

# REGLAMENTO ALEMÁN



Traducido por:  
Bryan Andrés Lara Casas (Colombia)  
Catalina Lema Casallas (Colombia)

Revisado por:  
Ana María Rubio Pulido (Colombia)  
Juliana Sandoval Alvarez (Colombia)  
Victor Camilo Avendaño Forero (Colombia)  
Benedikt Mahlau (Germany)

Coordinador del equipo de traducción:  
Victor Camilo Avendaño Forero (Colombia)

CC 2017 Jugger Deutschland  
[regeln@jugger.org](mailto:regeln@jugger.org)

7. Edición 2017. Publicado por: Comunidad Alemana de Jugger.  
Editado por: Felix Schiller, Johanna von Nathusius, Aaron Wilde.

1. Edición 2008. Publicado por: Drachenblut-Forum
2. Edición 2010. Publicado por: Comunidad Alemana de Jugger.  
Editado por: Ruben Wickenhäuser.
3. Edición 2012. Publicado por: Comunidad Alemana de Jugger.  
Editado por: Ruben Wickenhäuser.
4. Edición 2014. Publicado por: Comunidad Alemana de Jugger.  
Editado por: Stefan Böhme, Peter Pflugrad, Siegfried Urschel, Johanna von Nathusius.
5. Edición 2015. Publicado por: Comunidad Alemana de Jugger.  
Editado por: Johanna von Nathusius, Aaron Wilde, Tobias Doßmann.
6. Edición 2016. Publicado por: Comunidad Alemana de Jugger.  
Editado por: Felix Schiller, Johanna von Nathusius, Aaron Wilde.

Composición tipográfica, diseño, ilustraciones y portada:  
Aaron Wilde - Jugger Consulting



## **NOTAS**

El código ofrece los fundamentos unificados de todo el territorio federal de la comunidad activa para el Jugger en Alemania y reglamenta el desarrollo del juego, el campo y los materiales de juego, así como también la conducta de los árbitros. El código contiene exclusivamente los contenidos decididos por la comunidad Jugger de Alemania. El trabajo del guardián de las reglas es confirmado mediante votación por la comunidad alemana de Jugger.

Principales sitios de información del deporte Jugger en alemán:

[jugger.org](http://jugger.org)

[jugger.de](http://jugger.de)

La versión actual del reglamento alemán se puede encontrar en:

<http://www.jugger.org/downloads>

El uso del género masculino sirve para propósitos de legibilidad y se refiere a todos los géneros.

# CONTENIDO

## EXPLICACIÓN BREVE: ¿QUE ES EL JUGGER?

## ESTRUCTURA DE LAS REGLAS DE JUEGO

### 1 - TERRENO E INSTRUMENTOS DE JUEGO

I.1 El campo de juego .....	9	I.4.4.1 Schilde .....	12
I.2 El Jugg .....	9	I.4.4.2 Kurzpompfe .....	12
I.3 Los Mal (portería) .....	10	I.4.4.3 Langpompfe .....	13
I.4 Pompfen .....	10	I.4.4.4 Q-Tip .....	13
I.4.1 Superficie de agarre .....	11	I.4.4.5 Stab .....	14
I.4.2 Superficie de golpeo .....	11	I.4.4.6 Kette .....	14
I.4.3 Extremos para estocar .....	11	I.5 Equipo de protección y ropa deportiva .....	15
I.4.4 Tipos de Pompfen .....	12		

### 2 - EQUIPO

2.1 Jugadores .....	17	2.2 Composición de un equipo .....	17
---------------------	----	---------------------------------------	----

### 3 - DESARROLLO DEL JUEGO

3.1 Objetivo del juego .....	19	3.5 Rondas .....	20
3.2 Marcar un punto .....	19	3.5.1 Preparación .....	20
3.3 Duración del juego .....	20	3.5.2 Inicio de las rondas .....	21
3.4 Jugg de oro .....	20	3.5.3 Interrupción .....	21

## **4 - REGLAS EN EL TERRENO DE JUEGO**

4.1 Seguridad y Fair Play .....	23
4.2 Jugadores activos .....	23
4.3 Pompfer Activo .....	24
4.3.1 Manejo seguro de las pompfen .....	24
4.3.2 Manejo correcto de las pompfen .....	25
4.3.3 Zona de contacto valida ..	25
4.3.4 Contactos validos e invalidos .....	26
4.3.5 Contacto simultaneo .....	27
4.3.6 Pinnear .....	27
4.3.7 Manipular el Jugg .....	28
4.4 Corredores activos .....	28
4.4.1 Manejo del jugg .....	28
4.4.2 Encuentros entre qwiks .....	28
4.5 Jugadores inactivos .....	30
4.5.1 Arrodillarse .....	30
4.5.2 Tiempo de inactividad ....	31
4.5.3 Levantarse .....	31

## **5 - AUXILIARES DEL JUEGO**

5.1 Árbitros .....	33
5.1.1 Árbitro principal .....	33
5.1.2 Árbitro secundario .....	33
5.1.3 Árbitros de mal .....	34
5.2 Contador de piedras y Contador de puntos .....	34



## **EXPLICACIÓN BREVE: ¿QUE ES EL JUGGER?**

El Jugger es un deporte competitivo para dos equipos. El objetivo es depositar el jugg –replica de gomaespuma de un cráneo de perro- la mayor cantidad de veces posible en la mal (portería) contrario. Un equipo consta de cinco jugadores de campo y hasta tres jugadores de reserva. Únicamente uno de los jugadores puede tomar el jugg y marcar puntos: éste es el qwik (corredor). Los otros cuatro jugadores de campo están equipados con pompfen (equipamiento deportivo debidamente recubierto de un acolchado) con los cuales pueden combatir con los oponentes. Los jugadores impactados de manera legal por un pompfen contrario permanecen inactivos dentro del juego por un periodo establecido. Es así como los cuatro pompfer (jugadores equipados) pueden apoyar a su corredor y lograr anotar un punto para el equipo.

## **ESTRUCTURA DE LAS REGLAS DE JUEGO**

Las reglas de juego regulan el comportamiento de los jugadores por medio de preceptos, prohibiciones y autorizaciones. Los preceptos exigen un determinado comportamiento. Las prohibiciones demandan el abandono de un proceder específico. Las autorizaciones posibilitan explícitamente una conducta concreta, siempre y cuando sean cumplidas las condiciones relevantes para una autorización.

Todas las acciones de los jugadores que no sean cubiertas por el código son consideradas como acciones no reguladas y pueden ser reglamentadas provisionalmente por jugadores, árbitros y/o organizadores. La evaluación de la reglamentación provisional se realiza bajo los preceptos del respeto mutuo, el juego limpio y el buen trato entre jugadores.

Frente a una acción no regulada, los participantes tienen el privilegio de tomar una decisión conjunta y establecer así una pauta para juegos posteriores. En caso de desavenencia, el árbitro principal tiene el privilegio de tomar la decisión para garantizar el desarrollo del juego. Después de que el juego termine el organizador debe establecer un acuerdo temporal para la situación cuestionable, aplicable sólo al marco temporal de su evento.

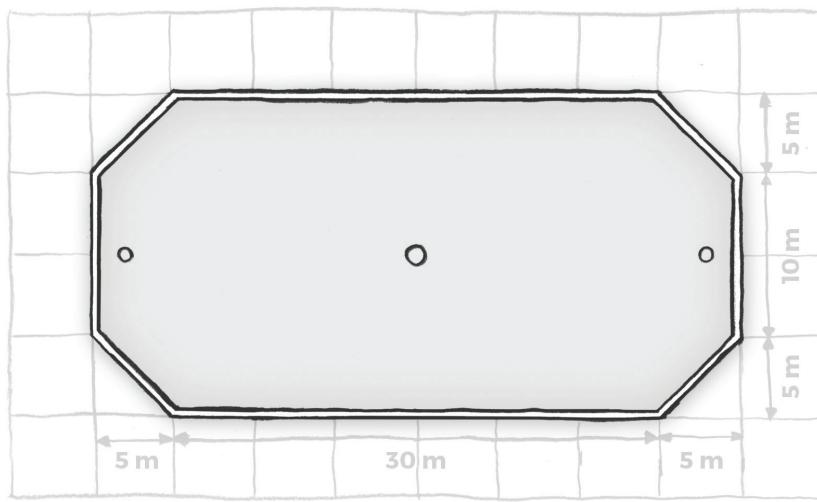
# 1

# TERRENO E INSTRUMENTOS DE JUEGO



## 1.1 EL CAMPO DE JUEGO

La forma de la cancha corresponde a un octágono alargado. La longitud total del campo es de **40 m** y el ancho total es de **20 m**. Todo lo que queda por fuera de dicho campo es considerado *afuera* (Aus), para efectos de aplicar las reglas. La cancha está delimitada con líneas. Las líneas cortas que miden **10 m** y son perpendiculares a las líneas largas son las *líneas de fondo*; todas las demás son *líneas de banda*. Todas las líneas, tanto las de fondo como las de banda no hacen parte del campo (son consideradas Aus). La mitad del campo es demarcada y sobre este punto, al comienzo o en cada interrupción del juego, es colocado el *jugg*. Los *Mal* se encuentran en ambos lados del campo, ubicados a **2 m** de la línea de fondo en dirección al centro del campo y sobre la perpendicular que atraviesa las líneas de fondo por su punto medio.

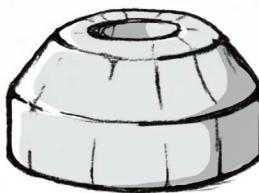


## 1.2 EL JUGG

El *jugg* es una gomaespuma con forma del cráneo de perro. Tiene una longitud aproximada de **30 cm** y un diámetro de aproximadamente **12 cm**. El aspecto del *jugg* no es relevante en tanto sea acorde con las medidas dadas.

### 1.3 LOS MAL (PORTERÍA)

El mal o portería es un embudo con forma de cono truncado, cuya base tiene un diámetro de aproximadamente **50 cm**. El cono truncado tiene una abertura de aproximadamente **12 cm** de diámetro en la superficie dentro de la cual debe ser depositado el jugg. El mal debe ser totalmente acolchado.



### 1.4 POMPEN

Las pompfen son las herramientas del juego usadas en el jugger, con las cuales se puede tener contacto con otros jugadores. Las pompfen se subdividen en *Schilde* (escudo), *Ketten* (cadena) y *Nahpomfen* (las demás pompfen).

La seguridad y conformidad de las pompfen con el reglamento actual deben ser examinadas antes de cada partido. Si una pompfen no es segura o no cumple el reglamento debe ser retirada del juego. Las pompfen son redondeadas y acolchadas, por lo que se deben evitar o suavizar al máximo posible las esquinas. No se permite el uso de elementos replicando espadas con cuchillas o similares.

Las nahpompfen son estructuras tubulares recubiertas con acolchado adecuado. Para prevenir heridas las estructuras tubulares compuestas de materiales más quebradizos deben tener un recubrimiento de material flexible, seguro contra perforaciones y que no se astille. Que la estructura tubular perfore por el extremo de la superficie de golpeo debe ser imposible cuando se aplique cualquier fuerza frontal concebible.

Las nahpompfen deben tener una *superficie de agarre* y una *superficie de golpeo* acolchada. La longitud del *alcance máximo* de las pompfen es el total de suma entre la longitud de la superficie de golpeo y la de la superficie de agarre.

### **1.4.1 SUPERFICIE DE AGARRE**

La superficie de agarre es aquella parte de las pomfen donde los jugadores deben poner una o ambas manos para su manejo adecuado. En las kurzpomfen (cortas), langpomfen (largas) y stäben (bastón) el extremo de la superficie de agarre más cercano al puño (pomo) debe ser suficientemente acolchado.

### **1.4.2 SUPERFICIE DE GOLPEO**

La superficie de golpeo es aquella parte acolchada de las pomfen que es usada para el *toque válido* y para *pinnear* (ver sección 4.3.6) En ninguna parte de la superficie de golpeo debe ser palpable el núcleo rígido de la pomfen al hacer una presión moderada con el pulgar. La superficie de golpeo debe tener un diámetro total de por lo menos **6 cm** en toda su longitud. Los extremos finales de la superficie de golpeo deben ser suficientemente acolchados y no pueden tener un diámetro menor a **7 cm**.

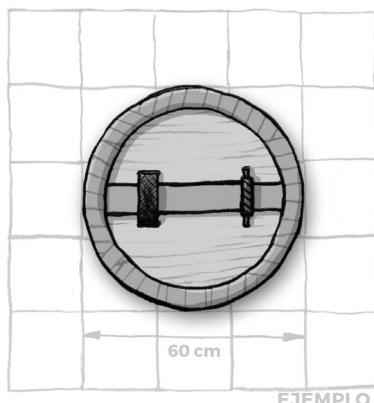
### **1.4.3 EXTREMOS PARA ESTOCAR**

Todas las pomfen con las que es permitido estocar (Langpomfen, Kurzpomfen, Q-tip) tienen que estar provistas de un extremo para estocar. Dicho extremo para estocar está ubicado al final de la superficie de golpeo. Debe estar formado únicamente de material acolchado, sin ningún núcleo rígido, y tiene que ser lo suficientemente sólida como para evitar un pliegue lateral, pero siempre procurando ser lo más suave posible. Aun cuando se comprima al máximo, el núcleo rígido de las pomfen no debe sentirse en un extremo para estocar.

## 1.4.4 TIPOS DE POMPFEN

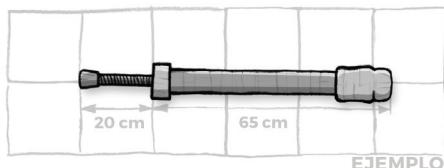
### 1.4.4.1 SCHILDE

El schilde es redondo y tiene un diámetro máximo de **60 cm**, cuya superficie delantera y el borde (o circunferencia) deben ser acolchados. El schilde es manipulado con una sola mano y se acompaña de una kurzpompfen, pero no puede ser utilizado para atacar, arrollar o pinnear. Su propósito es puramente defensivo.



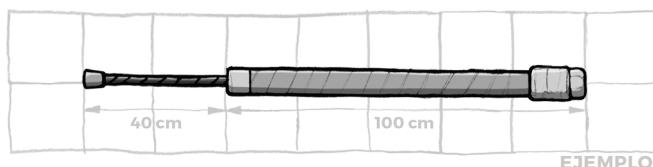
### 1.4.4.2 KURZPOMPFE

Las kurzpompfen tienen un máximo de **85 cm** de largo. La longitud máxima de la superficie de golpeo, junto con el extremo para estocar, es de **65 cm**. La zona de agarre se encuentra en el extremo posterior de la pompfe y la superficie de golpeo es el extremo superior acolchado. Las kurzpumpfen pueden ser usadas con un escudo o con una gemela. Para un correcto uso de las kurzpompfen una mano debe encontrarse en la zona de agarre.



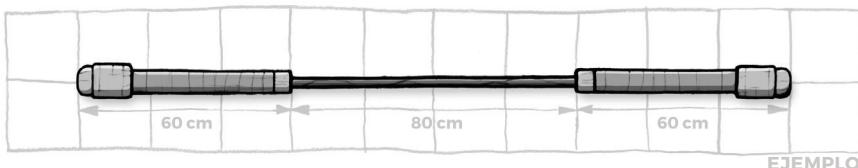
#### 1.4.4.3 LANGPOMPFE

Las langpompfen tienen una longitud máxima de **140 cm**. La longitud máxima de superficie de golpeo junto con el extremo para estocar es de **100 cm**. La superficie de agarre se encuentra en el extremo posterior de la pompfe. La superficie de golpeo es el extremo superior acolchado. La zona de golpeo está equipada con un extremo para estocar. Para un correcto manejo de las langpompfen ambas manos deben encontrarse en la zona de agarre.



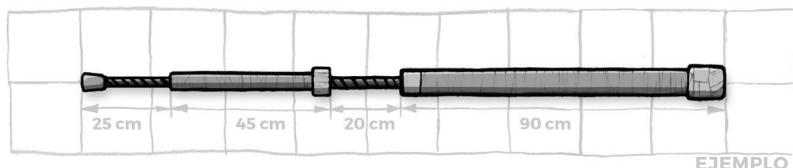
#### 1.4.4.4 Q-TIP

La Q-tip tiene una longitud máxima de **200 cm**. El alcance máximo de las Q-tip es de **140 cm**, dado que no se puede asir más allá de la zona de agarre. La superficie de agarre se encuentra en el centro de la pompfe y las superficies de golpeo son los dos extremos acolchados. Las superficies de golpeo están respectivamente equipadas con un extremo para estocar. Para su uso correcto deben encontrarse las dos manos en la superficie de agarre.



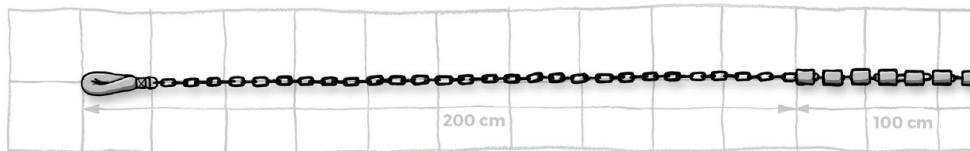
#### 1.4.4.5 STAB

El stab tiene una longitud máxima de **180 cm** y posee un alcance máximo de **110 cm**. Esta pompfe tiene dos superficies de agarre que están separadas por un brazalete acolchado. La superficie de agarre trasera va desde el puño hasta el brazalete y la superficie de agarre delantera va desde el brazalete hasta la superficie de golpeo. Los bordes del brazalete marcan claramente el máximo alcance del stab, y el mismo es al menos **1 cm** más grueso en su totalidad que el agarre delantero. La zona de golpeo es la zona delantera acolchada. Para el correcto uso de la pompfe una mano debe encontrarse en cada una de las superficies de agarre. A diferencia del equipamiento anterior, es ilegal estocar con el bastón.



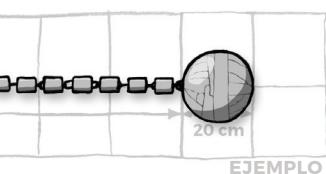
#### 1.4.4.6 KETTE

La kette (Correa de mano + eslabones +pelota de la cadena) tiene una longitud máxima de **320 cm**. En un extremo se encuentra la correa de mano y en el extremo opuesto se encuentra la pelota de la kette. La pelota debe ser acolchada y tener un diámetro mínimo de **20 cm**. Un mínimo de **100 cm** de los eslabones (empezando por la conexión con la pelota y con dirección a la correa de mano) deben estar recubiertos con un acolchado protegido contra desplazamientos. Para un correcto uso de la Kette la correa de mano debe ubicarse en una mano o en un brazo del cadenero. No se puede pinnear con esta pompfe.



## **1.5 EQUIPO DE PROTECCIÓN Y ROPA DEPORTIVA**

Por su propia seguridad todos los jugadores deben cubrir o retirar todo tipo de joyería y accesorios personales, y se requiere el uso de ropa deportiva o de protección adecuada. Cada jugador decide el grado de protección que necesita. Para evitar en riesgo de lesión en el campo todo el equipo de protección debe ser acolchado. Los protectores (incluyendo guantes) de plástico rígido están prohibidos.



EJEMPLO



# 2

# EQUIPO

## **2.1 JUGADORES**

En el jugger existen los *qwiks* y los *pompfers*.

Los *qwiks* son los únicos jugadores que pueden tomar el *jugg* con las manos y ponerlo en el mal. Ellos no manejan ninguna *pompfen*. Los jugadores que manejan las *pompfen* son llamados *pompfers* y pueden manejar:

- una *kette* o
- un *stab* o
- una *langpompfen* o
- un *Q-tip* o
- dos *kurzpompfen* o
- una *kurzpompfen* y un *schild*.

A un *pompfer* que maneja una *kette* se le llama *Kettenspieler* (cadenero o simplemente cadena). Los *pompfers* restantes son llamados jugadores de proximidad.

## **2.2 COMPOSICIÓN DE UN EQUIPO**

Un equipo consta de máximo 8 jugadores en cada juego: exactamente 5 *jugadores de campo* y 3 *suplentes*. A diferencia de los jugadores de campo, los jugadores suplentes no tienen permitido entrar al campo de juego durante una ronda.

Dentro de los jugadores de campo debe haber un *qwik* por equipo. Los jugadores restantes deben manejar alguna *pompfen*. Dentro de los jugadores de campo que son *pompfers* sólo puede haber un *kettenspieler*, aunque su participación en el juego no es obligatoria.



**3**

# **DESARROLLO DEL JUEGO**

### **3.1 OBJETIVO DEL JUEGO**

El objetivo del juego es anotar la mayor cantidad de puntos contra el equipo contrincante dentro del tiempo establecido

### **3.2 MARCAR UN PUNTO**

Para anotar un punto el qwik debe colocar el jugg en el mal. El jugg debe ser ubicado correctamente dentro del mal y no debe haber contacto con ninguno de los dos qwiks. Un punto sigue siendo válido cuando:

- Un qwik coloca el jugg dentro del mal, pero es simultáneamente tocado de manera valida.
- Un qwik es tocado de manera válida antes de soltar el jugg, y el jugg permanece ubicado correctamente dentro del mal cuando el jugador libera el jugg.

El jugg no está correctamente ubicado -y por tanto no se marca punto- si no se sostiene por sí sólo dentro del mal, o si uno de los dos corredores tiene contacto con el jugg antes de que este entre en el mal y mantiene el contacto una vez se ha depositado el jugg en el mal. Asimismo, el punto no es válido si el jugador es tocado antes de que coloque el jugg en el mal.

Si el jugg no está correctamente ubicado, el juego continúa y un asistente o un jugador retira el jugg del mal y lo pone a un lado.

Si el jugg es colocado en el mal que defiende el equipo A, el punto se adjudica al equipo B, sin importar cual jugador marcó el punto. De igual manera, cualquier punto marcado en el mal que defiende el equipo B se adjudica al equipo A.

### **3.3 DURACIÓN DEL JUEGO**

Un partido de jugger se divide en dos *tiempos* de 80 o 100 piedras . Una piedra tiene una duración de 1.5 segundos.

Entre los dos tiempos hay una pausa en la que los equipos cambian de lugares. Su duración no debe ser mayor a 5 minutos.

Tan pronto como el tiempo haya terminado, se compara la puntuación y se establece el ganador. Si ambos equipos tienen la misma cantidad de puntos al final del partido se aplica la regla del *jugg de oro*.

### **3.4 JUGG DE ORO**

Cuando se decide un desempate por jugg de oro se empieza otra *ronda*. El equipo que en esa ronda logre anotar un punto es el ganador del partido.

### **3.5 RONDAS**

Los tiempos están compuestos por rondas, durante las cuales se cuentan piedras. Una ronda es el espacio de tiempo existente entre la señal de partida y una *interrupción*, ya sea la marcación de un punto u otro tipo de pausa.

#### **3.5.1 PREPARACIÓN**

Antes del inicio del juego y durante una interrupción los jugadores de ambos equipos se forman fuera del campo de juego en sus líneas de fondo. Durante la preparación los jugadores tienen un tiempo limitado para descansar y para planear tácticas o realizar cambios. Los cambios de y entre qwik y pompfers se pueden realizar ilimitadamente. El corredor le indica al árbitro principal que el equipo está preparado para comenzar con la ronda. Dado el caso de un retraso el árbitro principal debe insistir en el inicio de la ronda.

### **3.5.2 INICIO DE LAS RONDAS**

Para iniciar una jugada el árbitro principal pregunta ambos equipos si están preparados. Si los jugadores están preparados el central se asegura de que el jugg se encuentre en el centro del campo y autoriza el inicio del juego con la señal “3-2-1- Jugger”. En cuanto suene la señal “jugger” los jugadores pueden entrar en el campo de juego.

### **3.5.3 INTERRUPCIÓN**

En cada interrupción el conteo de piedras se detendrá y solo se reanudará hasta el comienzo de la siguiente ronda.

Los árbitros interrumpen el juego siempre que se anote un punto.

El juego no se interrumpe si el jugg sale del campo.

Las demás razones para detener el juego están a consideración de los árbitros. El árbitro principal puede interrumpir el juego si no se garantiza el juego limpio o la seguridad para los jugadores (por ejemplo, por una lesión de un jugador, el deterioro de una pompfe, demasiados jugadores entran al campo, personas ajenas al juego, animales u objetos extraños o peligrosos sobre el campo de juego o comportamiento antideportivo).

# 4

## REGLAS EN EL TERRENO DE JUEGO

## **4.1 SEGURIDAD Y FAIR PLAY**

La regla más importante es: “¡Seguridad primero!”. Esto significa que todos los jugadores deben jugar según el reglamento y controlar sus emociones.

Está prohibido el comportamiento antideportivo, el abuso físico o verbal hacia otros jugadores, la rudeza innecesaria, y herir o poner en peligro a los otros jugadores mediante comportamiento propio.

Si los jugadores notan heridas o casos de rudeza innecesaria deben advertir inmediatamente al cuerpo arbitral o a otros jugadores.

## **4.2 JUGADORES ACTIVOS**

El estado de un jugador puede ser activo o inactivo. Al inicio de cada jugada todos los jugadores son activos. Se vuelven inactivos al momento de un contacto legal con una pompfen o cuando cometan una infracción.

Sólo los jugadores activos pueden hacer parte del juego, pudiendo moverse dentro del campo e interactuar con el jugg. Para los jugadores activos está prohibido:

- Salir del campo. Un jugador comete una infracción cuando cualquier parte de su cuerpo toca el Aus o coloca el jugg en el mismo, ya sea por lanzamiento o manipulándolo con las pompfen.
- Actuar con rudeza innecesaria.
- Correr (arrollar) o saltar en o hacia otro jugador. Los jugadores deben detenerse antes de una posible colisión o de arrollar a otro participante.
- Bloquear la apertura del mal, ya sea con el propio cuerpo o con una pompfen.
- Desplazar el mal del lugar establecido.
- Patear el jugg.
- Tirar bruscamente de la kette cuando esté tensa, ya sea en contacto con un jugador o con una pompfen.

## **4.3 POMPFER ACTIVO**

Los pompfers activos pueden atacar (ya sea estocando, golpeando o enredando con la kette) a los otros jugadores activos con sus pompfen para que queden inactivos. Los nahpompfers activos pueden pinnear a los jugadores inactivos para impedir que vuelvan a estar activos. Los nahpompfers activos pueden manipular el jugg con las mismas.

### **4.3.1 MANEJO SEGURO DE LAS POMPFEN**

Cada jugador es responsable de la seguridad de sus pomfen y el manejo adecuado y seguro de ellas.

De ser dañada la pompfe y, por ende, no ser segura o no cumplir con las normas, el pompfer debe sacarla del campo de juego. Cuando el pompfer ha retirado su pompfe dañada del juego, debe abandonar el campo de juego por cualquier punto del campo para tomar otra arma. Al abandonar el campo de juego para el cambio de arma no se considera que el jugador este en el Aus, por ende, no hay penalización por abandonar el campo. El jugador debe ingresar tan rápido como pueda al campo de juego por el mismo punto por el que lo abandonó. Mientras el jugador está realizando el cambio de arma, está prohibido interactuar con el jugg, golpear a otro jugador o pinearlo, o interrumpir el camino de cualquier jugador. Sin embargo, él puede ser golpeado y pineado y debe contar su tiempo fuera de manera inmediata.

Así, un jugador puede pasar en plena carrera y tocar a sus oponentes con una pompfer si hay espacio suficiente para que en dicho movimiento no haya contacto físico entre los jugadores. También pueden saltar en dirección a un oponente para ponerse en rango de combate, siempre y cuando presten especial atención a un manejo controlado de la pompfen, sin que en este movimiento haya un contacto físico entre jugadores. Está prohibido para arrojar las pompfen.

Está prohibido para los nahpompfers estocar con sus pompfen en plena carrera o saltando hacia adelante. Para los kettenspiele está prohibido halar de la cadena cuando un jugador se encuentre envuelto por ésta. También es ilegal para ellos intentar girar la cadena cuando ésta se encuentre enredada con una pompfen. Además, deben quitar cuidadosamente la cadena de los jugadores inactivos que fueron enredados.

### **4.3.2 MANEJO CORRECTO DE LAS POMPFEN**

Los jugadores activos del campo pueden atacar, estocar y pinnear de forma válida a los otros jugadores activos solamente si hacen un uso correcto de sus respectivas pompfen. Para usar correctamente una nahpompfe las manos deben estar ubicadas en la zona de agarre correspondiente. Para ello basta con que cualquier parte de la mano toque la zona de agarre. Se debe además tomar en consideración si es legal o no estocar con el equipamiento en cuestión.

Un uso correcto de la kette implica que el jugador tiene la correa en la mano o el brazo mientras hace girar la cadena. La kette no se usa correctamente si el kettenspiele lanza la bola directamente con sus manos o si lleva la kette arrastrándola tras de sí.

### **4.3.3 ZONA DE CONTACTO VÁLIDA**

La zona de contacto válida es la zona del cuerpo de un jugador en la que un toque se considera contacto válido. Para todos los jugadores el cuerpo entero (incluyendo la ropa) a excepción del cuello, la cabeza y las manos son considerados zona de contacto válida. La muñeca también es una zona de contacto válida.

Para los kettenspiele las manos se añaden a la zona de contacto válida.

Para los qwiks las manos cuentan como zona de contacto válida. En el caso de que estén en contacto con el jugg cuando son atacados, éste también se convierte en una zona de contacto válida.

Los jugadores de campo deben anunciar un contacto fuera de la zona válida con expresiones como “¡Hand!” (mano) o bien “¡Kopf!” (cabeza) y un contacto simultáneo con “Doppel” (doble).

#### **4.3.4 CONTACTOS VÁLIDOS E INVÁLIDOS**

Un contacto válido de los nahpompfer se define como un toque, mediante el uso adecuado de la nahpompfen y efectuado con la superficie de golpeo de la misma, a otro jugador en una zona de contacto válida.

Para los kettenspiele, un contacto válido es aquel que, haciendo un uso adecuado de la kette, logra tocar a otro jugador con la pelota. También se define como válido aquel ataque donde la kette misma forma un loop/figura compacta al ser enredada alrededor de un jugador o extremidad del mismo.

Un contacto es inválido si:

- No se usa correctamente la pompfen.
- El contacto se efectúa completamente fuera de la superficie de contacto.
- Si en un único movimiento se toca a un jugador activo en la cabeza y después en una zona de contacto válida. Sin embargo, si en un único movimiento se toca primero en una zona de contacto válida y después en la cabeza entonces el contacto es válido.
- Es un movimiento de estocada con el stab.
- Una pompfen es atrapada por una kette, y dicha pompfen golpea a un jugador que no es el kette.
- La pelota de la kette golpea a un jugador en una zona de contacto después de que la cadena se envuelve en una pompfen. En ese caso la cadena se considera como apresada.



#### **4.3.5 CONTACTO SIMULTANEO**

Si un jugador es impactado en una zona válida e impacta en una zona válida a su atacante simultáneamente, se dice entonces que hay un contacto doble y ambas acciones son válidas. En este caso, ambos jugadores son inmovilizados por el tiempo correspondiente a la pompfen con la que fueron vencidos. El toque es considerado simultaneo si los jugadores no pueden llegar a un acuerdo de quien fue tocado primero. La decisión del contacto simultaneo queda bajo el juicio de ambos jugadores. En caso de un conflicto los árbitros del juego tienen la última palabra.

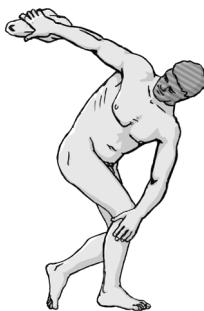
#### **4.3.6 PINNEAR**

Los nahpompfer activos pueden pinnear un máximo de un jugador inactivo al mantener el contacto de la superficie de golpeo de la pompfen, usada correctamente, en una zona de contacto válida. De esa forma se evita que el jugador pinneado vuelva a estar activo hasta que se retire la pompfen.

Existe un pin en tanto las pompfen toquen a los jugadores inactivos de esta manera. El pin puede ser interrumpido, por ejemplo, para atacar a otro jugador activo o pinnear a otro jugador inactivo del campo, y después continuarse con el jugador inicial. El pin es invalido mientras la pompfe este enredada en la kette.



CHAIN PLAYER



RUNNER



ENFORCER

### **4.3.7 MANIPULAR EL JUGG**

Los pompfers pueden manipular el jugg con las pompfen siempre y cuando no represente peligro para otros jugadores del campo. Está prohibido para los pompfers tocar el jugg con el cuerpo o cargarlo con las pompfen.

## **4.4 CORREDORES ACTIVOS**

Los qwiks activos pueden interactuar directamente con el jugg y luchar con el kwik oponente. Al igual que con los pompfers, se define como corredor activo aquel que no ha sido sujeto de un contacto válido ni se encuentra pinneado.

### **4.4.1 MANEJO DEL JUGG**

Sólo los qwiks activos pueden tocar el jugg con las manos, recogerlo, llevarlo, lanzarlo y colocarlo en el mal. Está prohibido lanzar el jugg a otros jugadores. Si el jugg sale del campo de juego y ninguno de los auxiliares lo coloca en las bandas del campo de juego, cualquier kwik activo puede abandonar el campo de juego para recogerlo. En este caso no se comete falta. El jugador debe tomar el camino más corto hacia el jugg desde el borde del terreno de juego y entrar por el mismo lugar por el que salió, tan rápido como sea posible.

### **4.4.2 ENCUENTROS ENTRE QWIKS**

Los qwiks deben ponerse de acuerdo antes del comienzo del juego sobre el grado de contacto físico permitido en sus encuentros uno a uno. El determinante para ese acuerdo es el mínimo común denominador, es decir, en caso de desacuerdo respecto al grado de contacto, se optará por la opción más leve.

En los encuentros entre estos jugadores, se considera el tronco entero (incluyendo los brazos), desde la cintura hasta el comienzo del cuello, como zona válida de agarre y contacto, si el contrincante está de pie. Si, por el contrario, alguna parte del qwik –además de sus pies- está en contacto con el suelo se considera al cuerpo entero, desde el cuello hacia abajo, como zona válida de contacto.

Los qwiks pueden tener contacto físico el uno con el otro dentro de los límites definidos de la zona de agarre y contacto. Dentro de esta delimitación pueden empujarse, agarrarse, aferrarse, levantar, arrastrar o empujarse al suelo entre sí. No obstante, si se tiene cualquier tipo de contacto con una zona inválida de agarre deben separarse inmediatamente.

Los qwiks tienen prohibido:

- Obtener una ventaja arriesgándose a lesionar o ser lesionados.
- Agredir físicamente o patear al oponente, o hacer contacto por fuera de la superficie valida de contacto.
- Lanzarse contra el contrincante de manera que ambos pies se despeguen del suelo, o lanzar al otro qwik de manera tal que lo que primero toque el suelo sea el tronco o la cabeza del oponente.
- Inmovilizar las articulaciones forzando las extremidades hasta o sobre el punto de suspensión.
- Tirar violentamente de una extremidad. Por ejemplo, la detención del adversario en carrera sujetandole por el antebrazo.
- Empujar al contrincante, mientras corre, en la dirección hacia la que corre.
- Correr hacia o saltar hacia el oponente, de manera que el movimiento termine en contacto fisico entre los jugadores.
- Agarrar al contrincante de la camiseta.

## **4.5 JUGADORES INACTIVOS**

Los jugadores del campo se vuelven inactivos al ser tocados en una zona de contacto valida o al salir del campo.

Está prohibido para los jugadores inactivos participar en el desarrollo del juego, es decir, moverse en el terreno de juego, interactuar con el jugg, atacar a otros jugadores o pinnear. En el caso de que hayan perdido su pompfen, está prohibido recogerla mientras permanezcan inactivos. Ademas, tienen prohibido sujetar, lanzar o esconder el jugg.

Los jugadores inactivos deben mantenerse en el lugar en donde fueron tocados e inmediatamente arrodillarse. En caso de estar afuera del campo, deben retornar al mismo antes de arrodillarse.

Cuando una kette los envuelva deben ayudar a desenredarse. Si su pompfen es envuelta por una kette deben ayudar a desenredarla, o simplemente soltarla para no molestar a los otros jugadores del campo durante el desenredo.

### **4.5.1 ARRODILLARSE**

Los jugadores inactivos deben arrodillarse para tocar el suelo con una rodilla y colocar una mano en la espalda, y deben dejar su nahpompfen en el suelo. En tanto los jugadores inactivos tengan una rodilla en el suelo y una mano en la espalda, tienen permitido girarse y comunicarse.

#### **4.5.2 TIEMPO DE INACTIVIDAD**

Despues de haberse arrodillado correctamente, el jugador puede comenzar a contar el tiempo de inactividad al oir la primera piedra. Debe contar, de manera clara, con la mano ubicada en su espalda. El lapso de tiempo de inactividad depende del motivo por el cual se arrodilla el jugador:

- Si sale del campo son 5 piedras.
- Si es un toque con una nahpompfen son 5 piedras.
- Si es un contacto con la kette son 8 piedras.

Si se pinnea a un jugador inactivo, el tiempo de inactividad continua ininterrumpidamente mientras este pinneado.

Un jugador inactivo deberá reiniciar su conteo en los siguientes casos: cuando no se arrodille como indica la regla; cuando tome parte activa en el juego o se levante antes de terminar el lapso reglamentario. Tan pronto haya terminado de contar su tiempo de inactividad, puede levantarse y volver a ser considerado jugador activo. Por motivos tácticos, los jugadores inactivos pueden exceder el tiempo de inactividad manteniéndose arrodillados.

#### **4.5.3 LEVANTARSE**

Cuando un jugador inactivo se levanta, vuelve a estar activo. Un jugador se considera levantado y activo cuando quita su mano de la espalda Ó levanta la rodilla del suelo. Los qwiks, además, se levantan al agarrar el jugg.

Los jugadores no pinneados se pueden levantar tan pronto como terminen de contar el tiempo de inactividad. Los jugadores pinneados que ya hayan terminado de contar el tiempo de espera, pueden levantarse la piedra siguiente al final del pinneo. Si el pin se termina antes de que se termine el tiempo de inactivdad, los jugadores pueden levantarse como jugadores no pinneados, tan pronto como terminen de contar su tiempo de inactividad.



**5**

# AUXILIARES DEL JUEGO

## **5.1 ÁRBITROS**

Cada partido oficial es dirigido por cuatro árbitros: un árbitro principal, un árbitro secundario y dos árbitros de mal. Todos los árbitros tienen la tarea de hacer valer el reglamento del juego, ocuparse de garantizar seguridad de los participantes y, en los casos necesarios, interrumpir el juego.

Ellos tienen la última palabra en situaciones o decisiones confusas (por ejemplo, contacto simultaneo), comprueban el tiempo de inactividad de los jugadores inactivos y llaman la atención de los jugadores y del árbitro principal sobre comportamientos antideportivos repetidos.

En caso de que el jugg salga del terreno de juego, el árbitro lo coloca en la línea lateral por la que salió, a menos de que un qwik llegue primero y lo recoja.

### **5.1.1 ÁRBITRO PRINCIPAL**

El árbitro principal dirige el juego y tiene la última palabra en caso de que haya discrepancias entre los árbitros.

Antes de cada jugada da a conocer el puntaje del juego y el tiempo restante. Él da inicio a cada ronda y en caso de un empate, después de que se ha acabado el tiempo, anuncia el “jugg de oro”.

Para observar el transcurso del juego el árbitro se mueve por las líneas laterales a la altura del jugg, Él le ratifica al árbitro de mal los puntos cuando este no los reconozca, y también se preocupa porque el juego continúe cuando el jugg no quede correctamente ubicado dentro del mal. En las situaciones de desacuerdo puede determinar el reinicio de la ronda. Si se presenta un comportamiento antideportivo repetidas veces esta facultado para imponer los castigos.

### **5.1.2 ÁRBITRO SECUNDARIO**

El árbitro secundario acompaña al central en las tareas de este. Observa el juego y se mueve a la altura del jugg en la línea lateral opuesta al central.

### **5.1.3 ÁRBITROS DE MAL**

El árbitro de mal debe prestar atención al cumplimiento de las reglas de juego dentro de la mitad de campo correspondiente a su mal designado. En especial, debe poner atención a que, al inicio de la jugada, la formación de los jugadores esté de acuerdo a las reglas y que los jugadores ingresen al campo de acuerdo a las reglas. Durante el transcurso del juego, debe supervisar directamente el mal y la anotación de puntos.

Si el jugg se ubica correctamente, el árbitro de mal anuncia esto gritando “¡Jugg!” y levantando ambos brazos sobre la cabeza.

Si el jugg no se ubica correctamente, el árbitro de mal anuncia esto gritando “¡Continúen, no hay punto!”, agitando ambos brazos en frente del cuerpo y asegurándose que el juego continue. En caso necesario, toma el jugg del mal y lo ubica a un lado del mismo.

## **5.2 CONTADOR DE PIEDRAS Y CONTADOR DE PUNTOS**

El contador de piedras vigila que los jugadores y los auxiliares del juego escuchen la señal acústica, o da la señal por sí mismo. Cuenta las piedras durante las jugadas y después de una interrupción, le da a conocer al árbitro principal las piedras restantes. Para el caso de una repetición, debe recordar el conteo de piedras con el que comenzó la ronda. Las últimas 10 piedras deben ser contadas de manera audible para todos, asegurándose que los jugadores y los demás auxiliares del juego puedan escuchar.

El contador de puntos lleva la cuenta de los puntos anotados y al final de cada ronda informa al árbitro principal sobre la puntuación.



