 24 |
| 6.1.2. Utilización de la cadena: .....                         | 25 |
| 6.1.3. Efectos: .....  | 25 |

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| 6.2. Dobles:.....                    | 25 |
| 6.3. Arrodillarse:.....              | 26 |
| 6.3.1. Cómo arrodillarse:.....       | 26 |
| 6.4. Pinear: .....                   | 26 |
| 6.5. Cargas:.....                    | 27 |
| 6.6. Lucha de Corredores: .....      | 27 |
| 6.7. Fuera del Campo: .....          | 27 |
| 6.7.1. Jugador fuera del campo:..... | 27 |
| 6.7.2. Jugg fuera del campo: .....   | 28 |
| 7. SANCIONES:.....                   | 29 |
| 7.1. Faltas: .....                   | 29 |
| 7.1.1. Faltas leves: .....           | 29 |
| 7.1.2. Faltas graves:.....           | 30 |
| 7.2. Expulsión: .....                | 31 |
| 7.2.1. De un jugador:.....           | 31 |
| 7.2.2. De un equipo: .....           | 32 |

## 0. PRÓLOGO:

En éste reglamento se reflejarán todas las **Normas** necesarias para el buen desarrollo del deporte, para que el partido se juegue de forma correcta y leal.

El Jigger se trata de un deporte que implica contacto físico. Cualquier deporte asociado a este tipo de contacto, tiene peligros implícitos. Por ello, resulta importante que los jugadores **jueguen de a cuerdo** a las Normas especificadas y estén atentos a su propia **seguridad** y a la de sus contrincantes.

También es responsabilidad de los que entrenan o enseñan el Jigger, asegurar el cumplimiento de las Normas de Juego y de acuerdo a prácticas seguras.

Será tarea de los árbitros aplicar en cada partido todas las Normas del Juego.

El objetivo de dicho reglamento de juego es asegurar que el Jigger mantenga su identidad tanto dentro como fuera del campo. Se espera del mismo modo, que pueda servir de referencia para todos aquellos implicados en Jigger a todos los niveles.

## 1. DEFINICIONES:

### A:

**Alma:** Interior rígido o semi-rígido de la que se compone el arma.

**Árbitro de marca:** persona designada para indicar al árbitro principal si el punto es válido o se debe continuar el juego.

**Árbitro de mesa:** persona designada para controlar el tiempo de juego y llevar el tanteo de los equipos.

**Árbitro principal:** persona designada para dirigir el partido.

**Árbitro secundario:** persona designada para hacerle el apoyo al árbitro principal.

**Arma:** equipación de los defensores. Su interior está compuesto por un alma, y va cubierto de materiales blandos.

### B:

**Base:** elemento de (generalmente) sección redonda, con un hueco en su interior. Se anota punto al introducir la pelota en ella.

**Bastón:** arma de un solo filo de un máximo de 1'80 metros.

### C:

**Cadena:** arma compuesta por una bola de gomaespuma y eslabones de plástico. Su total da una medida máxima de 3'20 metros.

**Cadenero:** persona que usa la cadena.

**Carga:** efecto de correr/saltar hacia otro jugador impactando contra él u obligándole a cambiar su posición para evitar el choque.

**Caza-Cadenas:** persona que durante el juego, suele ir enfrentado a la cadena en la posición inicial.

**Corredor:** persona designada para coger el jugg y anotarlo en la base.

**Cuentapiedras:** persona de carácter arbitral destinada a llevar el cronómetro del partido.

### D:

**Defensor:** persona equipada con un arma.

### E:

**Escudo:** arma circular que sirve exclusivamente para la defensa del jugador.

**Espada corta:** arma de un solo filo donde su longitud máxima es de 0'85 metros.

### F:

**Filo:** Zona del arma que se utiliza para golpear al rival.

**Fondear o hacer fondo:** efecto de pinchar, clavando la punta en un movimiento de atrás hacia adelante con el arma.

**I:**

**Intervalo:** golpe sonoro de aproximadamente 1'5 segundos. Medida que se emplea para llevar el tiempo del partido.

**J:**

**Jugg:** pelota empleada en el juego. Ha de ser de material blando.

**M:**

**Mandoble:** arma de un solo filo. Su longitud máxima es de 1'40 metros.

**P:**

**Penalización:** tiempo de espera que un jugador debe estar agachado en el suelo.

**Pineo:** efecto de mantener a un jugador agachado tras el efecto de una penalización.

**Q:**

**Q-tip:** arma de doble filo donde su longitud máxima es de 2 metros.

## 2. INTRODUCCIÓN:

El Jugger se trata de un deporte de nueva modalidad que combina elementos de **pelota**, con elementos de **lucha**. Se trata de un **juego en equipo** basado en la táctica del campo.

El objetivo del juego es que dos equipos de 5 jugadores cada uno, practicando juego limpio, de acuerdo a un buen espíritu deportivo, **marquen tantos puntos como les sea posible**. El equipo que marque más puntos será el ganador del partido.

A diferencia de otros deportes, **sólo un jugador** (llamado corredor) puede coger la pelota y **anotar** punto. Los otros 4 jugadores han de proteger a su corredor y evitar que el corredor contrario marque punto.

La zona de marcaje se sitúa al otro extremo del campo, en la zona rival. La pelota debe situarse en el interior de dicha zona.



### 3. PRINCIPIOS DEL JUEGO:

#### 3.1. Conducta:

Se puede extremar la presión física sobre un oponente, siempre y cuando, dicha acción **no lastime** de forma voluntaria o maliciosa al oponente o a uno mismo. Los jugadores y los árbitros deben regirse por esta conducta principal y basar el juego en ella.

Para llevar a cabo este propósito, se han de combinar el **autocontrol** y la **disciplina**, tanto de manera individual como colectiva. En general, las emociones controladas conducen a un juego controlado.

#### 3.2. Espíritu:

Llevar esto, tanto **dentro** como **fuera del terreno** de juego, no sólo implica a jugadores, sino también a entrenadores, árbitros, capitanes, así como los propios espectadores.

La **integridad** es fundamental y ha de ser central para la estructura del Jugger, ya que éste se genera mediante la **honestidad**, un punto de vista **objetivo** y el **juego limpio**.

Dicho espíritu se genera a través de la **disciplina**, el **autocontrol** y el **respeto mutuo**. Todos los participantes del Jugger se han de mostrar dispuestos a la **camaradería** para proporcionar éxito y la supervivencia del deporte.

Estos principios mencionados son los **elementos fundamentales** sobre los que se basa el deporte y permiten a los participantes del Jugger crear un carácter de juego, convirtiéndolo en un deporte aún más peculiar.

#### 3.3. Un deporte para todos:

Los componentes de un equipo lo conforman **personas** con **diferentes** físicos, destrezas, sexo y edades.

Esto favorece un nuevo carácter de vistosidad para el deporte, ya que es de los pocos donde la mezcla de género o edad no es un impedimento para el correcto funcionamiento del deporte. Se ha de permitir el desarrollo de estas características invitando a probar el deporte a todos aquellos que muestren interés.

#### 3.4. Diversión y entretenimiento:

Las Normas del juego proporcionan un deporte que es divertido de jugar y entretenido para observar. La diversión y el entretenimiento se incrementan cuando los jugadores **dan pie a sus habilidades, siguiendo la conducta y el espíritu del deporte**. Para no sobrepasar esos valores, se establecen las debidas Normas, que se han de mantener en constante revisión.

#### 3.5. Aplicación:

Existe la obligación para todos los participantes del Jugger en cumplir las Normas y respetar los principios de un juego limpio y controlado. Todo el equipo arbitral deben lograrlo mediante la **imparcialidad** y la sensibilidad, y en el más alto nivel **la conducción**.

A cambio de esto, los jugadores, entrenadores, capitanes e incluso espectadores, tienen la responsabilidad de **respetar la autoridad de los árbitros del partido**.

### 3.6. Seguridad:

A primera vista, el Jagger puede parecer un deporte peligroso, como muchos otros deportes de contacto. Esto **no es correcto**, ya que una de las reglas más importante es "**La seguridad primero**". El juego no consiste en fuerza bruta, sino en la habilidad y la táctica de cada equipo y jugador.

El comportamiento de un jugador **no debe dañar** al resto de los participantes. Por eso, se han de manejar los elementos de juego cuidadosamente. Estos deben ser revisados antes de cada partido para favorecer la seguridad de todos los participantes. En caso de encontrarse algún elemento no seguro, debe ser inmediatamente retirado del juego, sin importar en qué momento suceda esto.

Por propia seguridad, todos deben **llevar el equipo adecuado**. Las lesiones se pueden prevenir con el uso de un calzado adecuado para el deporte a realizar y el campo de juego, así como el uso de otras protecciones.

## 4. ANTES DEL PARTIDO:

### 4.1. El campo:

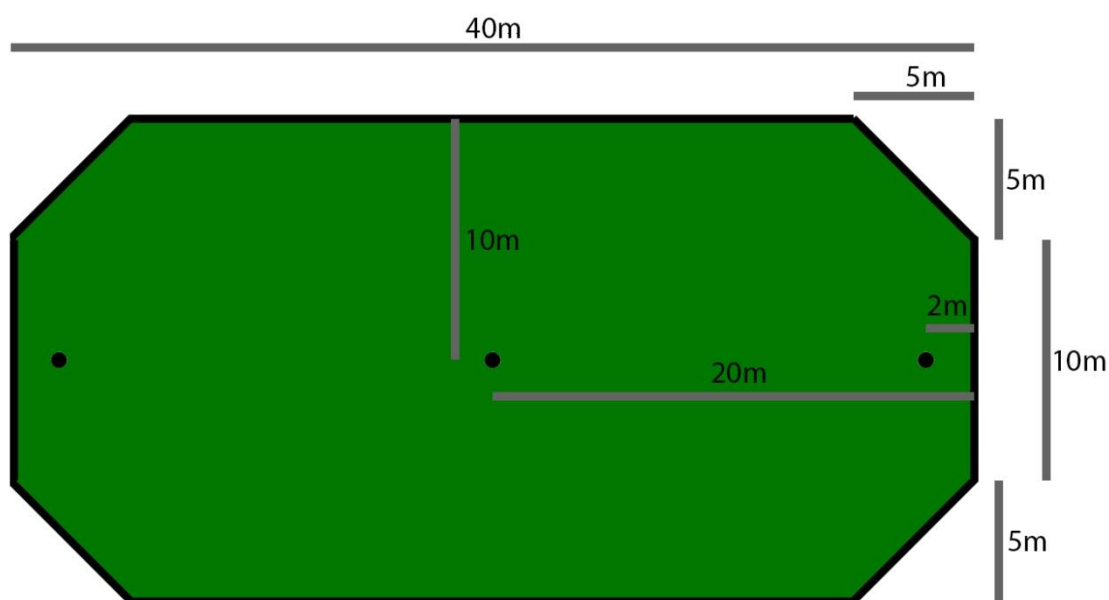
#### 4.1.1. Forma del campo:

La forma habitual de un campo de Jugger consiste en un rectángulo con las **esquinas truncadas**, lo que le termina dando forma de octógono. Su conjunto es de **20x40 metros**.

Las líneas cortas frente a frente son las líneas denominadas como **línea de salida** o de base. Tienen una longitud de 10 metros.

Las líneas largas frente a frente son las líneas laterales o **banda**. Tienen una longitud de 30 metros.

Las líneas más cortas, como resultado de la reducción de los bordes, carecen tienen nombre. Tienen una longitud de 7 metros.



#### 4.1.2. Requisito:

En todo momento, la superficie debe ser lo más **segura** posible para jugar sobre ella. Esto quiere decir que intentaremos eliminar en la medida de lo posible, los elementos que puedan dañar a los jugadores, tanto de forma directa, como de forma indirecta.

#### 4.1.3. Tipo de superficie:

La superficie debe ser **césped** (natural o artificial). También puede darse el caso de ser arena, tierra o nieve. En cualquier caso, se podrá jugar en cualquier superficie, siempre y cuando las condiciones sean seguras y los jugadores se hayan **adaptado al terreno o al clima**.

En caso de ser superficies de suelo duras (cemento, parquet, etc.), que se puedan ver en algún tipo de modalidad o práctica del deporte (exhibiciones, por ejemplo), se han de **extremar las medidas de precaución**, así como evitar el contacto o acciones que puedan generar una caída al suelo.

#### 4.1.4. Líneas:

El organizador del evento puede decidir si los límites son parte del campo o no, aunque generalmente **entrar en contacto con la línea o desplazarla** suele **considerarse como fuera de campo**. Es aconsejable, por tanto, usar siempre esta última delimitación, con el fin de no cambiar la norma de forma constante. En caso contrario, deberá especificarse.

#### 4.1.5. Centro:

El centro ha de procurar estar marcado, bien desde la línea de banda o bien en el mismo punto donde ha de colocarse el jugg, en alineación también con las dos bases. En el sitio designado, el árbitro principal coloca el Jugg al inicio del juego y después de cada punto, en caso de que los corredores no lo hayan situado correctamente.

#### 4.1.6. Base:

La base se coloca centrada a 2m de la línea de base, y en línea con el punto central del campo y la otra base.

Suele tener forma de embudo y está hecha de gomaespuma o algún otro material blando con el fin de evitar posibles lesiones. Es el lugar donde el corredor tiene que colocar el jugg para anotar un tanto.



La forma de la base corresponde a una dimensión aproximada de 50 cm. Ha de tener en la parte superior un orificio con un diámetro aproximado de 12 cm. Además, han de tener una altura lo suficientemente elevada para que al introducir el jugg por el agujero, este pueda sostenerse en pie sin ayuda de nadie.

#### 4.1.7. Objeciones:

Si cualquiera de los dos equipos tiene alguna objeción respecto al terreno o a la manera en la que está marcado, **debe manifestarlo al árbitro principal** antes de comenzar el partido (o si ha sido por consecuencias del juego, antes del punto). El árbitro deberá intentar resolver los problemas, pero no deberá comenzar un partido o un punto si cualquier parte del terreno de juego se considera peligrosa.

### 4.2. El Jugg:

#### 4.2.1. Forma:

El jugg tiene la particularidad de ser de forma **semicilíndrica** (más parecida a la del rugby o fútbol americano que a fútbol o baloncesto). Ha de procurar tener, en la medida de lo posible, un extremo sensiblemente inferior al otro.

#### 4.2.2. Dimensiones:

Ha de tener un diámetro no superior a 12 cm, en el lado ancho, y no superior a 8cm en el lado estrecho. El motivo fundamental de estas medidas es para que el jugg pueda entrar dentro de la base.

De largo se establece un máximo aproximado de 30 cm y un mínimo de 28 cm.

#### 4.2.3. Materiales:

Debe ser fabricado con **materiales blandos** (gomaespuma o similar) y no podrán tener alma rígida en su interior.

Para mayor durabilidad del jugg, la gomaespuma se puede recubrir de tela, cuero o similar, siempre evitando durezas, cremalleras o demás elementos que puedan dañar a los participantes.

#### 4.2.4. Peso:

Ha de tener un peso aproximado a los 500 gramos. Dicho peso es importante para evitar, sobretodo, que el jugg se desplace por fenómenos ambientales como el viento.

### 4.3. Número de jugadores (Equipo):

#### 4.3.1. Cantidad máxima de jugadores en el área de juego:

Durante el partido, cada equipo no debe tener más de **cinco jugadores** en el área de juego.

Existen otras modalidades, como el Street Jugg en el que el número máximo de jugadores en el terreno de juego son tres.

#### 4.3.2. Reserva:

Cada equipo puede disponer de un fondo extra de **tres jugadores** (lo que conforma un total de 8 jugadores), que permanecerán en la zona de base de su equipo a la espera de que se les dé el cambio.

Estos jugadores tienen permitido **desplazarse por las líneas de banda**, siempre y cuando no impidan a los árbitros tener una buena visión del campo. No podrán portar armas mientras corran por las líneas de banda, exceptuando el caso de que le aproximen a un jugador del campo un arma sustituta para el arma rota.

El cambio de jugadores se puede efectuar de dos maneras:

- **Al terminar el punto:** no hay límite de cambios, ni control en una tabla, etc.
- **Por lesión de un jugador:** ante la imposibilidad de continuar de un jugador, este será sustituido, en la misma posición, por un jugador del banquillo.

En caso de que un equipo supere los 8 jugadores, los restantes no podrán ser incluidos y no entrarán a formar parte ni en el acta, ni en el juego de forma directa.

#### 4.3.3. Miembros del equipo:

##### 4.3.3.1. Corredor:

El corredor no porta armas y es **el único que puede coger el jugg** y transformar punto. Debe haber obligatoriamente un corredor por cada equipo.

Solo puede recogerlo **con las manos** y en ningún caso, patearlo a propósito o desplazarlo con otra parte de su cuerpo que no sean las manos. Además, no puede lanzarlo a propósito contra otro jugador.

Si el jugg se sale del campo, es tarea del árbitro más cercano volver a introducir el jugg en el campo. No obstante, para agilizar el proceso, el corredor también puede salir del campo para volver a introducirlo, sin contar la penalización por haber salido del campo, siempre que haya sido otro jugador el que lo haya expulsado del campo.

Es el encargado de **indicar si su equipo está listo** para empezar el punto, cuando el árbitro se lo indique.

#### **4.3.3.2. Cadenero:**

Cada equipo puede utilizar un máximo de una cadena. Es decir, no puede haber más de dos cadenas en el terreno de juego.

La cadena es el único arma que no puede llevar a cabo el acto de pinear.

#### **4.3.3.3. Defensores:**

El equipo ha de aportar defensores hasta llegar al número requerido para el partido. Es decir, tres jugadores si sale una cadena o cuatro, en caso de que no salga cadena al campo.

Únicamente puede desplazar el Jugg con el arma aplicando la energía desde las manos/brazos a través del arma (del mismo modo sucede en el caso de la cadena).

Pueden portar las diferentes armas:

- Q-tip.
- Bastón.
- Mandoble.
- Espada y escudo.
- Dos espadas.

#### **4.3.3.4. Capitán:**

Es el único miembro del equipo que puede **dirigirse al equipo arbitral** (a excepción del reclamo por parte de los árbitros de otro jugador). Se trata de un enlace entre su equipo y el equipo arbitral.

Además de ello, es el principal **responsable** de la conducta de su equipo y el principal velador de los principios básicos del deporte. Se trata de una figura de **representación** del equipo.

Será el encargado de firmar el acta al finalizar el partido para darlo como finalizado y como correcto.

#### **4.3.3. Menos de 5 jugadores:**

Este número nunca ha de ser inferior a 4. Cuando esto ocurra, se puede solventar de diversas maneras, siempre teniendo en cuenta la opinión del rival como medida:

- Jugar 4 contra 5 en el terreno de juego.
- Jugar 4 contra 4 en el terreno de juego.
- Cesión de un jugador, siempre aprobado por el equipo rival, tanto del equipo oponente como de cualquier otro jugador.

Sin embargo, se han de evitar estas situaciones en todo momento y procurar tener una plantilla completa para jugar un partido.

#### **4.3.4. Jugador lesionado:**

Si el árbitro decide que un jugador está lesionado de un modo tal que debería dejar de jugar, el árbitro puede ordenar que ese jugador deje el área de juego de forma permanente.

El jugador lesionado **será sustituido** por un miembro del banquillo o se pondrán en decisión las opciones cuando hay menos de 5 jugadores por equipo. En caso de quedar en menos de 4, el partido ha de terminar, dando por cerrado el acta hasta el momento de la lesión.

### **4.4. Equipación:**

#### **4.4.1. Vestimenta:**

Es todo lo que lleva puesto un jugador. La vestimenta mínima que un jugador ha de presentar es la siguiente: camiseta, pantalón o falda y calzado. Aconsejable **usar ropa deportiva** para el buen desarrollo del deporte y la comodidad del jugador.

El nombre reflejado en la camiseta (tanto el del equipo como el del jugador) no pueden incitar a la violencia, racismo, xenofobia o intolerancia; no pueden contener consignas, referencias, inclinaciones políticas o afectar a sentimientos de otros jugadores. Del mismo modo, cada equipo procurará llevar la misma camiseta, o al menos, compartir el color de la misma.

Los puntos definidos a continuación son una recomendación de seguridad, por lo que el árbitro podrá tomar las medidas necesarias para el correcto desarrollo del partido.

##### **4.4.1.1. Elementos adicionales:**

- Prendas protectoras de material blando, como rodilleras o similares.
- Guantes, siempre y cuando se puedan percibir golpes a través de ellos (Recomendado especialmente a los cadeneros).
- Protector bucal.
- Vendajes para proteger o cubrir una zona o lesión.
- Cinta u otro material como protección y/o prevención de lesiones.
- Sujeciones para el pelo tales como cintas, coleteros, etc.

##### **4.4.1.1. Elementos no permitidos:**

- Protecciones rígidas o semirígidas.
- Ningún elemento filoso que traspase.
- Elementos con hebillas, clips, anillos, bisagras, tornillos, etc.
- Joyas tales como pendientes, anillos o pulseras.
- Elementos que puedan clavarse, tales como diademas.

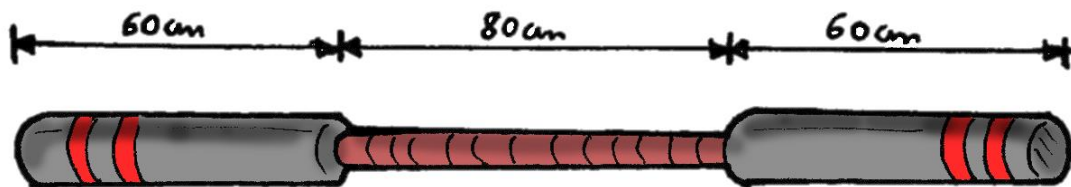
#### **4.4.2. Armas:**

Las armas **han de ser seguras**. Para ello, todas las armas han de tener estas características básicas para poder ser usadas en un partido:

- Las armas de los defensores han de ser de sección redonda y su diámetro en el filo debe ser igual o superior a 6cm.

- El alma de las armas rígidas ha de ser lo más recta posible.
- Han de estar todas igual o por debajo o en su medida máxima.
- El pomo del arma debe estar perfectamente acolchado y no notarse el alma a través de este.
- El filo debe estar perfectamente acolchado y no notarse el alma en cualquiera de sus puntos.
- Tanto las puntas como los pomos deberán procurar hacerse redondeados y sin aristas.
- Las zonas de golpeo no pueden producir arañazos a otros jugadores.
- Las puntas de los filos deben tener entre 5 y 7 cm sin alma y ser lo suficientemente sólida como para no doblar.
- La flexión de las armas no puede producir efecto látigo. Es decir, no puede lanzarse un golpe y que cimbree en el mismo movimiento.
- El filo no debe ser contundente o notarse duro al golpear con él.
- Las zonas de agarre y de filo deben estar claramente diferenciadas.

#### 4.4.2.1. Q-Tip:

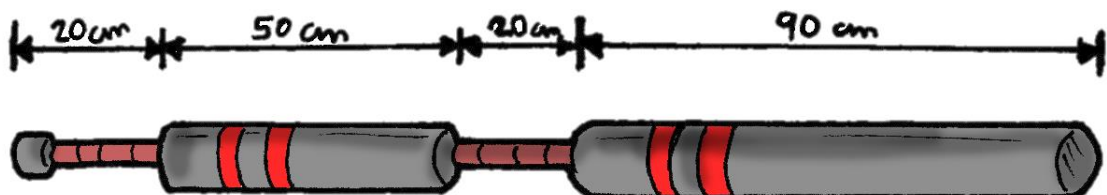


La empuñadura se sitúa en el medio del arma. **Esta sección ha de estar mínimamente acolchada.** Los dos extremos componen los filos del arma. Las zonas de filo no pueden medir menos de 40cm.

Se debe utilizar con ambas manos para que sea válido el manejo.

Tiene una longitud máxima de 200 cm de largo, con un alcance máximo de 140 cm desde el extremo de la punta, hasta el extremo más alejado del agarre.

#### 4.4.2.2. Bastón:



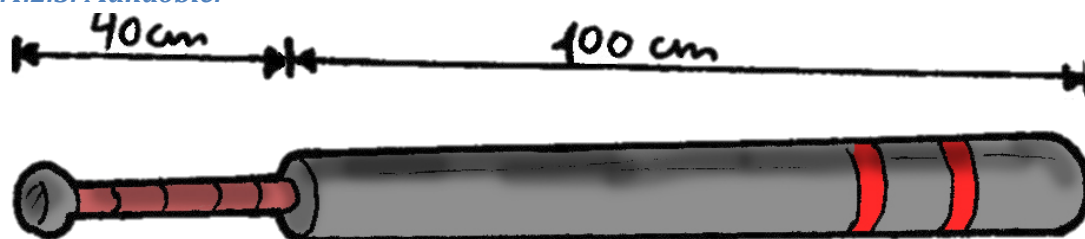
Se colocan las dos manos, cada una de ellas en uno de los agarres de 20cm, destinados para ellas. Ha de usarse con las dos manos para que el juego sea válido.

Es el único arma de filo que **no puede efectuar fondo válido.**

Tiene una longitud máxima de 180 cm, con un alcance máximo de 110 cm desde el agarre del medio hasta el extremo más alejado del arma.



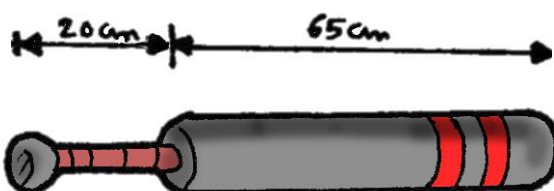
#### 4.4.2.3. Mandoble:



Se han de colocar las dos manos en la zona de agarre para manejar el arma de una forma adecuada.

Se trata de un arma con una longitud máxima de 140 cm de largo, que es también su alcance máximo, donde el filo son 100 cm.

#### 4.4.2.4. Espada corta:

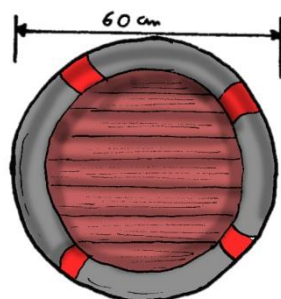


Es el único arma de filo que se maneja con una sola mano, colocándola en la zona de la empuñadura.

Se ha de combinar con otra espada corta o con un escudo.

Tiene una longitud máxima de 85 cm, donde su alcance máximo es de 65 cm.

#### 4.4.2.5. Escudo:

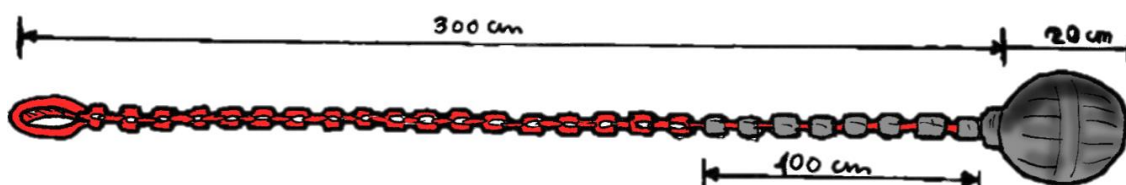


Se usa con una mano y se combina exclusivamente con una espada corta (que se maneja con la otra mano). Ha de estar debidamente acolchado tanto para los jugadores rivales como para el propio jugador.

Es un elemento exclusivamente defensivo, por lo que **no se puede golpear** a un jugador directamente con él.

Su dimensión máxima es de 60 cm de diámetro.

#### 4.4.2.6. Cadena:



En su totalidad no puede medir más de 320 cm. Se compone de tres partes principalmente: la bola, los eslabones y el agarre.

La bola tiene una media máxima de 20cm de diámetro. Es aconsejable que no vaya recubierta en su totalidad, para facilitar el test de seguridad del arma. La bola no puede unirse a los eslabones por materiales rígidos o metálicos.

En la zona de los eslabones, al menos 100 cm desde la bola en adelante tienen que estar recubiertos de gomaespuma o similar, tanto en conjunto como de forma individual. Debe ser una protección fija, o que se desplace lo menos posible por los eslabones. La protección más alejada de la bola tiene que estar fijada en su totalidad para evitar que el resto de la protección se desplace demasiado.

El agarre de la cadena no ha de ser excesivamente elástico (para no favorecer en el juego). No puede ser metálico ni rígido.

#### 4.4.3. Arma rota:

En el momento en el que, a pesar de haber pasado el test inicial del evento, el arma se deteriora de algún modo, poniendo la seguridad de los jugadores en peligro, el jugador dueño del arma deberá dar aviso a los árbitros diciendo "**arma rota**".

En ese momento, dicho arma deberá ser **reemplazada** por otra. Se puede hacer de varias formas:

- Que un jugador de la reserva aproxime al jugador del arma rota un nuevo arma (los reservas sólo pueden moverse por las bandas con un arma en esta situación).
- Que el defensor al que se le ha roto el arma salga del campo para coger un nuevo arma. Ha de introducirse por el mismo lado que salió.

Con cualquiera de las dos acciones, el jugador **permanece "en activo"**, pero sin arma válida, por lo que puede ser anulado por un rival. El efecto de salir del campo en este caso, está contemplado como una acción necesaria, por lo que no se considera como falta.

## 4.5. Tiempo:

### 4.5.1. Intervalo:

Un intervalo es la medición de tiempo utilizada en Jugg, marcado entre dos toques de representación sonora. Su duración en el tiempo es de **1'5 segundos**.

Dichos intervalos se detienen:

- Cada vez que algún equipo marca punto, hasta la próxima salida.
- Cada vez que se produce una lesión, hasta la reanudación del juego.
- Cada vez que el árbitro principal estime necesario.

### 4.5.2. Duración:

Un partido de Jugg está dividido en **dos partes**, cada una de las cuales **dura 100 intervalos**. En el caso de las finales, pueden darse dos partes de 150 intervalos. Otra opción menos frecuente es jugar dos partes de 80 intervalos.

Todo ello, hace que un partido de Jugg no deba exceder en su totalidad los **30 minutos** de partido, a excepción de casusas especiales.

El equipo que más puntos haya marcado al finalizar el tiempo de partido, será el ganador. En caso de empate, se procede a jugar el "Jugg de Oro".

#### 4.5.2.1. Jugg de Oro:

Si se da la situación de empate y los intervalos se acaban antes de que uno de los equipos haya marcado, se seguirá el partido hasta que marque uno de los dos equipos, sin que el equipo arbitral deba llevar ya la cuenta de los intervalos.

#### 4.5.3. Descanso:

Entre los dos tiempos descritos anteriormente, se establece un descanso para los equipos de unos **2 minutos** aproximados. Dicha duración la decide el árbitro en función de cómo vayan los equipos y el tiempo de la organización del evento.

Este descanso se utiliza para **cambiar de lado de campo**.

#### 4.6. Equipo arbitral:

El Juggger existe en su forma actual a través de un juego limpio, respetando el espíritu del deporte así como el de su conducta, tanto entre jugadores, como árbitros o espectadores. En general, **los jugadores deben interactuar y comunicarse entre sí para resolver situaciones que puedan llegar a ser conflictivas en el juego**. Si esto se hace de una manera correcta, respetando los principios básicos del Juggger, el árbitro no tiene por qué intervenir. Esta Norma primará en los casos en los que el juego no conlleve perjuicios para la seguridad de los participantes.

Si la situación de conflicto no puede ser resuelta entre dos jugadores a través del reglamento, los equipos tienen la oportunidad de encontrar una solución entre ellos. Sólo si no se ponen de acuerdo en este caso, el árbitro principal será quien tome la decisión final que mejor le parezca para el buen desarrollo del partido.

Los árbitros tienen un poder total para hacer **cumplir las Normas** del reglamento y garantizar un juego limpio, fluido y en consecuencia, todo el mundo debe seguir las instrucciones que dé el árbitro principal sin cuestionarlas.

Cada partido cuenta con el apoyo de un equipo arbitral, conformado por un número entre 4 y 6 miembros:

1. Un árbitro principal.
2. Un árbitro secundario.
3. Dos árbitros de base.
4. Un árbitro de mesa.
5. Un cuentapiedras (puede ser realizado por el árbitro de mesa).

En general, sus atribuciones son:

- Hacer cumplir las Normas del deporte.
- Asegurarse de que los jugadores llevan a cabo los principios básicos del juego.
- Detener el juego si alguien está lesionado, corre peligro o en otras circunstancias especiales.
- Controlar el tiempo de penalización de los jugadores afectados.
- Tomar decisiones en situaciones poco claras en las que los jugadores involucrados entren en conflicto.

- Llevar el jogg de nuevo a la frontera más cercana cuando éste se sale del campo (en cuyo caso, el juego no se detiene).
- Informar al árbitro principal del juego desleal para que penalice a los responsables.

#### **4.6.1. Árbitro principal:**

##### **4.6.1.1. Antes del partido:**

Asegurarse de que las armas que van a usar los defensores han pasado el test de seguridad pertinente. Comprobar que todos los jugadores llevan la equipación adecuada para el juego y que ésta no pone en riesgo su seguridad. También puede considerar alguna mención especial que él considere necesaria, como la reiteración de una Norma en concreto, etc.

##### **4.6.1.2. Durante el partido:**

El árbitro principal se mueve a lo largo de la banda, desde el centro, hacia donde se mueva el jogg, para controlar a los jugadores que se mueven en torno a él. En la línea inicial, debe estar pendiente del combate individual de los dos jugadores que estén más cercanos a la banda.

Tiene las siguientes tareas adicionales:

- Comenzar el encuentro y su reanudación tras la primera mitad.
- Continuar el juego después de una interrupción.
- Dar como válido un punto.
- Continuar con el juego si el punto no ha sido válido.
- Informar del marcador y los intervalos transcurridos a solicitud de los jugadores o cuando crea conveniente.
  - Si la situación no es clara, tomar decisiones que la clarifiquen.
  - Anunciar "Jogg de Oro" en caso de empate después del tiempo normal de juego.
  - Sancionar a los jugadores o equipos, así como tomar medidas necesarias con los espectadores.
    - En caso de desacuerdo entre los árbitros, él tiene la última palabra.
    - Preguntar al equipo de su derecha si está preparado.
    - Dar la salida de cada punto.

##### **4.6.1.2. Después del partido:**

Debe firmar el acta de partido si no ha habido ningún problema reseñable y entregar a firmar a los capitanes de ambos equipos.

#### **4.6.2. Árbitro secundario:**

El árbitro secundario se mueve en el lado opuesto del campo que el árbitro principal, realizando la misma acción de seguir el jogg. También es el encargado de controlar el combate que se dispone más cerca de su banda.

El árbitro secundario no tiene tareas adicionales; exclusivo apoyo del árbitro principal.

#### **4.6.3. Árbitro de base:**

Ambos se sitúan en la línea de base de los equipos. Se mueve en línea con el equipo de su lado, hasta el centro (donde estará el árbitro principal o el secundario). Debe estar pendiente del combate inicial de los dos jugadores centrales del lado de su banda.

Sus funciones son:

- Marcar cuándo es válido un punto, de forma sonora y visual. Deberá gritar "punto" y elevar los dos brazos estirados y de manera visible.
- Marcar cuando un punto no es válido, de forma sonora y visual. En este caso, ha de retirar el jugg de la base en caso de que siga dentro. Gritará "bola en juego" y cruzará los brazos por encima de su cabeza.
- Vigilar que los jugadores se colocan adecuadamente detrás de la línea de base.
- Vigilar que los jugadores no salgan antes de tiempo de sus marcas, penalizándoles en caso de que así sea.
- Hacer cumplir las normas alrededor de la zona de base cuando el árbitro principal no pueda.
- Debe llevar la cuenta del corredor del equipo que se encuentra en su lado del campo.

#### **4.6.4. Cuentapiedras:**

Mide el tiempo de juego y lo reproduce en caso de que no haya soporte informático (con un tambor, silbato, etc.). La señal acústica debe ser lo suficientemente fuerte para que todos los jugadores y árbitros del campo puedan oírlo claramente.

Es el encargado de contar los últimos 10 intervalos a modo de cuenta atrás con voz alta y clara para advertir a los equipos de que el tiempo del partido se agota. Del mismo modo, avisa con la frecuencia solicitada al árbitro principal, los intervalos que quedan para la finalización del partido.

Esta figura puede ser sustituida por un equipo de sonido informatizado que reproduzca una pista con los intervalos adecuados, en cuyo caso, será el árbitro de mesa el que asuma las funciones anteriormente mencionadas.

#### **4.6.5. Árbitro de mesa:**

Su función principal es contar los puntos que los distintos equipos marquen a lo largo del partido. Además de ello, es el encargado de anotar las faltas que le indique el árbitro principal y llevar la cuenta de las que lleva el equipo en su conjunto.

Antes del inicio del partido es el encargado de anotar los nombres de los jugadores en el acta.

En caso de no estar presente la figura del cuentapiedras, llevar a cabo la cuenta de los intervalos del partido y realizar sus funciones.

#### **4.7. Revisión de material:**

Para favorecer uno de los principios básicos del deporte, antes de cada partido se efectúa una revisión rigurosa de los materiales con los que se va a jugar. Para ello, la organización del evento designa a un personal que procederá a dicha revisión. Los elementos a valorar por dicho equipo serán: las bases, los jugs y las armas de los jugadores.

El test de las armas se realizará de forma pública, para que no haya dudas. El organizador puede rechazar armas del torneo si hay una buena razón o que no cumplan las normas generales establecidas.

## **5. DURANTE EL PARTIDO:**

### **5.1. Punto:**

Es el periodo de tiempo de juego que transcurre desde que los árbitros principal y secundario preguntan a los equipos si están preparados para la salida, hasta que se logra un tanto, se terminen los intervalos o algún otro caso extraordinario.

### **5.2. Tanto:**

Para anotar un tanto, el corredor debe colocar el jugg en el interior de la base contraria (marcarse en la propia base es punto válido directo para el rival). El tanto será válido en el momento en el que el jugg esté introducido en la base sin que éste se salga, habiendo sido introducido por un corredor que aún esté en activo.

Esto quiere decir, que los corredores pueden estar tocando el jugg, pero si éste está introducido en el interior de la base, se considera punto válido.

Si el jugg se sale de la base o ha sido dejado caer dentro de ella (en lugar de introducirlo), el punto no es válido y se ha de continuar con el juego. En dicho caso, el árbitro de base (o el jugador más cercano), procederá a sacar el jugg de la zona de marcaje.

No está permitido obstruir el orificio de la base con el cuerpo o algún otro tipo de material. Dicho efecto, se considera punto automático para el equipo contrario que cometa la infracción.

Del mismo modo, si la base se desplaza de su lugar (debido tanto a causas accidentales como premeditadas), el corredor puede situar el jugg en la zona antigua de la base y el árbitro de base deberá indicarlo como punto válido. Este caso sólo se verá en los momentos en los que la zona de marcaje se haya desplazado considerablemente.

Se concederá un tanto de forma directa cuando la actuación de un jugador interfiera de tal modo en el juego que sin esa actuación, el punto habría sido marcado.

### **5.3. Comienzo del punto:**

El árbitro principal es el encargado de dirigir el partido. Para que todo el peso no recaiga sobre ésta figura, se cuenta con la ayuda del árbitro secundario. Se sitúan uno a cada lado de la banda, en la línea con el jugg. Al mismo tiempo, preguntan cada uno al equipo situado a su derecha si está preparado para salir.

Una vez efectuada la pregunta, los equipos tienen 10 intervalos para responder de manera afirmativa. Si tras ese periodo no se ha producido la respuesta, los árbitros darán comienzo al punto igualmente. Es habitual que los árbitros principal y secundario den un aviso a los 5 intervalos, por si los equipos no han oído la señal. En caso de que los equipos den la señal antes de los 10 intervalos, se procederá a la salida sin que acabe la cuenta atrás.

Para indicar que un equipo está listo al árbitro correspondiente, el corredor levantará de forma visible el brazo. Una forma de indicar al árbitro que se ha oído la pregunta, pero que no se está preparado, es que el corredor cruce los brazos sobre su pecho, de forma también visible.

Cuando un equipo esté listo, el árbitro de dicho equipo colocará el brazo en horizontal en línea con el jugg. Cuando ambos árbitros hayan hecho esto, se podrá dar la salida.

La señal para dar la salida a los equipos es el grito de "3, 2, 1, Jugger". Igualmente, esta señal sonora irá acompañada de una visual: el árbitro principal tendrá el brazo en posición horizontal, en línea con el jugg al inicio de la cuenta y lo bajará al finalizarla. Es entonces cuando ambos equipos pueden entrar al campo en busca de la posesión del jugg.

#### **5.4. Interrupción de un punto:**

El árbitro principal da la señal de "alto el juego". Todos los jugadores han de permanecer en el lugar en el que estaban hasta ese momento, sin realizar ninguna acción.

El juego se reanuda con la salida habitual "3, 2, 1, Jugger" y el mismo gesto visual que para la salida. En este momento, los jugadores retoman el juego desde donde lo dejaron la vez anterior.

Dicho acto debe ser llevado a cabo sólo por una razón que lo justifique y siempre y cuando, no se pueda solventar de otro modo (lesión de un jugador, elementos peligrosos en el campo...).

#### **5.5. Repetir punto:**

Cuando un punto no es válido, éste se repite. El que lleve la cuenta de los intervalos ha de volver atrás la cuenta, como si ese punto no se hubiese efectuado.

Se trata de una medida que sólo se aplicará en casos extremos y siempre y cuando no haya otra solución (que sea imposible detener el juego en el momento en el que se cometió la falta, que hayan salido más de 5 jugadores al campo...).

## 6. SISTEMA DE JUEGO:

### 6.1. Impacto:

Un impacto es un golpe con un arma, usada de acuerdo con las Normas, cuando la zona de golpeo del arma (filo), toca una zona de impacto válido, tanto de un rival como de un jugador del mismo equipo.

Si un jugador no sigue las Normas en el golpe al rival, éste deberá avisar de que el golpe no ha sido válido para que el rival proceda con su juego. Esta acción también puede ser notificada por un árbitro en caso de que el jugador no lo haya hecho.

Para todos los defensores se aplica:

- Golpear usando sólo una mano para armas que requieran usar las dos. Anula el golpe.
- Coger el arma por zonas que no sean las indicadas para ello. Anula el golpe.
- Hacer fondo en carrera o saltando está prohibido. Anula el golpe válido.
- Hacer carga anula el golpe válido.
- Jugar duro innecesariamente. Jugadores y árbitros podrán dar notificación al jugador de ello. Si persiste el acto, se tomarán las medidas pertinentes.
- Si un jugador pierde su arma y luego es golpeado, ha de arrodillarse y no podrá recuperar su arma hasta terminar el tiempo de conteo.

En el caso de la cadena, para que el golpe sea válido, se deben dar las siguientes opciones:

- En todo momento, para que el golpe sea válido, la trayectoria de la cadena ha de ser de 180°.
- Un jugador es tocado por la bola en una zona de impacto válido.
- Los eslabones se envuelven alrededor de una zona de impacto válido en una forma cerrada (haciendo una O).
- La cadena impacta en otro jugador, arma o suelo y luego impacta a otro con la misma inercia del tiro inicial (incluso si invierte el giro).

No será impacto válido en la cadena si:

- La cadena toca una zona de impacto después de enrollarse alrededor de un arma en forma cerrada (haciendo una O). La cadena suele encontrarse trabada en estos casos.
- Se ha realizado un golpe, pero el giro de la cadena ha sido inferior a 180°.

Está prohibido impactar con el escudo. En caso de que esto se produzca, el golpe no será válido y el jugador que haya cometido la acción deberá cumplir una penalización.

#### 6.1.1. Zona de impacto:

Un área válida para un golpe se llama "zona de impacto válida". Dicha zona se considera el cuerpo entero (incluyendo la ropa), con las siguientes excepciones:

- Cabeza. Nunca es golpe válido.
- Cuello.
  - Sólo cuello: golpe no válido.



- Cuello-Cabeza: golpe no válido.
- Cuello-Hombro: golpe válido.
- Manos en su totalidad (sin incluir muñeca).
  - Sólo mano: golpe no válido.
  - Mano-Muñeca/Brazo: golpe válido.
  - Mano que porta el escudo: golpe válido.
  - Manos de los corredores: golpe válido.
  - Mano de los cadeneros: golpe válido.
  - Mano de un defensor que sujete el arma con una sola mano: golpe válido.

Si el primer golpe toca una zona de impacto válida y luego la cabeza, el golpe no queda anulado. No obstante, si el golpe toca cabeza (y en el mismo movimiento del golpe) toca zona válida de impacto, el golpe no será válido.

Si el jugador recibe el impacto en una zona no válida, deberá advertir al rival de ello, mencionando la zona donde se le haya golpeado ("cabeza", "mano", etc.).

Se considera contra el espíritu y la buena conducta utilizar deliberadamente (o de manera reiterada) las zonas de golpeo no válidas para parar o neutralizar golpes.

Si el corredor se encuentra en posesión del jugg, éste mismo pasa a ser zona de golpeo válida del jugador.

### **6.1.2. Utilización de la cadena:**

Si la cadena queda trabada en un arma, no se puede estirar hacia ninguno de los dos lados (ni el cadenero ni el defensor pueden tirar). Sólo se permite una pequeña tensión.

Envolver la cadena alrededor del arma de un jugador activo no tiene ninguna consecuencia. Sin embargo, si uno de los dos involucrados es golpeado, la cadena y el arma deberán ser puestos en libertad con la mayor brevedad posible.

Si la cadena se enrolla alrededor de un jugador, el cadenero no puede tirar (ni tensar) por ningún motivo. Juntos tienen que destrabar la cadena.

La cadena no puede ser usada si un arma está enganchada en ella bajo ningún concepto.

### **6.1.3. Efectos:**

Si un jugador es golpeado por un arma (a excepción de la cadena) siendo esta usada de forma correcta según las Normas, éste deberá agacharse durante 5 intervalos.

Si un jugador es golpeado por una cadena, este deberá agacharse durante 8 intervalos.

## **6.2. Dobles:**

Si un jugador golpea a otro mientras está siendo golpeado de forma simultánea, se llama "dobles" y ambos reciben las penalizaciones de impacto válido correspondiente (dependerán de si el golpe es de arma o de cadena). Se trata de un golpe simultáneo todo aquel que no se puede distinguir cuál ha sido antes y cuál después.

La decisión sobre un "dobles" es tomada a cabo por los jugadores. Para facilitar esto, los jugadores deberán gritar "dobles" cuando se advierta este tipo de golpe. Todo el mundo deberá jugar limpio y con buen criterio. En caso de no llegar a un acuerdo, los árbitros tomarán la decisión.

### **6.3. Arrodillarse:**

Arrodillarse es el efecto de haber sido impactado por un golpe válido, salirse del campo y/o haber cometido una falta. Esta acción permite pivotar en el mismo lugar (siempre con la rodilla anclada en el suelo), por lo que habrá de permanecer en el mismo espacio en el que se haya agachado.

La cuenta de los intervalos no se debe comenzar hasta que el jugador no haya puesto una de sus rodillas en el suelo. En el momento en el que el jugador retire la mano de su espalda (aunque no mueva la rodilla) o comienza a incorporarse, se le vuelve a considerar en activo.

Mientras se está agachado, está prohibido combatir, pinear, sujetar el jugg o lanzarlo. También está prohibido ocultar el jugg. Va contra la conducta del juego levantar la mano para interferir en el juego. Del mismo modo, si una cadena ha quedado trabada (en el arma o en el cuerpo), se ha de facilitar la liberación antes de agacharse.

Se permite estar arrodillado más tiempo del que dure la penalización por razones tácticas. Para poder levantarse ha de haber contado como mínimo el último intervalo de su penalización.

#### **6.3.1. Cómo arrodillarse:**

- El jugador debe tener al menos una rodilla en el suelo.
- El jugador debe tener una mano en la espalda donde llevar la cuenta de los intervalos de la penalización. Ha de realizarse de manera visible para jugadores y árbitros.
- El arma ha de ir plana sobre el suelo.
- En el caso de los escudos, éste deberá ir pegado al cuerpo o apoyado en el suelo en su sección plana (con la espada suelta en el suelo para llevar la cuenta de los intervalos).

Si alguna de estas normas se quebrantara, el jugador debe empezar la cuenta de nuevo.

### **6.4. Pinear:**

Los jugadores arrodillados (o en simulación de arrodillado) no pueden pinear.

Si un jugador está arrodillado, otro jugador tiene la oportunidad de pinearle. Esto se realiza mediante la colocación de la zona de golpeo de su arma en una zona de impacto válido del jugador arrodillado.

El efecto de pinear evita que el jugador arrodillado se levante. El jugador agachado deberá seguir contando su penalización, pero una vez haya acabado esta cuenta, debe mantenerse arrodillado mientras el pineo continúe. Cuando el arma se retire, el jugador deberá esperar el sonido de un intervalo extra para levantarse.

Si quien pinea se retira antes de que el jugador arrodillado acabe su cuenta de penalización, este debe acabar con la penalización para poder reincorporarse al juego de forma normal.

La cadena no puede pinar. Tampoco está permitido pinear a dos jugadores al mismo tiempo. Sin embargo, se permite quitar el pineo para impactar a otro jugador y volver a pinear.

### **6.5. Cargas:**

Una carga es un golpe que un jugador efectúa con alguna parte de su cuerpo o de su arma (que no sea la zona para impactar) sobre un rival, independientemente de la intensidad con la que lo realice. Si existe la posibilidad de choque, los jugadores deberán evitarlo, deteniéndose antes del impacto.

Entre compañeros del mismo equipo no existe la consideración de carga, a no ser que se ponga en riesgo la integridad de algún jugador, en cuyo caso pasará a ser considerado juego peligroso.

Realizar una carga, anula el golpe válido que se haya dado, independientemente del orden en el que sucedan las acciones.

Del mismo modo, si un jugador ha de apartarse para no recibir la carga de un jugador rival, puede ser pitada del mismo modo, aunque no se haya producido contacto físico entre los jugadores.

### **6.6. Lucha de Corredores:**

Los corredores pueden luchar unos contra otros para evitar que se marque el punto.

No está permitido golpear, placar fuera de la zona del tronco, agarrar las extremidades, luxar articulaciones, empujar en la misma dirección del corredor o cualquier actividad que pueda poner en riesgo la integridad física de un jugador.

Si los dos corredores están en pie, las zonas de acción será el tronco (glúteos a clavícula). Si ambos corredores se encuentran en el suelo, todo el cuerpo por debajo de la clavícula es zona válida de acción. Si se agarra de una zona no permitida, se ha de dejar marchar al corredor.

La intensidad de la lucha ha de basarse en un entendimiento mutuo entre ambos corredores si quieren subir dicha intensidad y deberán hablarlo con los árbitros para informarles de ello.

### **6.7. Fuera del Campo:**

#### **6.7.1. Jugador fuera del campo:**

Un jugador está fuera del campo si una parte de su cuerpo toca el suelo fuera de los límites permitidos. Esta acción obliga al jugador a arrodillarse durante 5 intervalos, una vez haya vuelto a entrar al campo por el mismo lado que salió.

Excepciones:

- Si el jugador ha salido a causa de otro jugador que se encontraba inactivo.
- Si el jugg se ha salido fuera y el corredor (sólo este jugador) puede retomar el juego más rápido que un árbitro. Ha de hacerlo por la línea que menos distancia guarde con el jugg y debe estar de vuelta tan rápido como sea posible, entrando por el mismo lugar por el que salió.

### **6.7.2. Jugg fuera del campo:**

El juego no se interrumpe si el jugg sale del campo. La persona con mejor disposición, deberá procurar reintroducir el jugg en el campo (en el lado más cercano de donde salió) de la manera más rápida posible.

Si el corredor o un defensor mueve el jugg fuera del campo debe arrodillarse y contar 5 intervalos. Si ha sido golpeado al mismo tiempo (o de manera posterior) que el jugg saliera del campo, ha de sumar 5 intervalos más, haciendo un total de 10 intervalos.

Es ilegal lanzar el jugg lejos del campo. Se contempla como una acción provocada y lleva una penalización extra.

## 7. SANCIONES:

Para el correcto funcionamiento del juego y minimizar las acciones del equipo arbitral, es necesario respetar las Normas anteriormente mencionadas y seguir el espíritu del deporte.

A continuación se detallan una serie de obligaciones y recomendaciones para garantizar un juego limpio, deportivo, seguro y divertido.

- Respetar las decisiones arbitrales por encima de todo.
- Si hay discrepancias 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 hay duda sobre una Norma, es recomendable preguntarla a los árbitros antes del partido.
- Respetar a todos los jugadores, así como sus opiniones.
- Facilitar al rival el juego, indicándole cuándo ha de levantarse por un golpe no válido.
- Las discusiones surgidas durante el juego, deberán ser zanjadas en la mayor brevedad posible. Si hay dudas, es preferible arrodillarse (ambos si es necesario).

### 7.1. Faltas:

Las faltas son unas acciones ilícitas que van en contra del reglamento y del espíritu del Jugger. Por ello, dichas acciones deberán ser sancionadas. Todos los árbitros tienen potestad para pitar una sanción durante el juego, pero sólo el árbitro principal tiene potestad para aplicar las graves.

No se podrá pitar una falta, del tipo que sea, si ningún miembro del equipo arbitral la haya visto; es decir, por queja de un capitán o cualquier otra persona ajena al equipo arbitral.

#### 7.1.1. Faltas leves:

Las faltas leves son aquellas sanciones que no cambian en exceso el resultado del punto ni repercuten de manera importante sobre el resto del mismo. Es el mismo jugador que las comete, el que debe cumplir la sanción.

Las faltas leves se producen en los siguientes casos:

- Carga sobre un jugador (anula además el golpe válido).
- Realizar placajes a un corredor fuera de las zonas permitidas.
- Agarrar al corredor por las zonas no válidas de agarre.
- No arrodillarse cuando se recibe un golpe válido.
- Realizar un pineo ilegal (doble, con el escudo o la cadena, etc.).
- Tirar fuertemente del arma o de la cadena cuando están trabadas entre sí.
- Comenzar el punto antes de que el árbitro principal dé la salida.
- Lanzar el jugg fuera del campo de manera no intencionada.
- Lanzar o golpear el jugg tras ser impactado (se suman 5 intervalos al valor anterior del golpeo).
- Realizar la cuenta de los intervalos fuera de la posición en la que se recibió el impacto (el jugador deberá ir a la zona donde se le golpeó y comenzar la cuenta de los intervalos desde 0).

- Realizar la cuenta de los intervalos de manera no visible para los árbitros (el jugador deberá comenzar la cuenta de 0).
- Salirse fuera del campo.
- Atacar con una sola mano con un arma a dos manos (se deberá avisar al rival de que el golpe no ha sido válido).
- Utilizar (atacar y defender) las armas agarrándolas desde la zona de golpeo.

Una falta leve implica que el jugador sancionado se arrodillará durante un periodo de 5 intervalos, en el momento en el que cometa la falta. El cumplimiento de esta sanción debe ser aplicado por el jugador. No obstante, el árbitro podrá indicar a un jugador que ha cometido una falta leve.

El no cumplimiento de una sanción por falta leve, conlleva una falta grave de manera automática.

La reiteración de una falta leve no implica ningún otro tipo de sanción. No obstante, la reiteración de un mismo tipo de falta leve (tras las varias indicaciones pertinentes de los árbitros), puede tomarse como una medida indisciplinaria y considerarse como falta grave en de ahí en adelante.

### 7.1.2. Faltas graves:

Las faltas graves son aquellas acciones voluntarias, antideportivas y/o que implican un comportamiento malicioso y que puede incidir en un cambio del resultado de un punto.

También se castigarán aquellas acciones que, aún cometiéndose sin mala fe, se realicen de forma temeraria o negligente.

Las faltas graves se aplican al comienzo del siguiente punto, tras haber cometido la falta en el mismo punto. 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 según la siguiente tabla:

| Posición que cometió la falta | Posición que cumplirá la sanción      |
|-------------------------------|---------------------------------------|
| Cadenero                      | Cadenero (defensor si no sale cadena) |
| Defensor                      | Defensor                              |
| Corredor                      | Corredor                              |

Es decir, si es el cadenero el que comete la falta grave, la cumplirá el propio cadenero o aquel que le sustituya usando el mismo arma. En caso de que no salga un cadenero, lo cumplirá un arma en su lugar.

El árbitro principal puede interrumpir el punto para hacer cumplir la falta grave al jugado, si lo cree necesario. Si un jugador resulta expulsado tras esta falta grave, no se le expulsará hasta el final del punto.

Las faltas graves se pueden dar en los siguientes casos:

- Incumplir el tiempo de penalización tras recibir un impacto.
- Incumplir el tiempo de penalización tras una falta leve (si el árbitro le ha avisado de ello).
- Incumplir el tiempo de penalización de una falta grave. En este caso, implicaría la expulsión del partido.
  - Golpes muy fuertes y/o peligrosos.
  - Golpear el jugg voluntariamente con el cuerpo.
  - Cargar de manera voluntaria.
  - Lanzar el jugg fuera del campo de manera intencionada.
  - Tocar durante el tiempo de penalización el jugg, un arma ajena o a otro jugador.
  - Intervenir en el juego durante el tiempo de penalización de forma directa (acciones no verbales). Excepción: ayudar a destrabar la cadena, sacar el jugg de la marca cuando el punto no es válido o protegerse de un golpe.
  - Impedir voluntariamente el destrabe de la cadena una vez que se ha quedado inactivo.
  - Comentarios ofensivos y/o insultos, así como tratar de manera irrespetuosa a otra persona (los reservas también pueden ser amonestados y sancionados).
    - Desobediencia arbitral durante el juego.
    - Detener el juego innecesariamente (prolongar discusiones, fingir lesión, etc.).
    - Exagerar una lesión.
    - Simular estar arrodillado y levantarse sin haber contado 5 intervalos.
    - Discutir con el árbitro durante un partido.
    - Que más de un jugador del equipo vaya a hablar con el árbitro sin que éste lo haya reclamado.
    - Tratar de sacar ventaja de una interrupción del juego.
    - Por cualquier acción considerada peligrosa o maliciosa, así como voluntaria.
    - Jugar con un arma cuando el jugador tiene conocimiento de que está rota.
    - Por cualquier otro motivo que el árbitro considere sancionar de esta forma.

## 7.2. Expulsión:

### 7.2.1. De un jugador:

La expulsión es una sanción por la cual un jugador no podrá volver a jugar ningún punto en lo que reste de partido. No obstante, su posición es reemplazada por otro miembro del equipo y salir en su lugar.

Incluso una vez expulsado, el jugador puede seguir acumulando faltas graves por no corregir su actitud o poner en riesgo el espíritu del Jugg o a cualquier persona.

La expulsión de un jugador se puede producir:

- Por la acumulación de dos faltas graves durante un partido. En este caso, una vez concluido el partido, el jugador podrá jugar los siguientes partidos del evento.
- Por la acumulación de cuatro faltas graves a lo largo de todo el evento. En este caso, el jugador no podrá volver a participar en partidos durante ese evento.
- Por una actitud que ponga en riesgo la integridad física de otros jugadores de forma directa (pegar a un rival, ponerle la zancadilla...).

- Insultar al árbitro.
- Cualquier otra actitud que el árbitro considere como antideportiva o peligrosa.

### **7.2.2. De un equipo:**

Se llevará a cabo la expulsión de un equipo, de un partido si entre todos sus jugadores acumulan 4 faltas graves o más.

Un equipo será expulsado de un evento, cuando entre todos sus jugadores acumulen 8 faltas graves, o más. A partir de ese momento, se le consideran todos los partidos posteriores como perdidos.