

Versión del reglamento: 1.0

Última modificación: 25/04/2016

Reglamento de Jugger

Buenos Aires, Argentina

Aclaración previa acerca de este documento

Este reglamento detalla una variante del jugger alemán. Pretende describir y orientar la práctica del jugger de la comunidad bonaerense, y de cualquier núcleo que quiera adoptarlo.

Introducción

El jugger es un deporte de invasión en el que cuatro jugadores de cada equipo han de combatir con elementos acolchados para defender a su quinto jugador, el corredor, quien es el único autorizado a agarrar el jagg (una especie de bola) y depositarlo en la base del campo rival para marcar un tanto.

Los jugadores que portan los elementos acolchados (en adelante «pompfes») pueden dejar fuera de juego a otro jugador durante un tiempo preestablecido si lo tocan en una zona válida empleando adecuadamente su pompfe; de esta forma se obtiene superioridad numérica en el campo. Los equipos se enfrentan teniendo que emplear la habilidad de combate, la velocidad, la estrategia y la coordinación de los jugadores para tratar de marcar tantos.

En un partido se juegan varios puntos; en cada punto, uno de los dos equipos puede marcar un tanto.

Al finalizar el tiempo de juego, el equipo que más tantos haya marcado obtiene la victoria.

Seguridad y juego limpio

El jugger no es un deporte de fuerza bruta, sino de agilidad, habilidad y estrategia. Aunque la primera impresión que provoca es de agresividad y violencia, la realidad es diferente. Los impactos bruscos, las acciones peligrosas o cualquier factor que pueda poner en riesgo la seguridad de los jugadores están prohibidos. Más adelante se detallan todas las reglas que abogan por la seguridad de cualquier persona implicada en el juego.

Las pompfes empleadas han de ser inspeccionadas previamente a un partido para asegurar que cumplen las normativas de seguridad.

Cuando un jugador es impactado de forma válida debe reconocer el golpe y quedarse fuera de juego (ver sección «Reglas de juego»). Esto implica que el jugger no sería posible si los jugadores fuesen deshonestos. La sinceridad y el respeto tanto hacia el equipo adversario como hacia el propio y el arbitral son pilares del jugger. El objetivo del deporte es la diversión y la sana competencia, siempre conservando la deportividad y el juego limpio.

El campo de juego

El campo de juego es de forma rectangular con las esquinas cortadas.



Las líneas de base miden diez metros. Son las que se encuentran más próximas a las bases donde se marcan los tantos y detrás de las que se sitúan los jugadores al comenzar un tanto.

Las líneas de banda miden treinta metros, y son perpendiculares a las líneas de base.

Las diagonales son las líneas que unen las líneas de base y de banda con ángulos de cuarenta y cinco grados.

Las bases tienen aproximadamente cincuenta centímetros de diámetro y veinte de alto, son fabricadas a partir de materiales blandos y poseen un agujero central de quince centímetros de diámetro que las atraviesa verticalmente. Al introducir el jugg en una de ellas se marca un tanto. Se ubican centradas a dos metros de la línea de base y a dieciocho del centro del campo. El jugg se coloca al inicio de cada punto en el centro del campo.

Los jugadores

Cada equipo debe presentar un mínimo de cinco jugadores para competir, pudiendo participar hasta un máximo de ocho en un partido. En cada punto entran al campo cinco jugadores, quedando hasta tres de reservas. Los jugadores pueden cambiar a voluntad entre tantos pero no en el transcurso de un punto. No hay restricciones sujetas al número de cambios, siempre y cuando se den entre los ocho presentados al partido.

En cada equipo hay tres tipos de jugadores:

- **Pompfers:** Son los jugadores que portan las pompfes (ver sección de equipamiento). Su función en el partido es la de proteger a su corredor aliado mientras buscan impactar a los jugadores rivales para dejarlos fuera de juego temporalmente. No hay restricciones en cuanto a la variedad de pompfes en un punto.
- **Cadenero:** Es el jugador que porta una kette (cadena). En cada equipo *puede* haber un solo cadenero para cada punto; el equipo también puede decidir no tener ningún jugador cadenero. Tiene algunas variaciones en lo referente a las reglas con respecto a los pompfers.
- **Corredor:** Es el único que puede tomar el jugg y marcar tantos. No porta pompfes ni kette, por ende depende de sus compañeros para que lo protejan. En cada equipo *debe* haber un solo corredor para cada punto. Por último, el corredor es el encargado de señalar al árbitro si su equipo está listo al comenzar cada punto.

Los tipos de jugadores son fijos para cada punto, es decir, una vez que comienza el punto, un jugador no puede cambiar de pompfer a cadenero, o intercambiarse un cadenero con un corredor. No obstante, los jugadores pueden cambiar de posición entre un punto y el otro.

El equipamiento

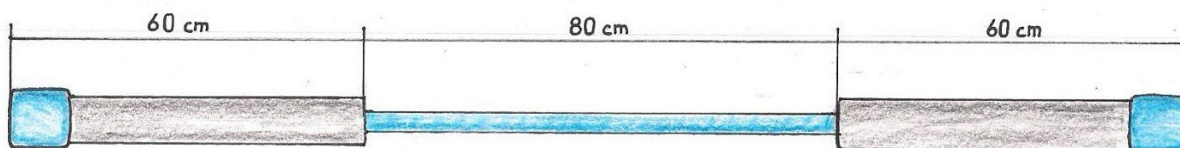
Jugg

El jugg es el objeto que el corredor ha de situar en la base rival para conseguir un tanto. Solo puede transportarlo usando una o las dos manos. Debe medir aproximadamente 30 cm de largo y tener un extremo más delgado que el otro, con un diámetro aproximado de 12 cm en su lado ancho y un mínimo de 6 cm en su lado angosto. Los juggs deben ser blandos y seguros. Deben tener un peso suficiente para que vuelen correctamente al ser lanzados, pero no demasiado como para que sea peligroso un golpe con él.

Pompfes

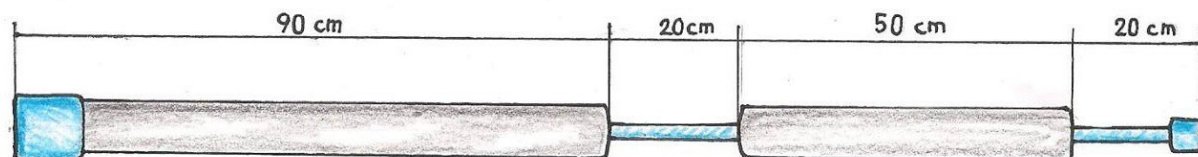
Por pompfe se entiende una de las varas rígidas acolchadas que se utilizan para jugar jugger. Se componen de dos tipos de zonas: las de agarre y las de golpeo. El stab adicionalmente tiene una zona de bloqueo. Los tipos de pompfes son los siguientes:

Q-tip (60-80-60)



El Q-tip tiene unas dimensiones máximas de 200 cm. Tiene una zona de agarre central de 80 cm que debe estar mínimamente acolchada y dos zonas de golpeo situadas a los extremos de hasta 60 cm. Es una pompfe a dos manos, pudiéndose situar cada una en cualquier parte de la zona de agarre.

Stab (90-20-50-20)

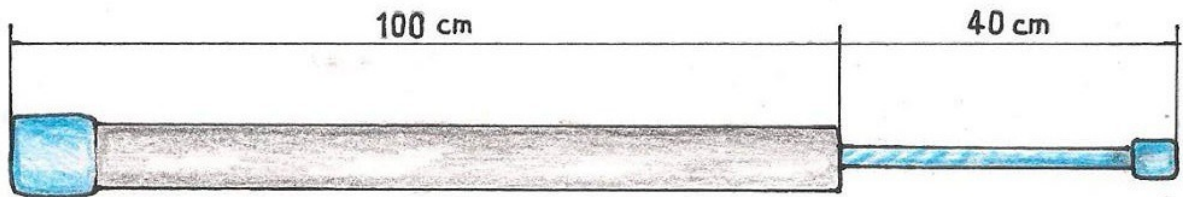


El Stab tiene unas dimensiones máximas de 180 cm. La zona de impacto está situada en un extremo y mide 90 cm. Tiene dos agarres de 20 cm separados por una zona de 50 cm que no se

considera zona de golpeo válida (aunque debe estar acolchada) y que debe tener un mínimo de 5 cm de grosor.

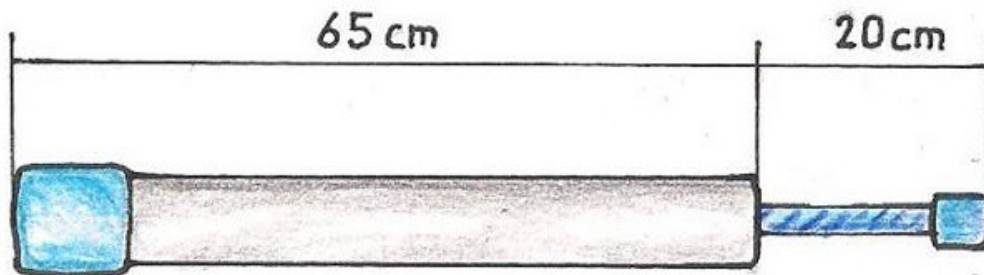
Es una pompfe a dos manos. Para utilizarla se debe colocar una mano en cada agarre.

Mandoble (100-40)



El mandoble tiene unas dimensiones máximas de 140 cm. La zona de golpeo mide 100 cm y la zona de agarre mide 40 cm. Es una pompfe a dos manos, pudiéndose situar cada una en cualquier parte de la zona de agarre.

Espada Corta

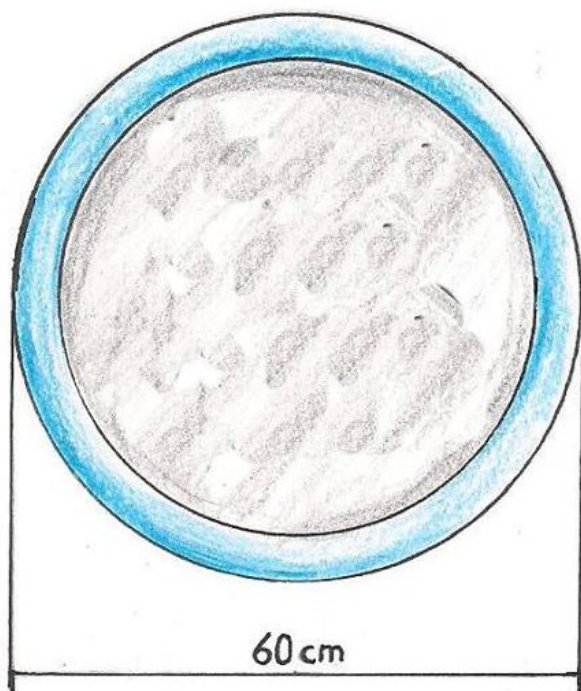


La espada corta tiene unas dimensiones de hasta 85 cm. La zona de golpeo mide 65 cm. La zona de agarre mide 20 cm. Es una pompfe a una mano y puede agarrarse desde cualquier parte de su zona de agarre. Debe combinarse bien con otra espada corta o bien con un escudo en la otra mano.

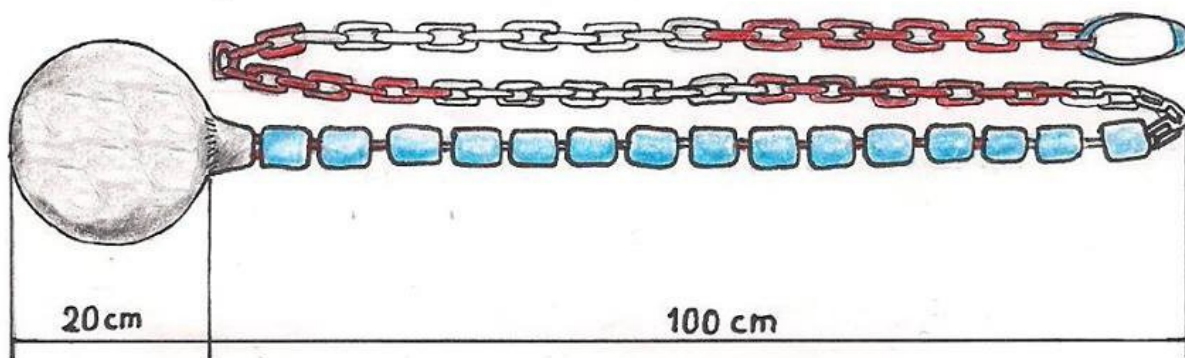
Escudo

El escudo debe ser redondo y tener un diámetro inferior a 60 cm. No está permitida ninguna forma distinta del círculo completo sin agujeros de cualquier naturaleza. Se usa con una sola

mano desde uno o varios agarres en la parte posterior del mismo. Debe tener el borde y el frente siempre acolchados. El escudo no debe poder doblarse, y puede tener un grosor máximo de 12 cm.



Kette



La kette tiene unas dimensiones máximas de 320 cm. Está formada por una bola de entre 18 y 20 cm de diámetro y del conjunto cadena y agarre de hasta 300 cm. El agarre debe medir un máximo de 15 cm.

La bola debe ser una esfera sólida esponjosa de material blando.

Los eslabones deben ser de plástico.

La bola no puede unirse a la cadena con materiales metálicos.

Todos los eslabones de por lo menos 100 cm de cadena más cercanos a la bola deben estar acolchados, dichas protecciones deben estar fijas, total o parcialmente, de manera que sea imposible hacer una separación de más de 3 cm entre cada una de ellas. Las protecciones deberán tener un largo máximo de 20 cm. La protección más cercana a la bola deberá estar fijada a la misma.

Normativas generales

Los pompfes deben ser seguras y cumplir las siguientes normativas:

- Las zonas de golpeo válidas de las pompfes son las que al tocar una zona de impacto válida de un jugador lo dejan fuera de juego. Deben ser de sección redonda y su diámetro debe ser inferior a 15 cm. En las puntas, su diámetro debe ser superior a 8 cm e inferior a 15 cm.
- La zona de bloqueo del stab tampoco debe ser superior a 15 cm de diámetro.
- Las pompfes deben ser tomadas por su zona de agarre. Éstas deben ser de sección redonda.
- Las pompfes han de tener el alma (material central rígido) recta y que no flexite. Una pompfe se considera ilegal si realiza el «efecto látigo», es decir, si ataques realizados con ella impactan gracias a su flexión aún habiendo sido bloqueados.
- Una pompfe puede tener hasta dos anillos en cada zona de impacto o bloqueo de hasta 2,5 cm más de radio que el resto de ella, sin exceder en ningún caso los 15cm de diámetro totales.
- Las medidas de longitud de las pompfes son máximas, está permitido usar una más corta. Aún así, las zonas de golpeo y bloqueo tienen un mínimo de 20 cm de largo.
- La transición entre las zonas de agarre y de golpeo se considerará como parte de la zona de golpeo. Ésta debe estar claramente definida, debe imposibilitar el deslizamiento de la mano del portador por la misma, y debe tener una diferencia de al menos 2 cm de radio en menos de 2 cm de largo. Se recomienda tener un color que se distinga del otro en cada zona.

Las zonas de golpeo de las pompfes deben cumplir lo siguiente:

- Deben ser lo suficientemente seguras como para no causar daños al impactar. Es decir, deben estar acolchadas de forma que ni se sienta el alma rígida ni duela un golpe con ellas.

- El alma de la pompfe no ha de poder notarse apretando con un dedo en cualquier parte de la zona de golpeo. A excepción del Q-tip, las zonas de agarre de las pompfes no precisan ser acolchadas.
- Todos los bordes deben ser redondeados y no deben presentar aristas.
- Las zonas de golpeo no deben producir arañazos al resto de los jugadores.
- Las zonas de golpeo deben medir al menos 20 cm de longitud.
- Las puntas se sitúan en el extremo de las zonas de golpeo y deben cumplir lo siguiente:
 - La punta de la pompfe no debe tener alma rígida en sus últimos 7 cm. Debe tener un alma acolchada.
 - La punta de la pompfe debe ser suficientemente resistente para no romperse al fondear con ella.
 - La punta de la pompfe no puede ser demasiado extensa. Si al golpear la punta se doblase efectuando el «efecto látigo» descrito anteriormente el pompfe no será válido.
- Los pomos se sitúan en las pompfes que tienen una zona de agarre en un extremo. Deben estar mínimamente acolchados y son considerados zonas de agarre válidas.
- Los pomos deben tener un mínimo de 3 centímetros sin alma rígida para evitar que ésta pueda tocarse.

Otro Equipamiento

Los jugadores pueden elegir llevar protectores, como rodilleras y guantes. Estos no deben suponer peligro para otros jugadores, y no pueden ser rígidos.

En general, es preferible evitar objetos duros o que puedan generar punciones, golpes contundentes o cortes, tales como anteojos de vidrio, piercings, y máscaras.

Trascurso del juego

Las piedras

El tiempo de juego en el jugger se mide en piedras. Una piedra consiste en un intervalo de 1,5 segundos. Cada una de ellas se marca con un sonido, ya sea de un tambor, un silbato, o un aparato electrónico.

Cada vez que un jugador sea impactado o cometa una sanción procederá a quedar fuera de juego una cierta cantidad de piedras.

Un partido estándar tiene dos partes de cien piedras cada una. Una final suele tener tres partes. Entre partes los equipos alternan su posición en el campo de juego y se toma un descanso. La duración del descanso será igual a la mayor que solicite cada equipo, con un máximo de cinco minutos.

Protocolo de salida y transcurso del punto

Si no es el primer punto del tiempo, los árbitros deberán esperar que los jugadores vuelvan a sus líneas de base. Este tiempo nunca puede superar los 60 segundos luego de que se marcó el fin del punto anterior. Si luego de ese tiempo los jugadores no volvieron a su línea de base, los árbitros pueden proceder al comienzo del punto de todas maneras.

Luego, se realizarán la siguientes acciones:

1. Los árbitros principal y secundario, situados uno en cada lateral del campo, se apuntarán mutuamente con el brazo derecho extendido, dando a entender que están preparados.
2. Los árbitros principal y secundario señalarán hacia el equipo a su derecha con el brazo derecho extendido y la palma de la mano de forma vertical, a la vez que cada uno grita «corredor».
3. En cada equipo, si el mismo está preparado, el corredor levantará un brazo. En ese momento el árbitro que señalaba a ese equipo pasará a señalar nuevamente hacia el centro del campo.
4. Si el corredor quiere indicar que su equipo aún no está listo, puede cruzar sus brazos frente a su cabeza. En cualquier momento podrá levantar su brazo para indicar que su equipo sí está listo. Si pasasen treinta segundos desde que el árbitro diera el grito sin que el corredor indicase estar listo, se lo considerará preparado igualmente.
5. Si el corredor no respondiese, se le gritaría «corredor, segundo aviso». Si después de avisar por tercera vez ningún jugador del equipo diera una señal, se sancionaría una falta grave al corredor y se procedería a dar al equipo por preparado.

6. Cuando ambos equipos estén listos (y los árbitros señalándose mutuamente), el árbitro principal dará la salida gritando «tres, dos, uno, jugger» en, aproximadamente, la duración de una piedra, separando las palabras de forma regular. Ni bien el árbitro empiece a pronunciar «jugger», los jugadores ya podrán pisar el campo de juego.

Interrupciones

El desarrollo normal del punto puede verse pausado cuando suceda una lesión, haya demasiados jugadores en el campo, haya animales o personas ajenas al partido en el campo, o se den otras razones que el árbitro considere correctas.

Durante una interrupción, todos los jugadores deben quedarse en el lugar que estaban en la condición que estaban. Sacar ventaja de una interrupción voluntariamente será sancionado.

Fin de un punto

Cuando uno de los corredores realice un tanto o cuando se complete una parte del partido, cada jugador volverá a su línea de base y se detendrá la cuenta de las piedras global hasta el inicio del siguiente punto.

Al finalizar un partido, el equipo con más tantos es el vencedor. En caso de empate, si el sistema de torneo requiere que haya un vencedor, se jugará un punto extra sin límite de piedras, llamado «jugg de oro», que otorgará la victoria al que marque el tanto.

Tiempo muerto

Una vez por cada parte del juego cada equipo tiene el derecho a solicitar entre puntos un tiempo de cuarenta piedras sin que los árbitros comiencen el protocolo de salida. Este tiempo se usa generalmente para elaborar una táctica o tener un breve descanso.

Reglas de juego

Impactos válidos

La dinámica básica del jugger consiste en impactar con un pompfe o kette en el cuerpo de un jugador. Cuando un jugador logra tocar con una zona de golpeo válida de su pompfe o kette una zona válida de otra persona, se considera que realizó un impacto válido. Una persona impactada de forma válida deberá **arrodillarse**, asumiendo una posición que indica que estará fuera de juego por un tiempo preestablecido.

Zonas de impacto válidas

Las zonas de impacto válidas de cada jugador incluyen la totalidad del cuerpo, a excepción de la cabeza, el cuello, y las manos que sujetan una pompfe. Las manos de un cadenero, las manos de un corredor, la mano que sujeta un escudo, o las manos que temporalmente no están sujetando una pompfe sí cuentan como zonas de impacto. También el jugg se considera una zona de impacto válida para el corredor que lo esté sujetando.

Cualquier mínimo roce, incluido con la ropa, el calzado, o artículos de vestimenta o adorno de la naturaleza que sea, se considerará válido. En caso de tener pelo largo o barba se lo considerará parte de la cabeza o zona de golpeo válida según su cercanía. El vello de otras partes del cuerpo son zonas de impacto válidas. A todos los efectos, el cuello se considerará como la cabeza.

En el caso de que un ataque golpee primero en la cabeza o cuello y después en una zona válida, no se considerará impacto válido. Si se realiza en dos ataques diferentes, uno a la cabeza y otro a una zona válida, sí es un impacto. Como excepción a la regla anterior, si en el primer golpe la persona es aturdida, el siguiente golpe no contará, y se deberá esperar un momento hasta que se recupere.

Si un jugador deliberadamente detuviese ataques con la cabeza, el árbitro sancionará al jugador.

Realización de impactos válidos

Para que un impacto sea válido, se requiere que el jugador sujete su pompfe de la manera adecuada, y golpee con las zonas diseñadas para ello.

Golpes desmesurados y con pompfes rotas

No será válido ningún golpe desmesurado o realizado con una pompfe rota.

Pompfes a dos manos

Los impactos de las pompfes a dos manos no son válidos si se está tomando el pompfe con una sola mano.

Stab

No es legal fondear o estocar con el stab. Un fondeo con el stab se da cuando el pompfer desplaza el stab de forma que se mueva solo en el eje longitudinal del pompfe, es decir de atrás para adelante, sin importar con qué parte del stab golpee.

Kette

En el caso de las kettes, para realizar un impacto válido deben girar previamente un mínimo de 180 grados (media vuelta) sin cambios bruscos en el sentido de giro. Si una kette cambia el sentido de giro, deberá realizar nuevamente 180 grados para poder impactar de nuevo.

Para que una kette realice un impacto válido tiene que golpear a otra persona con la pelota en cualquier zona válida o enrollar al rival con la cadena hasta realizar una «O» (se considera impacto en el momento en que la pelota o la cadena misma se toquen o se superpongan, cerrando la «O»). En el caso de que antes de golpear o enrollar la cadena haga una «O» alrededor de solamente una o varias pompfes, la kette queda anulada hasta que el cadenero vuelva a ondearla, siguiendo las reglas comunes.

Escudos

Si un jugador realiza un impacto con un escudo, no es válido (el escudo es meramente defensivo). Además se considerará una falta (ver sección de arbitraje).

Impactos Múltiples

Si el ataque de una pompfe o una kette cumple los requerimientos, puede realizar impactos en múltiples jugadores simultáneamente.

Fuego amigo

Los impactos realizados a aliados son considerados válidos siempre que sean legales. Los impactos de un jugador a sí mismo nunca son válidos.

Recibir un impacto: cómo arrodillarse

Un impacto válido de una pompfe obliga al receptor del mismo a estar fuera de juego durante cinco piedras. En caso de que el impacto lo realizara una kette, en lugar de cinco son ocho piedras.

Tras recibir un impacto válido o cometer una falta, el jugador debe proceder a arrodillarse inmediatamente en el lugar en que fue impactado o infringió una regla. Se permiten hasta tres metros de margen si el jugador venía en carrera, pero nunca se debe tomar ventaja de una situación al arrodillarse en un lugar diferente al que se fue impactado. Un jugador arrodillado no puede desplazarse.

Para que un jugador se considere arrodillado, debe cumplir las tres condiciones siguientes:

1. Tener la pompfe apoyada paralelamente al suelo. Si tiene escudo, debe estar vertical cerca del cuerpo. Esto es así para evitar tropiezos de los jugadores de alrededor.
2. Tener una rodilla tocando el suelo. Es posible girar sobre uno mismo siempre y cuando la rodilla no se levante y no se esté pineado.
3. Tener una mano en la espalda con la que se realizará la cuenta de todas las piedras que se llevan en la posición.

La cuenta se empieza a realizar después de que las tres condiciones estén cumplidas. Una vez que se cumplan las tres condiciones, la siguiente piedra que suene se marcará con un dedo con la mano de la espalda. La siguiente con otro, y así sucesivamente. En el caso de requerir estar más de cinco piedras, primero se marcan cinco dedos y después el resto con la misma mano. Por ejemplo, ante el impacto de una cadena, el jugador primero cuenta hasta cinco, y después hasta tres, momento en que termina su cuenta.

Si un jugador empieza a contar antes de que las tres condiciones se cumplan, se considera una falta. Puede notarse que, tanto para claridad del juego como para beneficio del jugador, arrodillarse rápidamente es muy importante.

Mientras un jugador está arrodillado, no puede ser impactado, solo pineado.

Un corredor que sea impactado deberá soltar el jugg si lo tuviera. Lanzarlo después de ser impactado, no soltarlo, o esconderlo son acciones que están penalizadas.

Levantarse luego de estar arrodillado

Un jugador puede levantarse ni bien suene la última piedra del tiempo requerido (cinco u ocho por lo general). Tras realizar su cuenta, estratégicamente un jugador puede esperar arrodillado lo que crea conveniente, y levantarse cuando quiera.

Un jugador se considera levantado, es decir, con posibilidad de impactar y ser impactado, en el momento en que realice cualquiera de las siguientes acciones:

- Levantar la pompfe del suelo.
- Levantar la rodilla del suelo.

- Quitar la mano de la espalda.

Un jugador puede atacar desde el mismo momento en que ya no está arrodillado.

Arrodillarse erróneamente

Si un jugador se arrodilla adoptando una posición fuera de juego, aún sin ser tocado o sin haber cometido una falta, solo puede levantarse si:

- Un árbitro se lo indica.
- Un jugador del equipo rival se lo indica.
- Termina la cuenta pertinente (cinco piedras generalmente).

Por ejemplo, si un jugador recibe un golpe en la cabeza, y se da cuenta de que no es un impacto válido después de arrodillarse, no podrá levantarse salvo que un árbitro o jugador del equipo rival se lo indique. Si hubiera sido golpeado en la cabeza por una kette y se agacha por error, debería contar las ocho como si hubiera sido tocado normalmente.

Fingir arrodillarse

Un jugador que se arrodille para fingir deberá quedarse arrodillado cinco piedras como penalización. En caso de que se arrodille justo antes de que lo impacte una cadena, deberá arrodillarse ocho piedras, como si hubiese sido dejado fuera de juego por la cadena misma.

Se considera fingir si el jugador apoya la rodilla, no haciendo falta poner la mano en la espalda o apoyar la pompe en el suelo. Es una acción de mala fe el tratar de engañar, y está penalizado.

No se considera fingir si un jugador pasa como transición de movimiento en una postura similar a la de estar arrodillado, por ejemplo al lanzarse al suelo para esquivar una cadena.

Impactos simultáneos

Si varios jugadores realizan impactos válidos simultáneos (se considera simultáneo si no se puede distinguir cuál fue antes y cuál después), todos serán considerados, y cada jugador impactado cumplirá la penalización correspondiente. Cuando esto suceda, los jugadores deberán decir «doble» para facilitar el entendimiento de la situación.

Si los jugadores no se ponen de acuerdo en quién golpeó antes, o si uno cree haber golpeado antes a otro pero para el otro fue dobles, los jugadores deberá ponerse de acuerdo. En caso de que no lo hicieran, la regla primera es: «ante la duda, doble». Es decir, ambos quedan

impactados. Un árbitro puede intervenir en una situación en la que los jugadores no estén de acuerdo para aclararla.

Si hay una diferencia perceptible entre los golpes, se efectúa el primero: una persona ya impactada no puede dejar fuera de juego a nadie.

El pineo

Un jugador vivo puede mantener apoyada su pompfe en una zona de impacto válida de un jugador muerto de otro equipo para evitar que se levante, generando un pineo.

Las cadenas no pueden pinear. El jugador que pinea puede dejar de hacerlo en cualquier momento. Los jugadores arrodillados no pueden pinear.

Solo se puede pinear a un jugador a la vez, y solo se puede cambiar el jugador al que se pinea una vez por cada piedra. Alternar el pineo entre dos o más jugadores en el espacio de una misma piedra es considerado una falta, pero no lo es el impactar a un jugador y volver a pinear al jugador que se estaba reteniendo.

Se puede mantener un pineo, combatir e impactar a otro jugador a la vez.

Para que se considere un pineo válido se debe realizar un agarre válido. Si un jugador pinea con un agarre no válido, comete una falta.

No se puede molestar al jugador pineado con movimientos de pompfes ni quitando y poniendo el pineo continuamente.

Cuando un jugador está pineado queda bloqueado: no puede girar sobre sí mismo, ni levantarse.

Tampoco puede mover su cuerpo de forma que la pompfe que lo pinea deje de estar en contacto con él. Sí puede hablar y dar indicaciones a sus compañeros.

En el caso de que un jugador que ya haya terminado su cuenta esté pineado, deberá esperar a que se le retire el pineo. Desde el momento en que se le retira el pineo, deberá esperar a que suene la siguiente piedra, por lo menos, para levantarse.

El desplazamiento del jugg

Al comenzar cada punto, el jugg estará colocado en el centro del campo de juego, apuntando hacia una banda lateral, nunca hacia una línea de base.

Los corredores son los únicos que pueden usar las manos para agarrarlo y marcar tantos. El resto de los jugadores solo pueden desplazar el jugg con su equipamiento pero nunca transportarlo utilizando, por ejemplo, dos espadas o un escudo. No se puede desplazar el jugg con una pompfe o kette si no está en el suelo: está permitido golpear al jugg con una pompfe o kette si este está en el suelo, pero está prohibido patear el equipamiento para tal fin. No se puede batear el jugg. Si el jugg está volando, sí se permite elevar la pompfe y dejar que el jugg choque contra la misma, deteniendo la trayectoria del jugg.

Si el jugg sale fuera del campo de juego, el último jugador que lo impulsó se tomará una penalización extra de cinco piedras. Un árbitro, si puede, debe devolverlo al punto del campo más cercano. Si el jugg está fuera, un corredor puede salir del campo por la línea perpendicular más cercana al jugg, tomarlo y volver por el mismo camino. Antes de realizar esta salida debe levantar el brazo para notificar al árbitro de la salida.

Marcado de un tanto

Un tanto válido se marca cuando un corredor pone el jugg en la base, lo suelta y no se sale fuera. No cuenta como tanto válido si se lanzase el jugg o se dejase caer y éste se quedase encajado en el orificio de la zona de marcaje. Si un corredor recibe un impacto válido antes de que sus manos suelten el jugg, el tanto no es válido. Tras esto, el mismo corredor deberá sacar el jugg de la zona de marcaje y el punto continúa.

No le está permitido a ningún jugador obstruir la base con el cuerpo, ni con la mano (no se puede meter la mano dentro de la zona de marcaje), ni con una pompfe y esto puede ser sancionado con una falta grave.

Lucha de corredores

Generales

- Los objetivos de las luchas de corredores son:
 - Detener al corredor rival hasta que llegue un aliado a impactarlo con un pompfe.

- Mover al corredor rival hacia fuera del campo, para que quede fuera de juego cinco piedras.
- Quitarle al contrincante el jugg de las manos.
- En todo momento están terminantemente prohibidos los golpes de todo tipo.
- Cuando un corredor lucha con otro, debe poner siempre la seguridad del contrincante primero y luego la efectividad de sus acciones.
- Un corredor nunca puede tocar a un pompfer o cadenero del equipo contrario, se considera falta.
- Un corredor no puede agarrar, empujar ni golpear el cuello ni la cabeza de un contrincante. Si ambos corredores se golpean con la cabeza, se considera falta de ambos.

Movimiento

- Los tacles, placajes, embestidas y choques, partiendo de una posición estática o a la carrera, están completamente prohibidos.
- Un corredor puede intentar esquivar a otro sin disminuir su velocidad, o frenar y utilizar agarres o empujes para desplazar a su contrincante.
- Es responsabilidad exclusiva de un corredor a la carrera frenar antes de chocar contra otro corredor.
- En caso de que un corredor a la carrera encontrara en su camino a un contrincante y no pudiese frenar, deberá obligatoriamente cambiar de dirección para evitar un choque.
- Si un corredor a la carrera no frenase ni cambiase de dirección para evitar un choque, el mismo se considerará carga. Si ocurre un choque en donde ninguno de los corredores frena, se considerará que ambos realizaron carga.
- Un corredor en carrera no puede ser empujado por el otro en la misma dirección en la que lleva su movimiento.

Empujes y agarres

- Cuando ambos corredores se encuentran pueden entrar en contacto cuerpo a cuerpo.
- Los corredores pueden agarrarse del tronco, las manos y los brazos. Estos agarres no deben ser bruscos, no pudiendo golpear al contrincante a la hora de realizar un agarre. Utilizando uno de estos agarres, un corredor puede desplazar al otro, sin realizar un empuje repentino.
- Está permitido levantar a un jugador del suelo, pero no tirarlo bruscamente luego.
- Está permitido empujar al contrario con el tronco y los hombros, siempre que esto no implique ningún tipo de embestida hacia el adversario.

- Está prohibido empujar al contrario con una mano o un codo en punta, ya sea con objetivos defensivos, ofensivos u otros. En los empujes descritos en el punto anterior pueden estar involucrados los brazos, pero no exclusivamente; todo empuje válido debe incluir el tronco o los hombros.
- Esta prohibido tirar o empujar a un contrincante hacia otro jugador, así como generar cualquier desplazamiento del rival que lo lleve a una situación riesgosa para su salud.
- Está prohibido tirar o tironear de cualquier parte de la ropa del contrincante. Tampoco se lo puede agarrar de la misma exclusivamente: todos los agarres deben tomar una parte del cuerpo del contrincante y no solo su ropa.
- Está prohibido emplear las piernas en la lucha de corredores cuando estos están de pie. No se permiten patadas, trabas, ni empujar con una pierna directamente al contrincante.

Luchas en el suelo

- Un corredor se considera en el suelo cuando tiene alguna parte del cuerpo, que no sea las manos o los pies, tocando el suelo.
- Si un corredor está en el suelo, se le permite al otro realizar agarres a brazos y piernas. Llaves de cualquier tipo están prohibidas. Si un corredor está en el suelo y su contrincante no lo está, el primero no puede realizar agarres a las piernas del último.

Límites del campo de juego

Un jugador que toque la línea o más allá de la línea del campo de juego se considera fuera y deberá arrodillarse cinco piedras.

Si un jugador sale del campo por acción de uno que ya esté fuera o haya sido impactado de forma válida, no se considerará que haya salido.

Los jugadores deberán arrodillarse completamente dentro del campo de juego. Si un jugador sale del campo y debe arrodillarse, deberá primero ingresar de nuevo al campo antes de arrodillarse, con todo su cuerpo dentro del mismo.

Pompfe rota o alejada

Pompfe rota

Si un jugador viera su pompfe dañada de manera que no fuera legal jugar con ella, se considerará que el jugador está fuera de juego (levantando la palma de su mano) y deberá

salirse del campo por la zona más cercana para dirigirse a su línea de base a por otra pompfe. El jugador deberá incorporarse por la línea de base en cuanto la recoja cumpliendo una penalización de cinco piedras.

Si además el jugador tenía que contar piedras por otro motivo (un impacto o una sanción), al incorporarse al campo de juego deberá sumar a estas cinco piedras las previas al arrodillarse.

Pompfe alejada

Si por algún motivo la pompfe de un jugador quedó alejada del lugar donde fue impactado, deberá arrodillarse en dicho lugar, y buscarla una vez que se levante.

Espada corta y escudo

En ambos casos (pompfe rota o alejada) si un jugador está utilizando espada corta y escudo, y perdiese uno de los elementos, podría seguir usando el otro elemento sin ningún perjuicio, pudiendo elegir seguir jugando con un solo elemento o ir a buscar el otro o un reemplazo.

Cadenas trabadas

Si una cadena se traba en una pompfe, se procederá de la siguiente manera:

- Si ambos están impactados, procederán a destrabarla.
- Si el cadenero está impactado y el pompfer está en juego, mientras el cadenero realiza su cuenta el pompfer procederá a destrabarla. El cadenero debe dejar libre la cadena para facilitar la tarea, y si quiere puede ayudarlo.
- Si el cadenero está en juego y el pompfer está impactado, el cadenero procederá a destrabarla. El pompfer debe sostener su pompfe de forma que se facilite la tarea. Si quiere puede ayudar a destrabarla. Está terminantemente prohibido (se considera una falta grave) que el jugador suelte su pompfe, puesto que no facilita el destrabe y además podría salir volando con un tirón de la cadena, golpeando a otros jugadores.
- Si ambos están en juego, continúa el desarrollo normal del mismo, salvo por el pompfer, que solo puede impactar válidamente al cadenero hasta que se destrabe la cadena.

En el caso de que sean dos las kettes trabadas entre sí, se debe aplicar el mismo protocolo considerando al otro cadenero un pompfer.

Cargas y juego peligroso

Un jugador que entre en contacto con un rival a causa de su propio movimiento, sea de la forma que sea, realizará una carga. No hay cargas entre aliados. Entre corredores, solo será carga si no cumple con la reglamentación de la sección *Lucha de Corredores*.

Juego peligroso se refiere a saltos o carreras que vayan muy cerca del contacto cuerpo a cuerpo, o que fuercen a un jugador a realizar un movimiento para evitar el contacto. También es juego peligroso golpes innecesariamente fuertes, amenazantes o fondos sin cuidado.

Tanto cargas como juegos peligrosos son considerados faltas leves. La gravedad de las mismas dependerá de la gravedad de la situación.

Arbitraje y sanciones

El jugger es, a priori, un deporte autoarbitrado. Los jugadores deben estar comprometidos en autoarbitrarse honestamente y en respetar a los rivales. Tras la experiencia, se observa la existencia de situaciones conflictivas que hacen que el juego requiera de algunos árbitros y de un sistema de sanciones.

Cabe destacar que si los jugadores están de acuerdo en una situación que no va en contra del reglamento el árbitro no puede intervenir.

Avisos

Un árbitro puede dar un aviso a un jugador que realice una acción fuera de reglamento sin darse cuenta o sin querer. Se da un aviso si la acción no repercute en el resultado del punto. El árbitro principal tiene que estar al tanto de los avisos que se realizan. Tener que dar un aviso varias veces a un jugador puede conllevar una falta grave.

Un aviso puede realizarse a un jugador que:

- No tenga la posición correcta mientras está arrodillado.
- Casi realiza una falta (ejemplos: golpea algo fuerte, tarda un poco en agacharse).
- Tarde más de una piedra en arrodillarse sin influir en el punto.

Faltas

Son acciones que van en contra del reglamento y del espíritu del jugger.

Si un jugador realiza una falta, deberá arrodillarse inmediatamente. No se considerarán los impactos válidos que pudiera hacer después de la misma.

No se puede sancionar una falta si ningún árbitro la observó, a menos que los dos equipos estén de acuerdo en ello.

Un jugador que realiza una falta debe sumar las piedras de penalización de la misma a otras piedras que ya tuviera que contar por otros motivos. Por ejemplo, un jugador que es golpeado por una cadena y antes de empezar a realizar el conteo hace una carga, debe estar fuera de juego trece piedras (ocho por la cadena y cinco por la carga).

Tanto si un jugador realiza una falta y después sale del campo, como si realiza una falta y después de arrodillarse recibe un impacto, no se sumará piedras adicionales.

Hay tres tipos de faltas: leves, graves y penales.

Faltas leves

Son faltas que, como su nombre indica, no afectan sobremanera al desarrollo del partido. Las faltas leves deben ser autoarbitradas, es decir, los árbitros no pueden declarar una falta leve (salvo por las excepciones abajo listadas), sino que los mismos jugadores deben arrodillarse voluntariamente en reconocimiento de la misma.

Un jugador que se da cuenta de que realizó una falta leve debe arrodillarse cinco piedras en el momento en que comete la falta. En caso de que un jugador no se sancione la falta leve, un árbitro la convertirá en una falta grave.

Hay cuatro excepciones donde un árbitro puede advertir a un jugador que realizó una falta leve y así el jugador se la sancione, sin que se convierta en una grave:

- Salirse del campo (porque no siempre uno se da cuenta de que sale).
- Entrar antes de que el árbitro principal grite «ju» de «jugg» al campo (si es ajustado, la palabra del juez de línea prevalece).
- Recibir un impacto válido en la ropa. En este caso, solo se aplicarán las piedras correspondientes al impacto, no aplicandose penalización extra por falta.
- Recibir un impacto válido mientras se está luchando con otro corredor. En este caso, sólo se aplicarán las piedras correspondientes al impacto, no aplicandose penalización extra por falta.
- Ser el último que movió deliberadamente el jugg cuando éste sale del campo.

Las faltas leves son, además de las cuatro ya expuestas:

- Faltar a cualquiera de las reglas de la lucha de corredores.

- Realizar una carga (siempre que sea accidental y no muy peligrosa).
- Hacer un juego peligroso.
- Realizar un pineo ilegal (con el escudo, a dos personas, sin agarrar correctamente la pompfe).
- Hacer tirones fuertes de la pompfe o de la cadena cuando están trabadas entre sí.
- Golpear el jugg con el cuerpo, habiendo o no un equipamiento entre el jugg y el cuerpo.
- Realizar placajes o agarres indebidos a otro corredor.
- No arrodillarse adecuadamente.
- No respetar el intervalo extra al levantarse un pineo.
- Entrar en contacto con un rival o su equipamiento portando una pompfe a dos manos usándola a una mano (esto se aplica también si al dar un golpe se suelta la pompfe con el impulso de la misma, o si al defender se suelta una de las manos). Se permite usarlas a una mano para desplazarse por el campo.
- Agarrar una pompfe de la zona de golpeo o de bloqueo (posicionar una pompfe entre las piernas o en la axila de forma que además de con las manos se lo esté agarrando con otras partes del cuerpo se considera ilegal).
- Dar impulso a una pompfe con el cuerpo en una zona no válida de agarre.
- Que se rompa la pompfe o la cadena propias.
- Realizar golpes desmesurados (siempre y cuando sean involuntarios y no provoquen lesiones o influyan en el transcurso de juego).
- Tapar la zona de marcaje inintencionadamente.
- Mover la pompfe a un jugador arrodillado.
- Agarrar el equipamiento de otro jugador con las manos u otra parte del cuerpo.
- No cumplir el tiempo de penalización correspondiente.
- Tomarse más tiempo del necesario en arrodillarse.

La reiteración de faltas leves no suele conllevar sanciones adicionales, pero en el caso de que un jugador cometa varias veces la misma o intente influir en el punto actual con una, el árbitro podría sancionarlo con una falta grave por tomar una actitud antideportiva.

Faltas graves

Son faltas voluntarias, antideportivas, temerarias, negligentes y/o de mal comportamiento, que pueden influir en el resultado del punto.

Un jugador que recibe una falta grave durante un punto deberá arrodillarse inmediatamente. A las otras sanciones que pudiera tener en ese momento, se le agregarán cinco piedras adicionales.

Además, al comienzo del siguiente punto deberá arrodillarse cinco piedras. Esta sanción adicional se cumple por la posición, es decir: si la falta grave la realizó el cadenero, empieza abajo el cadenero (pompfer si no sale un cadenero), si la realizó un pompfer, un pompfer (si sale al campo el jugador que la cometió en la posición de pompfer debe arrodillarse él), si la realizó un corredor, el corredor.

No obstante, si el jugador sancionado con una falta grave entra en el siguiente punto, deberá hacerlo en la misma posición que salió antes, cumpliendo la penalización el mismo.

Estas acciones son faltas graves:

- Juego muy peligroso
- Cargas excesivas.
- Golpes muy fuertes.
- Golpear a alguien voluntariamente con alguna parte del cuerpo (puede ser expulsión).
- Lanzar el jugg deliberadamente contra un jugador.
- Jugar con una pompfe rota o peligrosa.
- Poner en peligro la integridad de otros jugadores.
- Lanzar el jugg fuera del campo de forma intencionada.
- No marcar tanto cuando se lo podría hacer si ningún rival puede evitarlo (perder tiempo).
- No realizar el tiempo de penalización voluntariamente tras realizar una falta o recibir un impacto válido.
- Intervenir voluntariamente en el juego de forma directa (de forma no verbal) mientras se está arrodillado. Excepciones: destrabar la cadena y sacar el jugg de la base si el árbitro indica «jugg en juego».
- Impedir voluntariamente el destrabe de la cadena si se recibió un impacto válido
- Tratar de manera irrespetuosa a otra persona (esté o no en el campo de juego).
- Desobedecer al equipo arbitral. Discutir con el árbitro durante un punto, detener el juego innecesariamente, prolongar discusiones en decisiones ya tomadas.
- Simular haber sido golpeado.
- Simular o exagerar una lesión.
- Que más de un jugador del equipo vaya a hablar con el árbitro durante la pausa.
- Tratar de sacar ventaja de una interrupción del juego.
- Evitar que se marque un tanto con una falta deliberada.
- Desplazar una base que esté anclada al suelo.
- Lanzar el equipamiento de forma agresiva o cargada de ira.
- Soltar la pompfe cuando se es impactado y hay una cadena trabada en ella, sin excepciones (si el cadenero de verdad tiró demasiado fuerte se le sancionará una falta; una pompfe volando enrollada a la cadena no es seguro y tampoco ayuda al destrabe).

- Por cualquier otro motivo que el equipo arbitral considere sancionable gravemente.

Falta penal

Si claramente un tanto se va a anotar y un jugador lo evita realizando una falta, se sanciona falta penal. Ante una falta penal, se otorga el tanto al equipo que correspondiese y se sancionan las faltas necesarias siguiendo el resto del reglamento.

Expulsiones

Si un jugador es expulsado en el transcurso del juego, no se lo expulsará hasta que termine el punto, siempre y cuando se arrodele el tiempo requerido en ese punto. Excepción: si tras terminar el punto quedaran 8 piedras o menos de partido, y el jugador a expulsar influyó en el resultado del punto, dejándolo a su favor, el árbitro podrá decidir que se repita el punto: con dicho jugador expulsado, y sancionando una falta grave que realizará otro miembro del equipo.

Un jugador expulsado no puede volver a jugar ningún punto en el resto del partido, no podrá ponerse junto a sus compañeros tras la línea de base de su equipo, ni tampoco a los lados del campo de juego alentando o dando indicaciones. Si un jugador expulsado no cumple esto, se sancionará una falta grave a su equipo, penalizando con 5 piedras la salida de un jugador en el siguiente punto.

Tener una o varias personas expulsadas no impide que el resto del equipo siga saliendo al campo con los cinco jugadores con normalidad. Ante un jugador expulsado, otro miembro del equipo cumplirá la falta grave que tuviera sancionada. Si un jugador es expulsado tras cometer varias faltas graves, solo se realizará la penalización por una de ellas al principio del siguiente punto.

Si se expulsa al capitán, debe ceder su puesto a otro miembro del equipo.

Una expulsión puede sancionarse cuando:

- Un jugador acumule dos faltas graves en un mismo partido, pudiendo ser incluso en el mismo punto y en la misma acción.
- Un jugador realice una acción que el equipo arbitral considere merecedora de una expulsión directa (generalmente como desobediencia deliberada al espíritu del jugger, al reglamento, o por una acción violenta en extremo).

Si un equipo queda reducido a tres o menos jugadores a causa de expulsiones, el partido se le da por perdido. Un equipo puede continuar jugando con cuatro jugadores si ninguna otra regla

se lo impide. No se puede agregar jugadores al equipo luego de comenzado el partido, de modo que si un equipo sufre una expulsión quedará indefectiblemente con menos de 8 jugadores.

Según el reglamento propio de cada liga o torneo, puede haber expulsiones extras, o incluso la expulsión del evento completo, por la acumulación de faltas.

Pompfe rota

Si una cadena o pompfe se rompe al impactar, el impacto no se considerará válido.

Cuando se rompe el equipamiento de un jugador, el mismo deberá salir del campo a buscar uno que lo reemplace, y al volver al campo arrodillarse cinco piedras por tener la pompfe rota (más cualquier otra posible penalización).

Pausar el juego

El árbitro principal puede ordenar que se detenga el juego ante cualquier situación que lo amerite, sea para cumplir una falta, para sustituir un jugador lesionado, para recolocar la base, ante una interrupción ajena al partido (animales, personas, pelotas...), o por cualquier otra razón. Se debe evitar salvo que sea necesario, debido a la confusión que suele generar.

Cuando un punto se detiene, todos los jugadores deben permanecer quietos y mantener la cuenta que tuvieran arrodillados. Ante la señal arbitral el juego se reanuda normalmente.

Repetir puntos

Se debe evitar en la medida de lo posible la repetición de puntos, pero en caso de que un equipo logre anotar un tanto como consecuencia directa de una falta que les hizo sacar ventaja, se lo puede hacer.

Al repetir un punto:

- Se volverá la cuenta de las piedras al valor que tenían al comienzo del punto.
- Las faltas graves que se cumplieron al principio de ese punto se vuelven a cumplir.
- Las faltas graves sancionadas durante el punto que se repite también se deben cumplir.

Aclaraciones diversas

Para evitar accidentes y favorecer el buen desarrollo de juego, árbitros y espectadores deberán posicionarse a por lo menos dos metros alejados del perímetro del campo de juego. Los árbitros podrán acercarse y adentrarse en el mismo para observar mejor siempre y cuando no interfieran con los jugadores.