

CÓMO JUGAR A JUGGER

2 EQUIPOS
DE 5 JUGADORES
LOS EQUIPOS SON MIXTOS



LA SEGURIDAD ES LA REGLA MÁXIMA DEL JUGGER

**EL JUGGER ES AUTOARBITRADO, AÚN ASÍ CUENTA
CON UN MÍNIMO DE 4 ÁRBITROS**

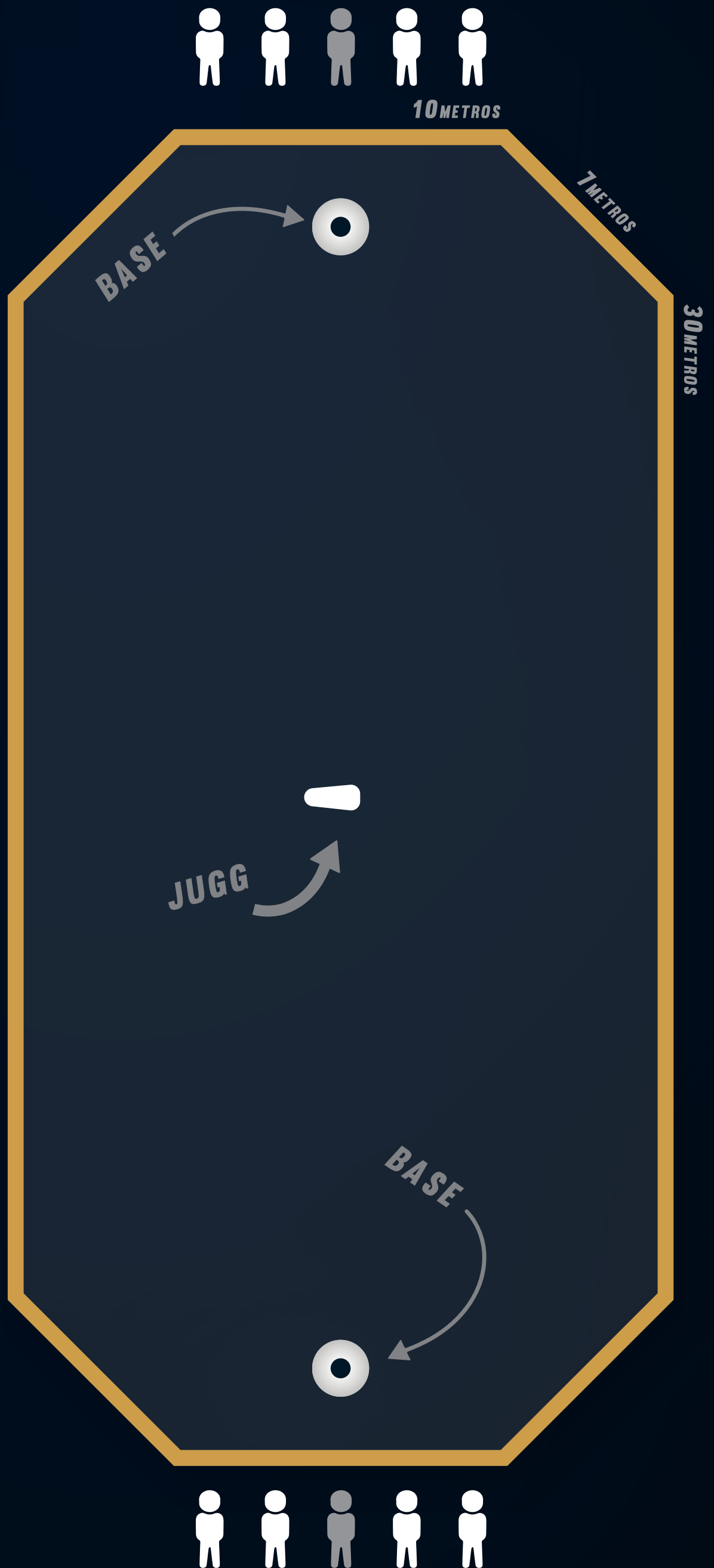
**EN CASO DE DUDAS O DESACUERDOS DURANTE EL
JUEGO, CONSULTAR AL ÁRBITRO**

CÓMO JUGAR A JUGGER



OBJETIVO

**MARCAR MÁS PUNTOS
QUE EL RIVAL, COGIENDO
EL **JUGG** (PELOTA) E
INTRODUCIÉNDOLO EN LA
BASE OPUESTA**



CÓMO JUGAR A JUGGER

6 TIPOS DE STICKS



**TODO STICK DEBE CUMPLIR CON LOS CRITERIOS DE
SEGURIDAD Y LAS MEDIDAS REGLAMENTARIAS**



DUALES

**PUEDEN PINEAR
A 2 JUGADORES**



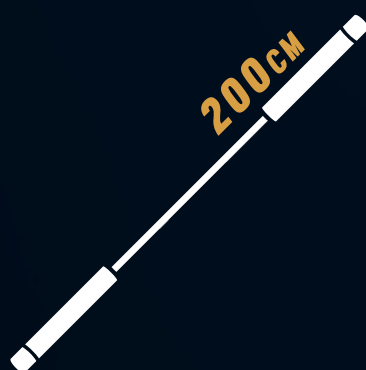
CADENA

**ELIMINA CUANDO GOLPEA
LA BOLA O ENROLLA 360°
NO PUEDE PINEAR**



MANDOBLE

**STICK A 2 MANOS
MUY VERSÁTIL**



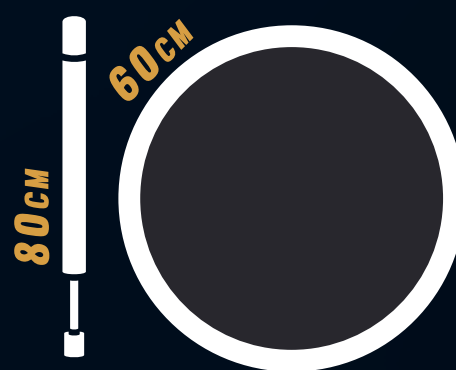
Q-TIP

**STICK A 2 MANOS
PUEDE GOLPEAR CON AMBOS FILOS**



BASTÓN

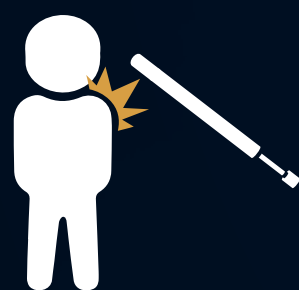
**STICK A 2 MANOS
NO PUEDE ATACAR CON
LA GUARDA NI ESTOCAR**



ESCUDO

**SOLO SE GOLPEA CON LA ESPADA
MANO DE ESCUDO ES ZONA
DE IMPACTO VÁLIDA**

CÓMO JUGAR A JUGGER



IMPACTOS

PARA PRODUCIR IMPACTOS VÁLIDOS HAY QUE:

- 1. AGARRAR EL STICK CORRECTAMENTE**
- 2. USAR LA ZONA ACOLCHADA**

CUALQUIER CONTACTO EN EL CUERPO PRODUCE IMPACTO VÁLIDO, CON EXCEPCIONES:



IMPACTOS NO VÁLIDOS

- ◆ **GOLPES EN MANO QUE SUJETA STICK**
- ◆ **GOLPES EN CABEZA Y CUELLO**
- ◆ **GOLPES QUE COMIENZAN EN CABEZA (AUNQUE LUEGO GOLPEEN OTRA ZONA)**
- ◆ **GOLPES A UNO MISMO**



ZONAS DE IMPACTO VÁLIDAS

- ◆ **MANO QUE SUJETA ESCUDO**
- ◆ **MANOS DE CADENA**
- ◆ **MANOS DE CORREDOR**
- ◆ **JUGG SUJETADO POR CORREDOR**

SI 2 JUGADORES SE GOLPEAN A LA VEZ ("DOBLES") SIN PODER DIFERENCIAR CUAL FUE PRIMERO, LOS DOS GOLPES SON VÁLIDOS



¡CUIDADO! IMPACTOS ENTRE JUGADORES DE UN MISMO EQUIPO SON VÁLIDOS



GOLPEAR CON EL ESCUDO, EL POMO, O LOS AGARRES ES FALTA



EL CONTACTO FÍSICO CON EL CUERPO DE UN RIVAL ES FALTA



EL USO DE FUERZA DESMESURADA ES FALTA



LOS CORREDORES SÍ PUEDEN REALIZAR PLACAJES Y AGARRES ENTRE ELLOS

CÓMO JUGAR A JUGGER



TIEMPO DE PENALIZACIÓN Y PINEOS

1

¿TE HAN GOLPEADO? (O HAS COMETIDO FALTA)

AHORA ERES UN **JUGADOR INACTIVO**

1. APOYA UNA RODILLA EN EL SUELO
2. UNA MANO EN LA ESPALDA
3. STICK APOYADO HORIZONTAL EN EL SUELO
4. CUENTA 5 INTERVALOS DE PENALIZACIÓN
(8 EN CASO DE IMPACTO POR CADENA)
5. CUANDO TERMINES DE CONTAR, PUEDES VOLVER
A SER UN **JUGADOR ACTIVO**

UN **JUGADOR INACTIVO PUEDE**

- ◆ PIVOTAR SOBRE UNA RODILLA
- ◆ COMUNICARSE CON SU EQUIPO
- ◆ AGARRAR SU STICK (SIN LEVANTARLO)



EL TIEMPO EN JUGGER

DURANTE EL JUEGO SUENA UNA
PISTA DE SONIDO, CON UNOS
GOLPES LLAMADOS INTERVALOS

1 INTERVALO = 1.5 SEGUNDOS
(O PIEDRA)

2

YA HE TERMINADO MI CUENTA ¿AHORA QUÉ?

AUNQUE ACABES TU CUENTA, PUEDES
PERMANECER ABAJO COMO JUGADOR INACTIVO

UN JUGADOR INACTIVO NO ACUMULA TIEMPO DE
PENALIZACIÓN AL SER GOLPEADO

SI LEVANTAS RODILLA O SEPARAS LA MANO DE LA
ESPALDA VUELVES A ESTAR ACTIVO (Y SE TE
PUEDE GOLPEAR)

3

TENGO UN STICK APOYADO ESTA ACCIÓN SE LLAMA 'PINEAR'

PUEDES SEGUIR CONTANDO CON NORMALIDAD

SI TERMINAS TU CUENTA Y SIGUES PINEADO,
NO TE PUEDES LEVANTAR

SI HAS TERMINADO TU CUENTA, CUANDO TE RETIREN
EL PINEO, TIENES QUE CONTAR UN INTERVALO EXTRA

SOLO SE PUEDE PINEAR A UN JUGADOR A LA VEZ
(EXCEPTO DUALES)