



Jugger: Araudi Espaniarra

Bertsioa 5.1.1 (2023)

2023ko Apirilaren 13an Kirol Komisioak onartua



**FEDERACIÓN
ESPAÑOLA DE
JUGGER**

EST 2012

*Lehen edizioa: 2012ko Apirilean
Azken berrikuztea: 2023ko Apirilean*

AZALAREN DISEINUA, MAKETAZIOA: LUCÍA A. CARRASCO RIBELLES
ESTALKI ETA ILUSTRAZIO DISEINUA: PAU LLUCIÀ
EUSKERARA ITZULPENA: JESSICA OTS
BARRUALDEKO ARGAZKIAK: MIKI CAVIEDES, CRISTIAN MILÀ

Gure araudi guztiak bere jaitsierarako eskuragarri daude dohainik
<https://fejugger.es/descargas>

Copyright © 2023 Federación Espanola de Jugger

Itzultzaleen Oharra

Itzulpen taldeak bere gain hartzetako argitalpen honek izan ditzaketen akats guztien erantzukizuna, eta irakurleen kolaborazioa eskatzen du horiek zuzentzeko.
Gatazka izanez gero, nagusituko den arauen bertsioa, gaztelaniaz dagoen jatorrizkoa izango da.



Gaien Aurkibidea

1	Atala: joko-zelaia	9
1.1	Neurriak	9
1.2	Erdigunea	10
1.3	Basea	10
2	Atala: jokalariak	11
2.1	Taldea	11
2.2	Korrikalaria	11
2.3	Kette (Katea)	11
2.4	Pompfers	11
2.5	Kapitaina	12
2.6	Talde eremua	12
3	Atala: ekipamendua	13
3.1	Jugg	13
3.2	Armak	14
3.2.1	<i>Q-tip</i>	15
3.2.2	Bastoia edo stab	15
3.2.3	Mandoblea	16
3.2.4	Ezpata motza	16
3.2.5	Ezkutua	17
3.2.6	Kettea edo katea	17
3.3	Apurtutako arma	18
3.4	Gainontzeko ekipamendua	18

4	Atala: Partiaduren garapena	19
4.1	Partiduaren luzapena	19
4.1.1	Tarreak	19
4.1.2	Puntoa	19
4.1.3	Tantoak	19
4.1.4	Puntu bat hastea	19
4.1.5	Linearen osaketa	20
4.2	Etenaldiak	20
4.2.1	Jokalaria jokotik kanpo	21
4.2.2	Puntu bat berriro hastea	21
4.2.3	Aldaketak	22
4.2.4	Pausak	22
4.3	Talde irabazlea	22
4.3.1	Tartean eredu	22
4.3.2	Set modeloa	22
4.3.3	Falten araberako garaipena	22
5	Atala: Joko sistema	23
5.1	Kolpeal eta inpaktuak	23
5.1.1	Kette-aren inpaktuak	24
5.1.2	Ezcutua	24
5.1.3	Neurriz kanpoko indarra eta zorabioa	24
5.2	Inpakto-eremuak	25
5.2.1	Lepoa eta burua	25
5.2.2	Eskua	26
5.3	Bikoitzak	26
5.3.1	Aldi berean	26
5.4	Belaunikatzea	26
5.4.1	Zigor denborak	28
5.5	Jokora bueltatu	28
5.6	Pineoak	28
5.7	Kargak	29
5.8	Korrikalarien arteko borroka	29
5.9	Joku eremutik kanpo eta barruan	30
5.10	Aurkariari jarraitzeko adierazi	31
5.11	Arma behar ez bezala heltzea	31
5.12	Stab-arekin estokatzea	31
5.13	Baseekin elkar eragitea	31
5.14	Arma uztea	32
5.15	Jokalari aktiboak	32
5.16	Dualak	33

6	Atala: Zigorroak	35
6.1	Abisuak	35
6.2	Asistentzia arbitrala	36
6.2.1	Zigortze denborak	37
6.3	Faltak	37
6.3.1	Zigortze denborak	37
6.3.2	Falta arinak	37
6.3.3	Falta larriak	38
6.3.4	Jokalarien harteko hitzarmena	40
6.3.5	Falta penalak	41
6.3.6	Kanporatzeak	41
7	Atala: arbitraila	43
7.1	Arbitrai taldea	43
7.2	Partaideak	43
7.2.1	Arbitro nagusia	44
7.2.2	Bigarren arbitroa	44
7.2.3	Base-arbitroa	44
7.2.4	Kontalaria	45
	Índice alfabético	47



Sarrera

Jugger

Jugger-a hainbat kirolen elementuak batzen dituen talde kirol bat da, non bost jokalariez osatutako bi taldek, tantoak lortu eta talde aurkariek lortu ez ditzaten saiatu behar dira. Jxugger-a pilotarekin (*jugg* deiturikoa) eta material bigunez estalita dauden armekin jolasten da.

Beste antzeko kirol batzuetan ez bezala, talde bakoitzeko jokalari batek bakarrik (korrikalariak) ikutu dezake *jugg*-a eta eskuekin egin beharko du. Tanto bat lortzeko, *jugg*-a aurkariaren aldeko zonaldean sartu behar da, erdialdean dagoen markan zehazki (basea deiturikoa), kanpoaren bi muturretan bana aurkitzen da. Gainontzeko jokalariek (*pompfer*-ak) armak daramatzate eta talde aurkaria erasotu eta beraien korrikalaria babesteko erabiltzen dituzte. Azkenean tanto gehien sartzen dituen taldeak irabazten du.

Segurtasuna ororen gainetik

Jugger-a ez da indarrean oinarritzen den kirola, estrategia eta trebetasunean baizik. Zentzu honetan, Araudiak une oro debekatzen ditu armezin talka gogorrak egitea eta jokalarien arteko kontaktu fisikoa, korrikalariak izan ezik, aurrerago zehazten den bezala.

Jokalarien armen segurtasuna egiazatzeko, erabili aurretek segurtasun-kontrol zorrotza egiten zaie. Arma guztiek izan behar dute bigungarri zabal bat, talkek kalterik ez eragiteko.

Azken finean, jugger-ra izugarritzko kirola da, gorputz osoa, burua eta talde-jokoa lantzen baititu, eta arriskuak minimizatzen ditu.

Araudia

Dokumentu honek juggerraren oinarrizko kontzeptuak bildu nahi ditu, eta Espainiako geografiako jokalarien komunitateek kirol honetan arau berberekin jokatu ahal izateko oinarri eta topagune izan

nahi du. Arauen arteko kontraesanik izanez gero, murriztaileena edo zehatzena gailenduko da.

Araudi honetaz gain, bi eranskin zehazten dira: Lehenengoa, partidu batean sortu daitezkeen egoera desberdinak argitzeko balio du. Bigarrena, kirol hau arbitrai-gida bezala.

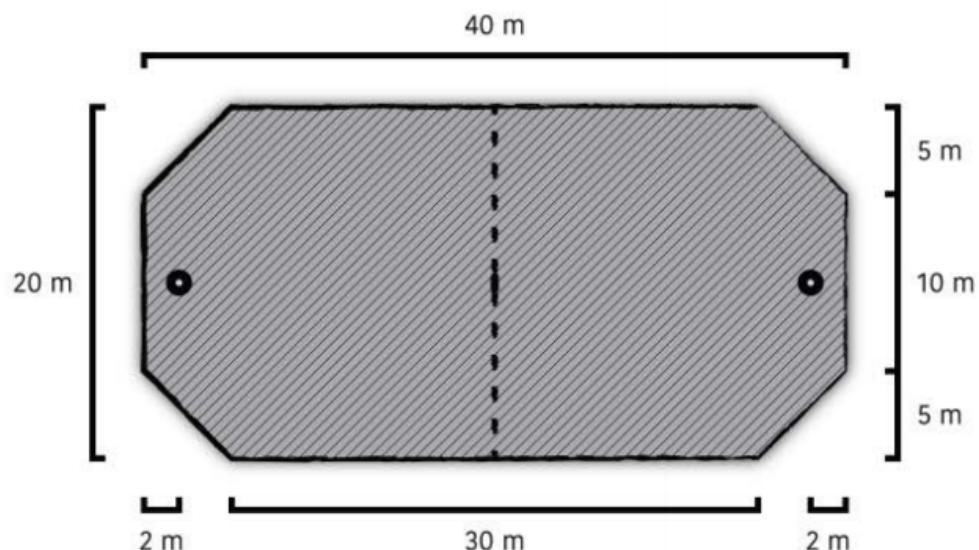


1. Atala: joko-zelaia

1.1 Neurriak

Izkinak ebakita dituen laukizuzen baten forma du joko-zelaiak.

- Lerro laburrenak base-lerroak deitzen dira. Taldeak beraien base-lerroetan mantendu behar dira puntu hasiera bakoitzean.
- Lerro luzeenei banda-lerroak deitzen zaie.
- Banda lerroak eta base lerroak, “diagonalen” bitartez lotzen dira.
- Lerroek jokoaren azalera mugatzen dute eta ez dira zelaiaren parte.



Irudia 1.1: Jugger zelaiak

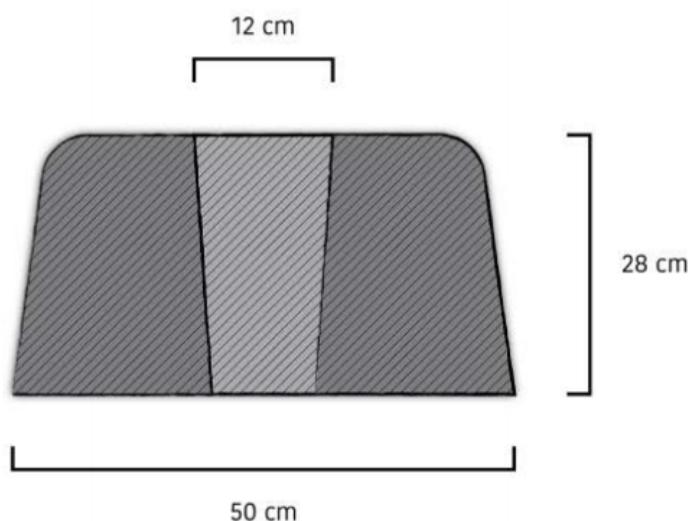
1.2 Erdigunea

Jokalekuaren erdian marka bat egon behar da, ondo seinalatuta, eta puntu bakoitzaren hasieran *jugg-a* hor kokatu behar da.

1.3 Basea

Basea, erdian zulo bat duen pieza bat da, non *jugg-a* sartu behar den tanto bat markatzeko. Markatzeko eremuetako bakoitza jokalekuaren mutur batean dago. Base-lerroaren erdian jartzen dira, hortik 2 metrora, irudian agertzen den bezala.

50 cm-ko diametroa dute gutxi gorabehera, erdian 12 cm-ko diametroa duen zulo bat, eta *jugg-a* sartzeko adinako altuera. Markatzeko eremua ere biguna izan behar da, jokalariei kalterik ez eragiteko. Lurrera partzialki ainguratuta egon daitezke, kolpe txikiek mugi ez ditzaten.



Irudia 1.2: Basea



2. Atala: jokalariak

2.1 Taldea

Partidu batean, talde batek gehienez 10 jokalari izan behar ditu: 5 zelaian eta 5 erreserba.

2.2 Korrikalaria

Korrikalariak edo *qwiker*-rak ez du armarik eta *jugg-a* har dezakeen bakarra da.

Zelaian nahitaez korrikalari bat egon behar du talde bakoitzean.

Puntu bat hastean, bere taldea prest dagoen adierazteaz arduratzen da.

2.3 Kette (Katea)

Zelaian, talde bakoitzean gehienez ere *vette* bat egon daiteke.

2.4 Pompfers

Gainerako jokalariei *pompfer* deitzen zaie. Honako konbinazio hauetan hornitu daitezke:

- *Q-tip*
- Mandoblea
- Bastoia (*Stab* ere deitua)
- Ezpata motza eta ezkutua
- Bi ezpata motz (dual ere deiutak)

Beste edozein konbinazio ez da baliozketzat joko, eta jokalari horren akzioak ez dira kontuan hartuko.

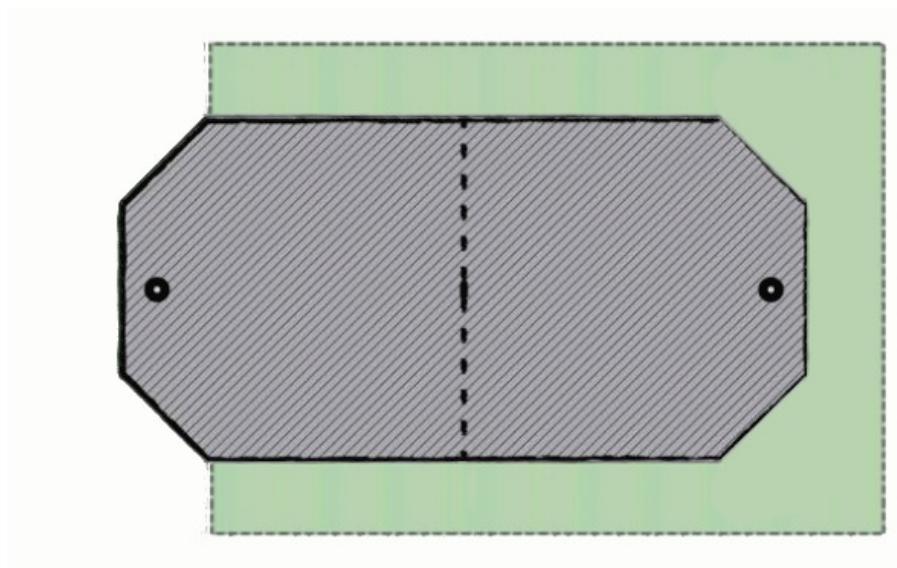
2.5 Kapitaina

Arbitrai-taldeari dagokionez, bozeramailea da, eta, beraz, hari zuzendu behar zaio oro har, jokoak etenaldietan izan duen garapenari buruzko edozein zalantza argitzeko, eta arbitrai-erabakiak jakinaraziko zaizkio.

Partida hasi baino lehen, aktan kapitain gisa identifikatu beharko da.

2.6 Talde eremua

Puntu batean zehar, aterako ez diren jokalariak beren taldearen eremuan bakarrik egon ahal izango dira. Talde eremua (irudian berdez nabarmendua) zelaiaren kanpoko azaleraren baliokidea, banda lerroko hasieratik bere taldeari dagokion base lerroaren atzealderaino. Jokalari horiek ezin izango dute partidaren garapena oztopatu, ezta aurkariarengana edo arbitroengana zuzendu ere.



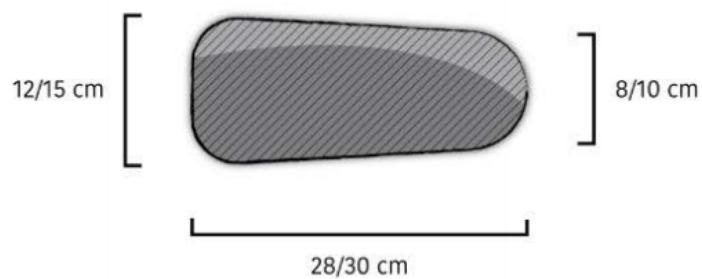
Irudia 2.1: Talde eremua



3. Atala: ekipamendua

3.1 Jugg

Jugg-a da korrikalariak tanto bat lortzeko basean kokatu behar duen objektua. 28 eta 30 cm arteko luzera izan behar du, eta mutur bat bestea baino askoz estuagoa izango da, alde zabalean 12 eta 15 cm arteko diametroa eta alde estuan 8 eta 10 cm artekoa. *Jugg*-ak bigunak eta seguruak izan behar dira, eta ezingo dute arima zurrunki izan barruan.



Irudia 3.1: *Jugg*-a

Korrikalaria da *jugg*-a hartu, eraman eta jaurti dezakeen jokalari bakarra, bere taldearentzat tantoak lortzeko. Korrikalariak ezin du *jugg*-a bere aurkarien aurka jaurti, eta ezin dio ostikorik eman. Korrikalariek, ordea, gorputza erabiliz geldiarazi ahal izango dute *jugg*-a.

Gainerako jokalariek ezin dute beren gorputzarekin beren borondatez *jugg*-arekin interakziorik egin, soilik bere armekin joz mugi dezakete, baina inoiz ezin dute garaiatu, adibidez, pintza gisa bi ezpata edo erretilu gisa ezkutua erabiliz.

3.2 Armak

Armark seguruak izan behar dira. Arau hauek bete behar dituzte arma guztiekin:

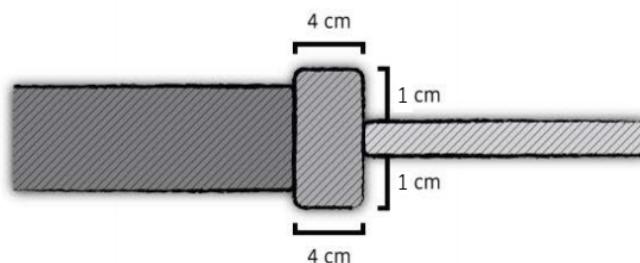
- Arma zurrunek sekzio biribila izan behar dute, eta, heltzeko eremuak izan ezik, 6 cm baino gehiagoko eta 15 cm baino gutxiagoko diametroa izan behar dute.
- Arma zurrunek arima zuzena izan behar dute, eta ezin dute “flekteatu”.
- Armek ezin dituzte **eraztunak** izan eraso-eremuan, Q-tiparen heldulekuaren koska sortzen duten errefortzu bereziak izan ezik.
- Armen neurriak maximoak dira, eta arma laburragoa eramatea baimenduta dago.
- Armek ezin dute beraien materiala azaleratu eta edozein motatako materialez estali behar dira.
- Armen eskutokiak baliozko heltze-eremutzat hartzen dira, eta gutxienez bigungarriz beteta egon behar dute; nahitaezkoa da oinarria estaltzea soilik.
- Armak behar bezain seguruak izan behar dira, talka egitean kalterik ez eragiteko.

Arma baten kolpe-eremuan dagoen bigungarriaren erliebearen handitzean **Eraztuna** bezela ezagutzen da.

Gutxieneko bigungarritzat jotzen da, materialari presio arina egiten zaionean, materiala partzialki ibitzen denean. Era berean, estaldurako kanpoko geruza bat eraman behar du. Bigungarria finkoa izan behar da eta ezin da mugitu.

Armen **kolpelekuak** honako hau bete behar dute:

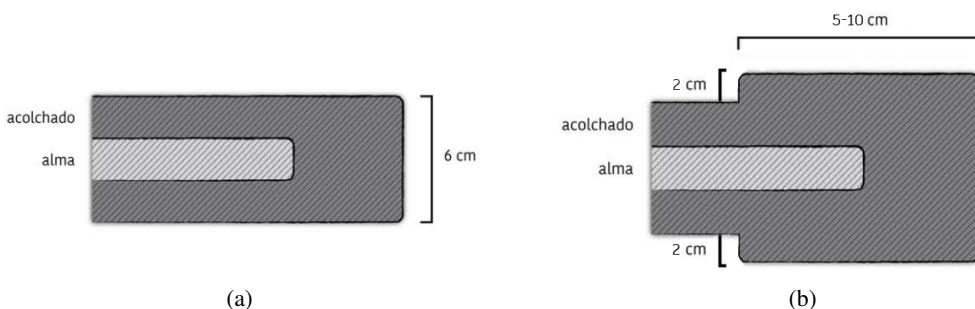
- Armaren barrukoak ezin da behatzarekin igarri kolpelekuko edozein zatitan presioa eginda. Q-tip-aren kasuan izan ezik, heldulekuak **ez** dira zertan babestu.
- Kolpelekuak ondo babestuak egon behar dira.
- Ertz guztiak borobilduak izan behar dira eta ezin dute izkinarik eduki.
- Kolpelekuek ezin dute beste jokalariak urratu.
- Kolpelekuek **gutxienez 40 centimetroko** luzeera eduki behar dute.
- Arma batzuetan, heldulekuaren eta kolpelekaren arteko loturan, 4 cm-ko diametroa eduki behar dute gutxienez. Ezberdintasun hau, akoltxatu berberarekin edo gutxieneko 4 cm-ko errefortzu batekin moldatu daiteke baldin eta 6 cm-ko diametroa mantentzen den bitartean. Arma bakoitzaren marrazkietan nabarmentzen da ezberdintasun hori egon behar duten puntu bakoitzak.



Irudia 3.2: Koska

Punek honako hau betar dute:

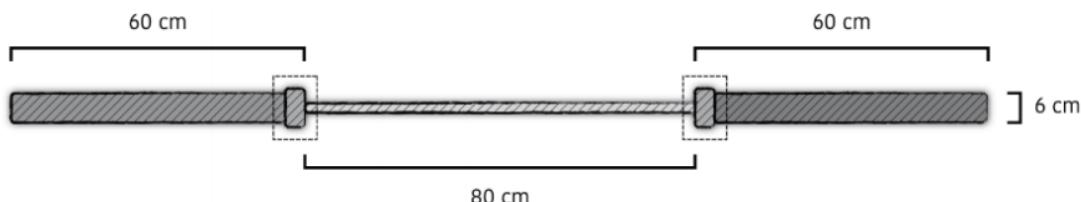
- Armaren puntak ezin du arimarik izan, eta bigungarri edo material bigunez bakarrik egin behar da.
- Armaren puntak nahikoa erresistentzia izan behar du, harekin ainguratzean ez hausteko.
- Puntak errefortzu bat izan dezake seguruagoa izan dadin, baldin eta armaren erradioan 2 cm baino gehiagoko diferentziarik sortzen ez bada edo baimendutako gehienezko 15 cm-ko gainditzen ez badu. Errefortzu honek ez du izan behar 5 cm-tik beherako luzera, ezta 10 cm-tik gorakoa ere.



Irudia 3.3: (a) Errefortzu gabeko punta, (b) Errefortzua daraman punta

3.2.1 Q-tip

Q-tip-ak 200 cm-ko gehieneko neurria du. Gutxieneko biguntasuna izan behar duen hiltze-eremu bat du erdian eta bi kolpe-eremu, 60 cm-rainokoa muturretan kokatuak, bi eskuekin erabili behar den arma bat da, eta heldulekuaren edozein lekutan koka daitezke.

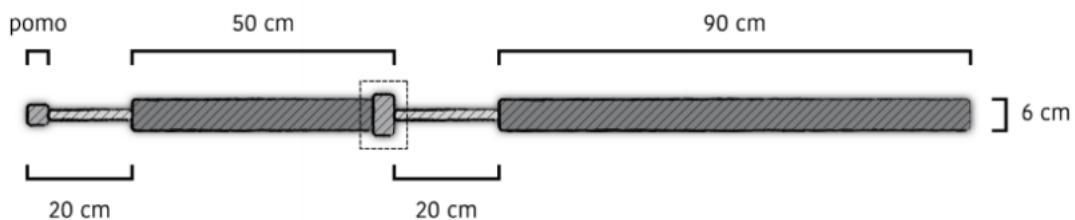


Irudia 3.4: Q-tip -a

3.2.2 Bastoia edo stab

Stab-ak 180 cm-ko gehieneko neurria du. Talka-eremua mutur batean dago, eta 90 cm-ko neurria du. Bi helduleku arteko eremua ez da baliozko kolpe-eremutzat hartzen, nahiz eta bigungarria izan eta gutxienez 4 cm-ko diametroa izan behar duen.

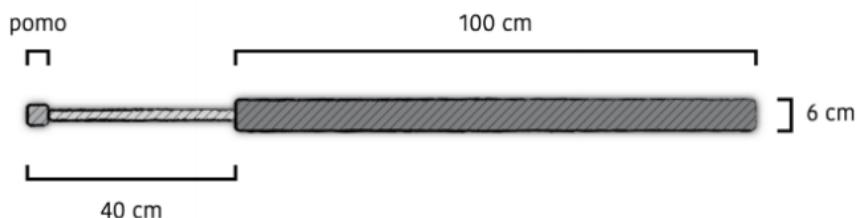
Bi eskutako arma bat da, bi hiltze-eremu bereiz dituena, eta bi heldulekuak aldi berean erabiltzen direnean bakarrik eragiten ditu inpaktu baliodunak. Ez dago baimenduta *stab*-arekin ainguratzea edo estokatzea.

Irudia 3.5: Bastoia edo *stab-a*

3.2.3 Mandoblea

Mandobleak 140 cm-ko gehienezko neurria du, kolpe-eremuak 100 cm neurtzen ditu eta heltze-eremuak 40 cm.

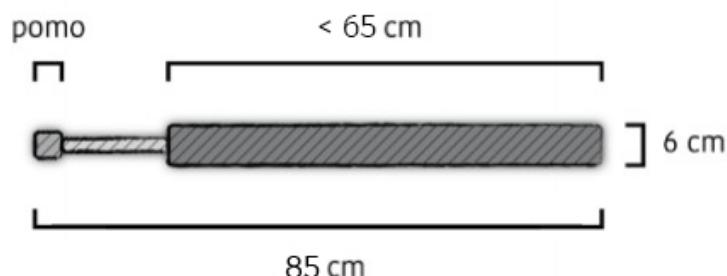
Bi eskuetarako arma bat da.



Irudia 3.6: Mandoblea

3.2.4 Ezpata motza

Ezpata motzak 85 cm-ko gehienezko neurria du, eta kolpe-eremuak 65 cm-taraino neurtu dezake. Heltzeko eremuak 25 cm-taraino. Konbinazioak ezin du inoiz zehaztutako gehienezko luzera gainditu.



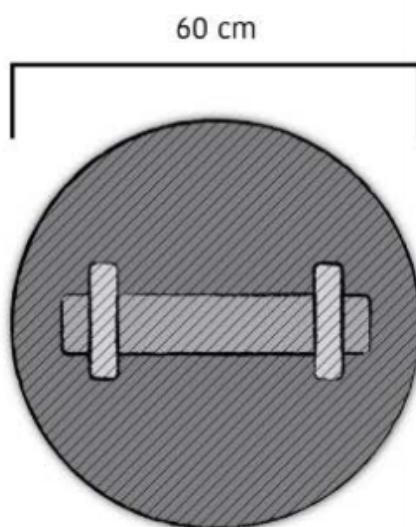
Irudia 3.7: Ezpata motza

Esku bateko arma bat da, eta heltzeko eremuaren edozein tokitatik heldu daiteke. Beste eskuan beste ezpata motz batekin edo ezkutu batekin konbina daiteke.

3.2.5 Ezkutua

Ezkutuak biribila izan behar du, 60 cm-ko diametroa eta 25 cm-rainoko lodiera izan behar du (heldulekua kontuan hartu gabe). Ezkutuaren bi aldeak sendoak, lauak eta zuzenak izan behar dira (heldulekuak eta uhalak eta haien finkapenak kontuan hartu gabe). Ezkutuaren erdiguneak 25 cm-ko diametroa duen ontzi bat izan dezake heldulekuarentzat. Ontziaren eta ezkutuaren lodierak ezin du gainditu zehaztutako gehienezko lodiera. Ezkutua heldulekutik eutsi behar zaio eta uhalen bidez besoari lotu daiteke.

Esku bakarrarekin erabiltzen da, eta arma ez iraingarritzat hartzen da; beraz, **ezin da** ezkutuarekin eraso egin. Ertzak eta surrealdeak bigungarriak izan behar dituzte beti.



Irudia 3.8: Ezkutua

3.2.6 Kettea edo katea

Kette-ak gehienez 320 cm-ko neurria du. *Kette*-ak 55 cm eta 77 cm-en arteko perimetroa (18-22 cm-ko diametroa) duen bola batez eta luzeera aldakorra duten lotura- eta helduleku-multzo batez eginda dago. Inola ere luzeera totalak ezin du gehienezko neurria gainditu. Bola, material bigunezko esfera bat izan behar du, eta ezin da osorik zintaz estali. Bolaren neurriak ezin dira aldendu definitutako tartetik. Hau da, bolari ez dio mesede egiten neurri maximoen arauak.

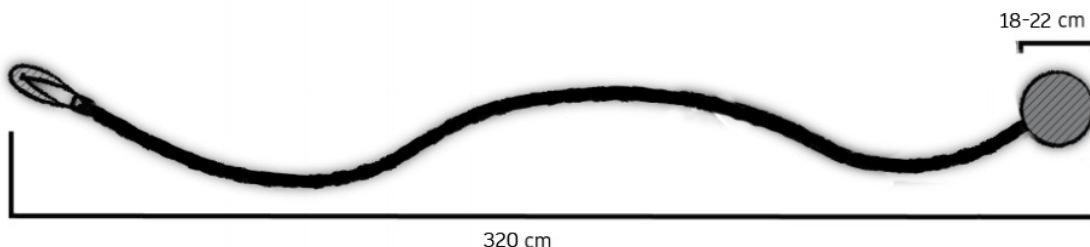
Pilota ezin da lotura metaliko eta material zurrunekin lotu. Lotura- eta helduleku-multzoek ezin dute elementu metaliko, zurrun edo gogorrik eduki.

A bola non pode unirse ao enlace con materiais metálicos ou ríxidos. O conxunto de enlace e agarre non poderá conter ningún elemento metálico nin ríxido ou duro.

Lotunek gutxienez 2 cm izan behar ditu neurrietako batean, ezin du sekzio zilindrikoa izan eta ezin du material urratzailerik erakutsi kanpoko geruzan.

Kette-aren heldulekua erraz askatu ahal izango da jokalariarengandik, jokalariak arriskuan jar ditzaken tiratzeak saihesteko. Lotune eta bola guztiak baliozko heltze-eremu bakartzat hartzen dira.

Kette-ak baliozko inpaktuak egin ditzake, baldin eta gutxienez esku batekin eusten bazaio.



Irudia 3.9: *Kette*-a

3.3 Apurtutako arma

Jokalari batek bere arma kaltetuta dagoela eta horrekin segurtasun neurriak baliagabetzen direla ikusten badu, jokalari moduan ez-aktibo egongo da eta joko eremutik irten beharko du (hark esku-ahurra altxatu beharko du, ahoz “arma hautsia!” adierazten duen bitartean) eta bide azkarrenetik irten beharko du zelaitik, arriskutsuak izan daitezkeen arma-zati guztiak eramanez. Orduan bere base-lerroa joan ahal izango da beste arma baten bila. Jokalaria base-lerrotik sartu beharko da arma berri bat jaso bezain laster, eta 5 aldiko penalizazio-denbora bete beharko du joko-zelaira itzultzean.

Inpaktua gertatzen bada (arma hautsi dela adierazi aurretik) edo faltaren bat egiten badu, dagokion denbora-tartea gehitu beharko dio zigortze-denborari.

3.4 Gainontzeko ekipamendua

Jokalari baten oinarritzko janzkera, honako osagai hauek ditu:

- Enborra estaltzen duen kamiseta edo *tank top*-a.
- Izterraren zati bat estaltzen duen jantzia (prakak, gona, elastikoa, etab.).
- Jokalekuaren baldintzetara egokitutako oinetakoak.

Kamisetek argi ikusteko moduko izena eta/edo dortsala izan beharko dute, arbitro-taldeak identifikatu ahal izateko. Zenbakien kolorea eta kamiseten kolorea kontrastatu behar dira.

Jokalariek babesgarriak, belaun-babesak eta eskularruak eraman ditzakete, baldin eta gainerako jokalrientzat arriskutsuak ez badira.

Jokalariek betaurrekoak, ukipen-lenteak eta beste objektu edo jantzi batzuk erabil ditzakete beren erantzukizunpean, betiere horiek gainerako jokalrientzat arriskutsuak ez badira.

Ezin da jokalariari edozein abantaila artifizial eman diezaiokeen objekturik erabili.



4. Atala: Partiaduren garapena

4.1 Partiduaren luzapena

4.1.1 Tarteak

Tarteak edo harriak juggger-en erabiltzen den etengabeko soinu-baliabidea da. 1,5 segunduko maiztasuna dute. Tarteak seinale akustikoekin markatzen dira.

4.1.2 Puntoa

Arbitroak korrikalariari galdetzen dionetik tantoa lortzen den arte, tarteak amaitzen diren arte edo arbitroak adierazten duen arte igarotzen den joko-aldia da.

4.1.3 Tantoak

Tanto bat egiteko, korrikalariak kontrako basean jarri behar du *jugg-a*. Tantoa baliozkoa izango da korrikalari bakar bat ere **ez** badago *jugg-a* ikutzen eta hau basearen barruan mantentzen bada.

Jugg-a ateratzen bada, botatzen bada edo basera erortzen uzten bada, tantoa ez da baliozkoa izango.

Jugg-a barruan dagoela aintzakotzat hartuko da gutxienez *jugg* erdia barruan aurkitzen bada.

Tantoa baliozkoa **ez** bada, puntuak jarraitu egingo du, eta arbitro batek edo jokalari batek *jugg-a* markatze-eremutik atera beharko du.

Debekatuta dago markatze-eremuko zuloa gorputzarekin, eskuarekin edo ezkutuarekin estaltzea.

4.1.4 Puntu bat hastea

Kapitainak beren base aldera itzultzen direnean, dela erreklamazio bat aurkeztu dutelako, dela puntuaren parte hartu dutelako, ezin izango diote erreklamaziorik aurkeztu arbitro nagusiari. Arbitro nagusiak tardearen eta puntuazioaren berri eman ahal izango die jokalariei puntu bat hasi aurretik.

Arbitro nagusiek eta bigarren arbitroek “korrikalaria prest?” Oihukatuz emango diote hasiera puntu prestatzeko tarteari, eskuineko besoa eskuinean duen taldera altxatuz.

Jokalariek denbora gal ez dezaten, arbitro nagusiak prozesu horri ekin ahal izango dio egokitzat jotzen duenean (jokalariak beraien base eremuetara iritsi edo ez).

Arbitro nagusiaren denbora-tarteen kontaketa egingo da prestaketa hori, eta bigarren arbitroak kontu horri jarraitu beharko dio. Bost eta hamar txandatara iristean, arbitro biek abisatu beharko dute. Prestatzeko tartea honako kasu hauetan amaituko da:

- Bi korrikalariek beren taldea prest dagoela adierazten dutenean.
- Tarteen kontaketa 10era iristen denean, korrikalariak adierazi duten edo ez bere taldeak prest daudela.

Talde bat *prest* dagoela adierazteko, bere korrikalariak arbitro-taldeari adierazi behar dio, besoa gora eta aurrera argi altxatuz. Aukeran, esan dezake ez daudela *prest* besoak gurutzean altxatuz. Seinale horiek baliozkoak izango dira dagokion arbitroa haietaz jabetu denean.
newline

Korrikalari bat prest dagoenean edo kontaketa amaitzen denean, arbitroak besoa horizontalean jarri behar du, zelai erdira begira, prest dagoela adierazteko. Bi arbitroak prest daudenean, arbitro nagusiak “3, 2, 1, jugger!” Oihukatuko du. “Jugger” hitza ahoskatzen amaitzen duen unean, arbitroek besoa posizio naturaleraino jaitsi behar dute eta puntu hasiko da, orduan zelaian sartu ahal izango da.

4.1.5 Linearen osaketa

Puntu bakoitzaren hasieran, talde bakoitzak 5 jokalari aukeratu beharko ditu gehienez, eta horiek zelaian sartuko dira puntu garatzeko.

Jokalariek, arbitroak irteera ematen duenean, zelaian sartzeko betebeharra dute. Sarrera bere base aldean dagoen azken lineatik bakarrik egingo da.

Partidan zehar, talde bakoitzak nahi beste aldaketa egin ahal izango ditu osaketa horretan, betiere puntu bakoitzaren aurretik egiten bada.

Zelaira arma batekin sartzen den jokalari batek ezin izango du aldatu puntu batean zehar, aukeratutako arma hausten ez bada.

4.2 Etenaldiak

Etenaldiak Etenaldiak, puntu batean, jokaldian egiten diren mozketak dira. Arbitro nagusiak puntu bat eteten duenean, jokalariek zuten posizioan geratu beharko dira eta tarteen kontaketa geldituko dute.

“3, 2, 1, jugger!” Oihukatuz ekingo zaio berriro jokoari, eta jokalari bakoitzak dagokion tartearen kontaketari jarraitu beharko dio.

Puntu bat eteteko arrazoia honako hauek dira:

- Ordeztu ahal izango den Jokalari baten lesioa.
- Base bat jatorrizko posiziotik mugitzea, bere lekuaren jarri egin beharko baita.

- Jokalariren bat falta tekniko bat jartzea.
- Arbitroak, justifikatutako edozein arrazoirengatik, hala adierazten duenean.

Etenaldiaren unean jokalariren bat falta tekniko batekin zigortua izan bada, arbitro-taldeak falta hori aplikatuko du, eta jokalari horrek zelai ingurutik alde egin beharko du, eta puntu horretan parte hartu ez duen beste jokalari batek ordezkatu ahal izango du. Jokalari berria ordeztutako edo zigortutako jokalaria dagoen posizioan kokatu beharko da.

4.2.1 Jokalaria jokotik kanpo

Edozein arrazoirengatik zelaiko jokalari batek zelaia utzi behar badu, ez-aktibotzat joko da, eta besoa eskua irekita jaso beharko du, gainerako jokalariei bere egoera adierazteko.

4.2.2 Puntu bat berriro hastea

Puntu bat errepikatuko da kasu hauetan:

- Osaketak ez du balio talde baten edo bien lerrokadetan (5 jokalari baino gehiago, 2 *kette*, etab.). Horrelako jokabideak errepikatuz gero, falta larria ipini ahal izango zaie gaizki lerrokatutako jokalariei.
- Abantaila eman duen falta bat egitearen zuzeneko ondorio gisa hainbesteko bat lortzea (betiere ezinezkoa bada puntu lehengoratzea falta egin aurreko unera arte). Falta gertatu ez balitz tantoa lortzea saihestu ote zitekeen zalantzakiz izanez gero, puntu berrabiaraztea erabaki beharko da beti.
- Arbitro nagusiak komenigarritzat jotzen duenean. Adibidez, jokalariak beren posizioetatik mugitu direnean puntu bat etetean.

Ondorio zuzentzat hartzen da ebaisten denean tanto bat berehala lortzea eskatzen duen ekintza. Araudiaren aurkako ekintza puntu bat lortzea dakarren beste ekintza erabat legal baten aurretik gertatzen bada, ez da ondorio zuzentzat hartuko, eta ez da puntu berrabiaraziko; hala ere, kasuan kasuko falta edo falta astunak zehatu beharko dira. arbitroak akatsa argi ikusten badu, jokalariari edo jokalariei zigorra jarri beharko die, jokatzen jarraitzea eta puntuaren garapenean eragin negatiboa izatea eragotziz.

Joko pasiboa

Topaketaren ezaugarriengatik, partida ez balitz era autonomo batean amaitzen (erronda denbora amaitu, denbora-tarteak amaitu, etab...) eta puntu bat geratuta geldituko balitz bi taldeek konponentzeko interesik gabeko joko-egoera batean, arbitroak *koko pasiboa* aldarrikatuko luke eta puntu berri bati emango lioke hasiera.

Joko pasiboa aldarrikatzeko, arbitroak , jokoa blokeatuta dagoela identifikatu beharko du, momentu horretan bi taldeetako korrikalariei ezagutaraziko die *joko pasibo* posible dat dagoela. Bi taldeek egoera desblokeatu gabe jarraitzen baldin badute, arbitro nagusiak jokoa gelditu eta puntu berri bat hasiko du.

Kontutan hartu behar da *Joko pasiboak* puntu berri bati ematen diola hasiera, hau da, ez da haurreko puntu errepikatzen, beraz, blokeatutako aurreko puntuaren betetako zigorak, bukatutzat hartuko dira. *Joko pasiboa* eragindako falten zigorra, ordea, bete egin beharko dira.

Joko pasiboa gerta daitekeen kasurik tipikoenak set partidetan edo urrezko *jugg-an* izaten dira.

4.2.3 Aldaketak

Ordezkapen bat zelaian zegoen jokalari baten aldaketa justifikatua zelaian ez zegoen bere taldeko beste jokalari batengatik da. Ordezkapenak jokoa eteten denean bakarrik egin ahal izango dira. Ordezkapenen kopurua mugagabea da, taldean definituta dauden 10 jokalarien artean egin behar dira ordezkapenak baldintzarekin., eta behin bakarrik aldatuz jokalari bera etenaldi bakoitzean.

4.2.4 Pausak

Etenaldiak puntuen arteko “denbora hilak” dira. Alde bakoitzaren arteko etenaldiari atsedenaldia deitzen zaio, eta 3 minutuko iraupena izango du. Denbora hori laburragoa izan daiteke bi taldeek, arbitro nagusiak edo txapelketaren antolatzaileek hala erabakitzetan badute.

4.3 Talde irabazlea

Partida baten irabazlea, erabiltzen ari den ereduaren garaipen baldintzak betetzen dituen lehen taldea da. Besteak beste, honako hauek izan daitezke:

4.3.1 Tarteen eredu

Tarte kopuru berdineko bi zati jokatzen dira. Azken zatia bukatzean tanto gehien lortu dituen taldeak irabaziko du. Alde bakoitzaren artean atsedenaldi bat dago eta talde bakoitza zelaiz aldatzen da. Zati bakoitzeko azken hamar tarteetan, arbitro-taldeko kide batek atzerako kontaketa bat egin beharko du, geratzen diren tarteen kopurua oihukatuz.

Definitutako tarteen kopurua zati bakoitzeko 80 tarteko hain zorrotzak ez diren partidetatik zatiko 200 tarteko partidetaraingo alda daiteke. Beste konbinazio batek berdin balioko lukeen arren.

Erudu honetan puntu bat lehiatu ahal izateko, 4 denbora-tarte edo gehiago geratu beharko dira. Horrela ez bada, puntu ez da jokatuko, eta zigortu beharreko faltak hurrengo puntuaren egingo dira.

Urrezko jugg-a

Partidua bukatzean eta taldeak ezin badute puntu berdinak eduki, Urrezko *jugg*-arekin erabakiko da, puntu bat lortzen duen lehen taldeari garaipena emango diona. Urrezko *jugg*-ean ez da puntu gelditzen atzera-kontuaren amaierara iristean, baizik eta jarraitzen da bi taldeetako batek tantoa sartu arte.

4.3.2 Set modeloa

Zehaztutako set-kopurua irabaztea lortzen duen taldeak irabazten du. Talde batek set bat lortzen du tanto jakin batzuetara iristen bada. Set bakoitzaren artean atsedenaldi bat dago eta zelaiz aldatzen da.

Set eredu ohikoenen artean 10 puntuko set bat, 5 puntuko hiru set edo 5 puntuko bost set daude. Beste konbinazio batek berdin balioko lukeen arren.

4.3.3 Falten araberako garaipena

Partida bat irabazten da kontrako taldeak falta kopuru gehiena lortzen badu eta, beraz, partidatik kanpo geratzen da.



5. Atala: Joko sistema

5.1 Kolpeal eta inpaktuak

Kolpetzat hartzen da arma baten eta eramailea ez den beste jokalari baten artean dagoen kontaktu oroa (edozein taldetako dela ere). Kolpe bat baliozko inpaktutzat jotzeko, honako baldintza hauek bete behar ditu:

- Inpakto-eremu baliodun batean egin behar da.
- Jokalari aktibo batek egin behar du.
- Arma jotzeko-eremuarekin egin behar da.
- Arma behar bezala helduta dagoela egin behar da.
- *Stab*-aren kasuan, ez da fondoa edo estokada izan behar.
- Ez da neurriz kanpoko indarrarekin egin behar.
- Armak ez du apurtuta egon behar.

Inpaktu baliodun baten ondorioz, jokalaria belaunikatu egin behar da eta 5 tarteko penalizazio-kontaketa bat egin behar du (8 *kette*-ak talka egiten badio).

Ez dago baimenduta arma gaizki helduta erasotzea. Gaizki helduta dagoela aintzakotzat hartuko da baldin eta:

- Bi eskuko arma bat ez da bi eskuekin heltzen.
- Ezkutu bat sartzen den konbinazioa baten, hau ez da ondo heltzen, hau da, ez da ezkutuko heldulekutik hobatzen.

Baldintza hauekin egindako kolpeak faltatzat hartuko dira eta ez dute baliozko inpakturik eragingo.

Stab-arekin egindako fondoak ere faltatzat hartuko dira.

Bi eskuko arma bat esku batekin helduta defendatzea baimenduta dago.

5.1.1 Kette-aren inpaktuak

Kette batek egindako inpaktuak 8 tarteko penalizazioa sortzen du. *Kette*-ak baliozko inpaktuak egiten ditu mugimenduan dagoenean, edozein norabidetan, eta:

- Lehen deskribatutako baldintza orokorrekin jotzen du bolarekin.
- *Kette*-arekin (O bat eginez) jokalari baten talka-eremu baliodun bat gutxienez inguratzen duenean.

Ez dira talkatzat hartuko *kette*-a arma batean edo beste jokalari batean bilduta dagoen bitartean egiten diren kolpeak (zirkulu oso bat eginez) edo bola geldirik dagoela gertatzen direnak. okalariaren beheko enborrarekin zuzenean sortutako mugimenduarekin egindako inpaktuak ere ez dira baliozkoak izango (ostiko bat, oinarekin, belaunarekin edo hankarekin kolpe bat, etab).

Kette-aren inpaktu anizkoitz guztiak baliozkoak izango dira kateak mugimendua mantentzen badu, beste jokalari bati, arma bati edo zoruari eragin dion kontuan hartu gabe.

Jokalari aktibo batek katea bere armekin bildu eta eutsi dezake, inolako ondoriorik gabe.

Nolanahi ere, *pompfer*-a joz gero, *kette*-a destrabatu behar da. Honek katedunari *kette*-aren destrabea erraztu behar dio, eta ezin izango du bere kontaketa hasi destrabea amaitu arte. *Kette*-a arman trabatuta geratzen bada, *pompfer*-ak ezin izango du askatu.

Kontuan hartuko da *pompfer*-rak destrabea errazten duela arma edo trabatutako muturra katedunari eskaintzen dionean, trabatuta dagoen zatia ahalik eta hurbilen eta garbien egon dadin, lurrairekin kontaktuan egon gabe, emanet behar bada, arma errazago destrabatu ahal izateko. Kateduna, arma itzultzera behartuta dago destrabea amaitzean.

Gauza bera gertatzen da katedun eta *pompfer* aktiboaren kasuan. Katedunak bere arma eskaini behar du *pompfer*-ak ahalik eta modu erosoelean destraba dezan, baita *kette*-a askatzera ere, itzuli egin beharko zaiona. Modu berean, katedunak ezin izango du bere kontaketa hasi destrabea amaitu arte.

Kette-ak ezin du biratu arma bat biribilkatuta badauka, eta, gainera, jokalari batek ere ezin izango ditu armak tiraka kendu, batez ere, *kette*-a pertsona baten gorputzean trabatuta badago.

5.1.2 Ezkutua

Ezkutua defentsa-armatzat hartzen da, eta, beraz, ezkutuarekin emandako kolpeak ez dira baliozko-tzat joko.

5.1.3 Neurriz kanpoko indarra eta zorabioa

Kolpe bat **neurrigabeko indarrarekin** egiten dela esango da jokoaren egoerarako beharrezkoa ez den gehiegizko indarrarekin egiten denean. Edozein jokalarik eska dezake hartutako kolpe bat neurriz kanpoko indarrarekin egin dela. Kasu horretan, kolpea egin duen jokalariaren esku geratuko da falta-arinarekin makurtzea. Jarraitzea erabakitzen badu (inpaktua ez dela neurriz kanpokoa izan uste duelako), arbitro batek falta larri batekin zigortu ahal izango du, berak hala uste badu. Adibiderik argiena korrikalari bat edo katedun babesgabe bat jotzen denean da.

Buruan emandako kolpe batek **zorabioa** sortzen duela eta jokalaria ez-aktibo uzten duela jokatzen jarraitu ezin duenean. Jokoz kanpoko jokalariaren seinalea egin ahal izango du. Jokalariak buruan kolpe bat jasotzen badu eta jokoa normaltasunez igarotzen jarraitzen badu (erasotzen), ez da aintzakotzat hartuko kolpeak zorabiatu zuenik.

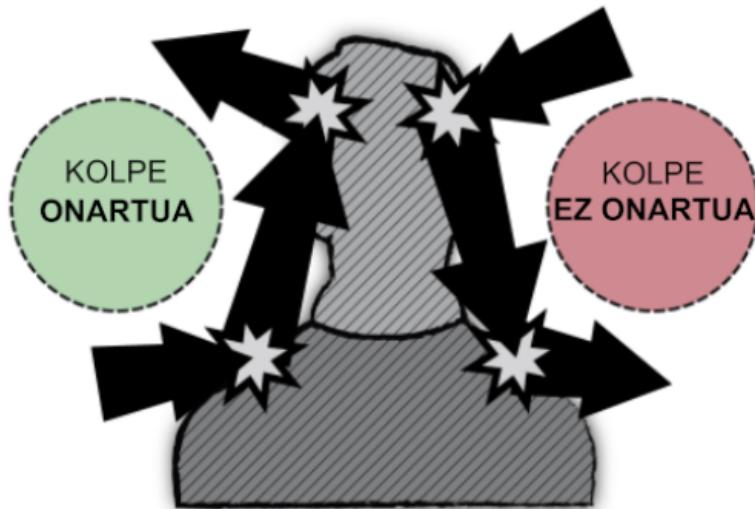
5.2 Inpaktu-eremuak

Jokalari baten inpaktu-eremuak gorputz osoa hartzen dute, haren arropa barne, honako salbuespen hauekin:

5.2.1 Lepoa eta burua

Lepoa eta burua ez dira inpaktu-eremu baliodunak. Lepoan **ez** dira lepauztaiak eta trapezioak sartzen. Jokalari bat eremu horietako batean kolpatzen badute, "Burua!" Esan behar du, gainerako jokalariei eta arbitroei kolpe balioduna ez dela adierazteko.

Kolpe batek, lehenik, buruan edo lepoan kontaktua egiten badu, eta, ondoren, inpaktu-eremu batean, ez da baliozkotzat joko. Aitzitik, inpaktu-eremu batean hasi eta buruan edo lepoan amaitzen bada, inpaktu baliozkotzat hartuko da. Inpaktu horiek bi kolpetan gertatzen badira, baliozkotzat joko da, baldin eta buruko kolpeak kalterik eragiten ez badu edo ageriko zorabioa eragiten ez badu.



Irudia 5.1: Buruan emandako kolpeen adibineak

Inpaktu batek baliozkoa ez den inpaktu-eremu bat (lepoa edo burua, adibidez) eta inpaktu-eremu baliodun bat aldi berean jotzen baditu, inpaktu baliozkotzat hartuko da. Zalantzarik izanez gero, arbitroak erabakiko du beti.

Jokalari batek kolpeak gelditzeko edo desbideratzeko burua nahita edo behin eta berriz erabilten saiatzen bada, arbitroak kolpe hori eta hurrengoak baliokoak direla adieraz dezake, jokalari horren burua, baliozko inpaktu-eremua izatera pasatzu.

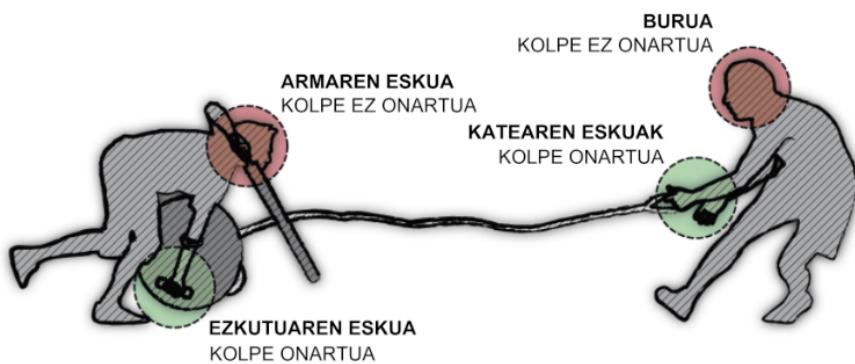
5.2.2 Eskua

Arma bat daramaten eskuak ez dira inpaktu-eremu baliodunak. Eskuek **ez** dituzte eskumuturak barne hartzen. Jokalari bat eskuan jotzen badute, “Eskua!” Esan beharko du. Kolpe batek, lehenik, eskuan ukitzen badu eta, ondoren, baliozko inpaktu-eremu batean, baliozkotzat joko da.

Eskua baliozko inpaktu-eremua dela esango da baldintza hauek osatzen direnean:

- Ezkutua daraman eskua da.
- Arma bat hobatzen ez duen bitartean.
- Arma bat hobatzen duenean baina ez heldulekutik.
- *Kette*-arekin edo korrikalari moduan jokatzen denan.

Gainera, korrikalariak *jugg-a* eramatzen badu, hau ere baliozko inpatku-eremua bilakatuko da.



Irudia 5.2: Baliode eta ez baiode inpaktuak

5.3 Bikoitzak

Jokalari batek inpaktu bat egiten badu beste jokalari batek aldi berean kolpatzen duen bitartean, inpaktu bikoitzat hartuko da, eta kolpatutako jokalari guztiak beren penalizazio-kontua egin beharko dute.

Jokalari batek bikoitzak egin dituela uste badu, “Dobles!” oihukatuz adierazi beharko du, beste jokalariari eta arbitroari borrokaren pertzepzioa adierazteko.

5.3.1 Aldi berean

Joko-sistemaren arabera, “aldi berean” inpaktuak momentu berean izan behar dira. arbitro bat talkak bereizteko gai bada, ez dira bikoitzat hartuko, eta lehen inpaktatu duen jokalaria ez da belaunikatu beharko. Inpaktu lehendabizi jaso duen jokalariak kolpea nabaritzen badu, beste jokalariari jarraitzeko adierazi beharko dio.

5.4 Belaunikatzea

Belauniko jartzea inpaktu baliodean bat edota falta bat jaso duen jokalari batek egin behar duen ekintza da, eta gutxienez belaun bat lurrean jartzean datza, penalizazio-denbora igaro arte. Denbora

horretan, jokalariak arau hauek bete behar ditu:

- Bere kontaketa hasi ahal izateko, ez jokalaria ezta bere arma, ezin dira trabatuta egon.
- Jokalaria, inpaktatua izan zen lekuaren belaunikatu beharko da. Mugitzera behartuta baldin badago, inpaktuaren lekura itzuli beharko da eta kontaketa hasi.
- Arma horizontalean eta lurrean egon beharko da.
- Ezkutu bat baldin badauka, ezingo du kontaketa ezkutua daraman eskuarekin egin. Gainera ezkutua denbora osoan hobatuta egon beharko da eta ezingo da bebesteko erabili.
- Kontaketa egiteko erabili den eskuarekin ezin izango da inoiz arma bat heldu, nahiz eta kontaketa amaituta egon.
- *Kette*-ak kontaketa egin ahal izango du eskumuturrean heldulekua duela.
- Eskua bizkarrean duela zenbatu beharko du.
- Ezin izango du jokoaren garapenean eragin negatiborik izan.

Joko modu **negatiboan oztopatzea** da baldin eta:

- Lurrean etzan, hau da, bularra edo burua aldakaren lerroaren azpitik jaitsi edo besoari enborra edo burua lurrean bermatu.
- *Jugg*-a gainerako jokalariek erraz eskuratzeko moduan ez jartzea.
- Beste arma bat lekualdatzea, heltza edo blokeatzea.
- Arma lurrean ez uztea.
- Pineo batetik askatzea.

Belaunikatutako jokalari bat aktibo ez badago eta beste jokalari bat inpaktatzen badu, penalizazio-denboran deskribatutako baldintzak errespetatzen ez dituela ulertuko da, jokoaren garapenean eragin negatiboa duelako, eta dagokion faltarekin zigortu beharko da.

Zenbait ekintza daude baina, belaunikatutako jokalariak egin ditzazkenak, jokoan eragin negatiborik **ez** dutelako:

- Taldea zuzentzea edo aginduak ematea.
- *Jugg*-a basetik ateratzea, balio ez duen puntu baten ondoren.
- *Kette*-a destrabatzea edo haren destrabea erraztea.
- Belaunikatu den belaunaren gainean biratu, baldin eta pineotik askatzen ez bada.
- Inpaktu batetik babestea.
- Enborra luzatu edo uzkurtu.

Belauniko dagoen jokalari bat altxatu ahal izango da:

- Kontaketa bukatzean, pineorik ez badu.
- Arbitro batek esaten badio.
- Arerio batek esaten badio (arbitroek ikusteko moduan adierazi beharko du hori.)

Jokalari batek belauna lurrean jartzen baldin badu, penalizazio-denbora bete beharko du. Ez da belaunikatutzat hartuko jokalariak mugimenduren baten trantsizioan belauna bermatzen badu edo argi ukisten da bere akzioa ez dela penalizazio baten eraginarekin nahasten.

5.4.1 Zigor denborak

Zigor denbora da baliozko inpaktua edota zigor bat jaso duen jokalari batek belauniko egon behar duen denbora. Ez da zenbatzen hasiko jokalariak gutxienez belaun bat lurrean jarri eta eskua bizkarrean eduki arte. Une horretatik aurrera, eskuko behatzekin zenbatuko du, ukabila itxita hasita eta tarte bakoitzean hatz bat altxatuz, kontaketa amaitu arte.

5 tarte baino gehiago zenbatu behar izanez gero, 5eko multiplo bakoitzak ukabila itxiko du eta kontaketa banaka adieraziko du berriro.

Jokalaria belaunikatuta mantendu beharko du, ahal duen neurrian, eta askatasunez biratu ahal izango du, baldin eta biraketa-ardatza bere belaunaren gainean mantentzen badu. Zigor denbora amaitutakoan, nahi adina denbora egon daiteke belauniko.

Arma eta falta guztiek 5 tartetako zigorra dute, *kette*-ak izan ezik, 8 tartekoa dena.

5.5 Jokora bueltatu

Altxatuz erasotzea

Jokalari batek edozein unetan eraso ahal izango du bere kontaketa amaitu ondoren. Sistema honen pean, jokalari bat aktibotzat hartuko da eskua bizkarretik aldentzen edo belauna lurretik altxatzen duenean, eta une horretan berriro inpaktatua ahal izango da.

5.6 Pineoak

Belaunikatutako edozein jokalari pineatu daiteke. Horretarako, beste jokalari batek bere arma gainean jarri beharko du. Pineo bat jokalaria altxatzea saihesten duen inpaktu mota bat da, eta, beraz, hauen arau berberak betetzen ditu, honako salbuespen hauekin:

- *Kette*-ak ezin du pineatu ezta segidan kolpatu jokalari inaktibo bat.
- Ezin da *kette* bat trabatuta duen arma batekin pineatu.
- Zigortze-denbora bat sortu beharrean, pineatzeak, pineoa irauten duen bitartean jokalari bat lurrean blokeatzen du.
- Ezin dira bi jokalari batera pineatu ez badira bi ezpata motz erabiltzen behintzat.
- Edozein unetan eten daiteke pineoa, baita beste jokalari bat jotzeko ere.
- Jokalari bat arma berarekin jo daiteke, pineatzen ari den bitartean.
- Ezin da etengabe pineoa bi jokalariren artean txandakatu, altxatzen saiatzea eragozten bazaie (hau da, gutxienez pineoaren tarta errespetatzen uzten ez bazaie).
- Kolpe zuzen bat ez da pineoa. Pineo bat baliozkotzat jotzeko, arma jokalariaren gainean eduki behar da.
- Kolpe asko jarraiian ia berehala, pineo bezela hartuko da ere.

Pineo bat amaitzen denean, gerta daiteke belaunikatutako jokalariak :

- Kontaketa amaituta **ez** izana, amaitu egin beharko du altxatu ahal izateko.
- Kontaketa amaitu izana, hurrengo tartera arte itxaron beharko du altxatu ahal izateko.

Bi kasuetan, tarteak pineoa askatzen ari denean jotzen badu, ez da kontutan hartuko, eta hurrengoa entzun arte itxaron beharko da.

5.7 Kargak

Karga jokalari batek bere gorputzaren edo armaren atalen batekin egiten duen kolpe bat da, aurkariaren gaineko inpaktu-eremutzat hartzan ez dena.

Jokalarien ibilbideek mugimenduan talka egitea eragin dezakete, horrela bada, kolpea baino lehen gelditu beharko dira.

Honako ardura hauek hartuko dira kontuan:

- Gorputzarekin aurkariaren gorputzaren kontrako edo baliozko inpaktuak sortzen ez dituen bere armaren eremu bateko kolpea, kargatzat hartu behar da, bere intentsitatea edozein dela ere.
- Bi armaren arteko kolpe batek, dela baliozko kolpe-eremuen artean, dela baliozko inpakturik eragiten ez duten eremuen artean, armen arteko kolpe izaten jarraituko du, eta, beraz, ez da kargatzat hartuko.

Talde bereko jokalarien arteko kontaktu fisikoa ez da kargatzat hartzan; beraz, baimenduta dago, baldin eta bere osotasun fisikoa arriskuan jartzen ez badu.

Jokalari batek karga bat **jasotzen** badu eta kolpearen indarra esanguratsua izan ez dela uste badu, jokatzen jarraitzen duen karga egin duen jokalaria arbitroek ikusteko moduan adierazteko askatasunean dago, eta ez da faltatzat hartuko. Karga jasotzen duen jokalariak bakarrik izango du erabakitzeko ahalmena: inoiz ez karga egin duenak.

Kargak faltatzat hartzen dira, eta ez dute baliozko inpakturik eragiten. Hau da, kolpe bat lortzeko edozein abantaila lortzeko karga bat egiten bada, inpaktua ez da baliozkotzat joko.

5.8 Korrikalarien arteko borroka

Korrikalariek euren artean borroka egin dezakete. Teknika hauek daude baimenduta:

- Baliozko gune baten gaineko heltzeak.
- Jasotzeak.
- Bultzadak sorbaldarekin, gorputz-enborrarekin edo besoekin eta hand off-ekin, mugimendua norberaren gorputzarekin lagunduz betiere, eta inoiz ez aurkariaren lasterketaren norabidean.
- Ekintza horiek mugimenduan egin ahal izango dira, baldin eta aurkariaren osotasun fisikoa arriskuan jartzen ez badute.

Ez daude baimenduta:

- Baliozkoa ez den eremu baten gaineko heltzeak.
- Jaurtiketak.
- Proiekzioak, hau da, aurkaria erortzen uztea bere osotasun fisikoa arriskuan jartzen duen altuera edo posizio batetik.
- Ukabilkadak edo ostikoak.
- Giltzak edo luxazioak.
- Zangotrabak.
- Ileari tira egitea.
- Arropatik heltzea.

- Arbitroaren ustez bidegabea den beste edozein heltze.

Honako hauek hartuko dira baliozko eremutzat:

- Aurkaria zutik badago, enbor osoa eta ipurmasailak. Besoak enbor barruan uzten dituzten heltzeak onartzen dira.
- Aurkaria zutik ez badago (hau da, lurrean), zangoetatik eta besoetatik heldu eta herrestan eraman ahal izango da.
- Inola ere ezingo da buruarekin, lepoarekin edo genitalekin elkarreragin.

Korrikalari bat altxatuta dagoela ulertzen da airean dagoenean edo zoruarekin duen berme-puntu bakarra oin bat edo biak direla.

Hand off

Hand off, besoa edo eskua erabiliz aurkariak egindako heltze bat saihesteko desplazamendua da, bere ibilbidetik desbideratzeko edo posizio estatiko batetik kentzeko. Hand off-a honela egin behar da:

- Mugimendua gorputz-adarrarekin batera egin behar da.
- Ezin da hasi bat-bateko inpaktuarekin.
- Gorputz-adar bakarra erabil behar da hori egiteko. Beso bakarrarekin egingo da, inoiz ez birekin.

5.9 Joku eremutik kanpo eta barruan

Jokalari bat kanpoan dagoela ulertuko da, baldin eta bere gorputzaren atalen batekin zelaia mugatzen duen lerroa edo haratago ukitzen badu. Zelaitik irtetea jokalariak zelaira itzultzean bete beharko duen asistentzia arbitrala izango da, honako konsiderazio hauekin:

- Jokalari bat jada kanpoan edo inaktibo dagoen beste jokalari baten eraginez zelaitik irteten bada, ez da zelaitik irten dela ulertuko.
- Kolpatutako jokalari bat ezin da zelaitik atera, eta jokalari bat ezin da zelaitik kanpo jo. Beraz, akzio horiek ez dute penalizazio-denborarik pilatuko.
- Eremuko lerroak ez dira zelaiaren zatitzat hartzen; beraz, horiek ukitzeak kanpoan egotea esan nahi du. Zelaitik gorputzaren zatiren bat irten ahal izango da, baldin eta lerroarekin edo zoruarekin kontaktuan ez badago.
- Arma batekin zelaitik kanpo lagundu edo ikutu daiteke.

Era berean, zelaia mugatzen duen lerroa edo haratago ukitzen badu, *jugg*-a kanpoan dagoela ulertuko da. Jokaldia ukitu zuen azken jokalariak kanpora jaurti duela ulertuko da, nahita egin duen ala ez, gorputzarekin edo armarekin.

Arau hau ez da aplikatzen jokalari batek aurkariaren aurka nahita jaurtitzen badu eta errebotez jokaldia kanpoan amaitzen bada. Kasu honetan, jaurtiketa egin duen jokalariak falta larri bat jasoko du, eta ez da penalizaziorik jarriko kanpora ateratzeagatik jokaldiaren inpaktua jaso duen jokalariari.

Jugg-a zelaitik kanpo jaurtitzen denean, puntuak ez da gelditzen eta honek berehala zelaira itzuli behar du. Hori gertatzen ez bada, korrikalariak baimena du zelaitik irteteko, hurbilen dagoen tokitik jaso eta ahalik eta azkarren barrura itzultzeko, atera zen zelaiko puntu beretik. Horretarako, besoa altxatu beharko du, irteteko asmoa adieraziz, eta zelaitik kanpo dagoen bitartean, inpaktua jaso ahal

izango du.

5.10 Aurkariari jarraitzeko adierazi

Nahitaez adierazi behar zaio aurkari bati jokatzen jarrai dezala lehen kolpatu gaituenean, buruan jo dugunean, edo berak inpaktu gisa interpretatu duen baliozkoa ez den kolpe bat egin dugunean. Adierazpen hau egin behar da makurtuta egon edo ez, eta jokalariak eta arbitrai-taldeak argi eta garbi ikusi beharko dute.

5.11 Arma behar ez bezala heltzea

Arma gaizki helduz egindako kolpeak baliozko inpakturik ez sortzeaz gain, faltatzat hartuko da, beraz, aurkariari ohartarazi behar zaio eta falta arina bere kabuz egin beharko du momentuan.

Arau hau ezkutuari ere dagokio. Hau ez baldin bada ondo hobatzen, jokalari horrek egindako inpaktuak ez dira baliozkoak izango.

5.12 Stab-arekin estokatzea

Estokatzea, puntarekin iltzatu eta *stab-a* atzetik aurrera mugitzean egiten den erasoa ulertzen da.

Stab-arekin horrela egindako kolpeak ez dira baliozko inpaktutzat hartuko. Era berean, ez dira baliozko inpaktutzat hartuko *stab*-arekin fondoa egin ondoren gertatzen diren kolpeak. Gainera faltatzat hartuko dira, beraz aurkariari abisatu beharko zaio, eta falta arina unean bertan auto-zigortu beharko da.

Baliozkotzat joko dira, ordea, puntarekin egiten diren inpaktu guztiak, baldin eta kolpea hondo batek eragin ez badu (puntarekin soilik talka egiten duen alboko kolpe batek), edo aurkariak *stab*-aren puntaren kontra zuzenean jotzen badu, hora daraman jokalariak erasorik egin gabe.

5.13 Baseekin elkar eragitea

Korrikalari batek basean defenda dezake, baldin eta haren zuloa oztopatzen ez badu eta nahita mugiarazten ez badu. Zulo hori oztopatzen duela ulertuko da, baldin eta gorputzeko atalen batekin ezin bada uzten jug-a bertan sartzea.

Borroka baten ondorioz basea lekuz mugitzen bada, lehiari eta puntuaren emaitzari ez eragiteko moduan jartzen saiatuko da.

Hori ezinezkoa bada, arbitroak akzioa ahalik eta modurik egokienean ebaazten ahaleginduko da:

- Erasotzaileak tanto bat modu argian eraldatu ahal izango balu (hau da, beste jokalari batek saihesteko aukerarik gabe), baina hori ezinezkoa izango balitz basea bere lekuaren ez dagoelako, arbitroak emango du puntuaria basea bere lekuaren jarri gabe.
- Puntuia etengo du basea bere lekuaren jartzeko eta egokia ikusten duenean berriro ekingo dio.

Baseak lurrean ainguratuta badaude eta horiek lekuz aldatuko balira, mugitu zuen jokalariaren faltatzat hartuko da.

5.14 Arma uztea

Jokalari batek ezin du zelaian duen arma bere borondatez utzi jokoaren ezein egoeratan esku hartzeko.

Ez da inola ere arma abandonatutzat joko honako kasu hauetan:

- Arma lurrean askatu, penalizazio-kontu bat egiteko.
- Arma beste jokalari bati lagatzea, destrabatu dezan, aktibo egon gabe.
- *Kette-a* askatu, jokalari baten tiratze arriskutsu bat sahiesteko.

Bere arma nahi gabe askatzen badu, jokalari aktibotzat hartuko da, baina erasoetatik defendantza (blokeatuz edo ihes eginez) eta arma berreskuratzeko zelaitik mugitzea baino ezin izango du egin. Beste edozein ekintza arma abandonatutzat joko da, eta, beraz, falta bat izango da.

Jokalari bat egoera horretan badago, bere arma jasotzea aukeratu ahal izango du kontaketa egin aurretik edo ondoren.

- Bere arma lehenago jasotzen badu, ez du inpaktu gehiagorik pilatuko, baina inpaktua izan zuen postura itzultzen denean hasi beharko du kontaketa.
- Bere arma geroago jasotzen badu, berehala hasi dezake kontaketa.

Arbitro batek **ezin izango** du parte hartu jokalari ez-aktibo bati arma errazteko.

5.15 Jokalari aktibooak

Jokalari **aktiboa** jokoan dagoena da. Jokalari aktibo baten akzioek **badute balioa**.

Jokalari bat aktibo dagoen egoerarik ohikoenak:

- Puntu baten hasieran zelaira sartzean.
- Eskua bizkarretik aldentzean edo belaun bat altxatzean, penalizazio-aldi baten ondoren.
- Buruko kolpe batek eragindako zorabioa sendatzean.
- Etenaldi baten ondoren partida berriro hastean.

Aitzitik, **aktiboa ez den** jokalari bat jokoan **ez** dagoela uste dena da. Jokalari ez-aktibo baten akzioek **ez dute baliorik** jokoan, baina zigortu ahal izango dira.

Situacíons más comúns nas que un xogador non está activo:

- Zelaitik irten denean.
- Arma hautsi zaionean eta abisatzen duenean.
- Buruan jo ondoren zorabiatuta geratu denean.
- Inpaktua izan duenean.
- Falta bat egindakoan edo penalizazio-denbora bat bete behar duenean.
- Arbitro nagusiak partida gelditzen duenean.

Jokalari ez-aktibo batek **ez** ditu kolpeen ondoriozko penalizazio-denborak pilatzen, honako kasu hauetan izan ezik:

- Oraindik ez du inpakturik izan.
- Falta bat egin du eta oraindik ez da belaunikatu.
- Asistentzia arbitralak *jugg-a kanpora atera eta jugg-a berandu jaurti*

Kasu guztietai, jasotzen duen lehen inpaktuaren penalizazio-denbora pilatuko du.

Jokalari ez-aktibo batek faltengatik penalizazio-denborak pilatzen ditu (*zelaitik irtetea* izan ezik).

5.16 Dualak

Bi ezpata motzen konbinazioa armen konbinazio espezifiko gisa hartzen da, honako arau berezi hauekin:

- Arma-konbinazio hau erabiltzen duen jokalari batek altxatzean bere eskuan arma bakar bat edukita eraso dezake ekintza horretan ez dela ondo hobatzen kontuan hartu gabe.
- Arma-konbinazio hori erabiltzen duen jokalari batek beste ezpatarekin eraso dezake, baldin eta bestea nahigabe askatzen bada, edozein arrazoirengatik. Bere ezpata puntuaren edozein momentutan edo hura amaitzean jaso dezake.
- Arma-konbinazio hori erabiltzen duen jokalari batek jokalari bat pineatu ahal izango du bere ezpata bakoitzarekin.



6. Atala: Zigorroak

Jokoak behar bezala funtzionatzeko eta arbitrai-taldearen ekintza minimizatzeko, arauak errespetatu eta juggerren espiritua jarraitu behar da.

Horretarako, **zintzoa, zuzena eta objektiboa** izan behar da, eta **arauak ezagutu behar dira**. Jarraian, zenbait betebehar zehazten dira, joko garbia, kirolekoa eta dibertigarria bermatzeko:

- Arbitroen erabakiak beste ezeren gainetik errespetatzea.
- Arbitrai-taldearekiko desadostasunak taldeko kapitainak bakarrik jakinarazi beharko ditu, argi eta labur, joko-etenaldietan, non eta arbitrai-taldeak ez duen eskatzen beste jokalari batzuk egotea.
- Arauren bati buruzko zalantzak badago, komeni da arbitroei galdetzea.
- Inpakturen bat jaso duen edo faltaren bat egin duen zalantza izanez gero, jokalariak dagokion zigorra bete beharko du.
- Jokalariek argi eta garbi adierazi beharko dute beren kolpeek ez dutela balio, jokatzen jarraitzeko.
- Jokoaren erdian sortzen den edozein eztabaidea ahalik eta lasterren amaitu behar da; zalantzaik izanez gero, hobe da dagokion zigorra nork bere buruari aplikatzea (biak tartean direla, beharrezkoa bada).

6.1 Abisuak

Abisuek jokalariren bati jakinarazten diote arauz kontrako ekintzaren bat egiteko zorian egon dela, axolagabekeriaz edo baldarkeriaz, eta, egitekotan, zigortu egingo dutela. Abisuak arbitrai-taldeko edozein kidek eman ditzake, arbitro nagusiari horien berri ematen zaion bitartean.

Abisua honako egoera hauetan eman daiteke:

- Kontaketa behar bezala egiten ez duen jokalari bat (ez da kontuan hartzen ez osatzea ezta jokoaren garapenean eragin negatiboa izatea).

- Puntuaren hasieran zelairatzea asko estutzen duen jokalari bati.
- Falta bat egiten duen jokalari bati. Adibideak: denbora pixka bat behar du makurtzeko, ia karga bat egiten du, ia tirakada bat ematen du armarekin.

Ekintza horiek errepikatzeak falta larria ekar diezaioke jokalariari.

6.2 Asistentzia arbitrala

Asistentzia arbitrala, arbitro batek ekintza batean esku-hartzean argibidea behar delako, jokalari bat belaunikatu eta kontaketa bat egin behar duenean, baina ekintza motagatik ez da faltatzat hartzen.

Normalean ekintza mota hauek jokoan nahasmena eragiten dute, beraz, arbitroak esku hartu behar du eta jokalariari ahalik eta gehien lagundu behar dio. Jokalariak ekintza horietakoren bat egin duela jakitun bada, horren arabera joka dezake arbitroaren esku-hartzerik beharrik gabe.

Asistentzia arbitrala bezela definitutako ekintzak ez dira falta gisa hartzen. Jokalari batek horren aurrean egindako desobedientzia arbitrala falta larri zuzentzat hartu behar da (eta, beraz, 5 tarte gehigarri pilatu momentu horretan).

Hau dira asistentzia arbitralaren zerrenda:

- Zelaitik irten.
- Behar baino lehenago sartu.
- *Jugg-a* kanpora jaurti.
- *Jugg-a* berandu jaurti.
- Arropan kolpea.

Zelaitik irten

Joko-egoerak direla eta, batzuetan jokalariek eremua mugatzen duen marra ukitzen dute. Jokalari bat zelaitik irteten bada, 5 tarteko kontaketa egin beharko du irten den puntuaren belaunikatuz. Jokalari batek edozein unetan irten daiteke zelaitik.

Zigor hori ez errespetatzeak zeharkako falta larri bat ekarriko du (*Zigortze denbora haustea*).

Xehetasun gehiago 5.9.

Behar baino lehenago sartu

Jokalari bat zelaira behar baino lehenago sartu dela kontsideratzen da, baldin eta puntu baten hasieran, arbitro nagusiak “jagger!” oihukatu aurretik zelaiarekin kontaktua egiten badu.

Hori gertatuz gero, jokalaria gelditu beharko da ekintzaz ez aprobetxatzeko eta ez du inolako zigorrik bete beharko.

Asistentzia arbitrala izan arren, jokalariak bere horretan jarraitzen badu eta abantaila lortzen badu, falta larri zuzen batekin zigortuko da.

Jugg-a kanpora jaurti.

Jokalari batek *jugg-a* zelaitik kanpora jaurtitzen badu, 5 tarteko zigorra gehitu beharko du.

Zigor hori ez errespetatzeak zeharkako falta larri bat ekarriko du (*Zigortze denbora haustea*).

Xehetasun gehiago 5.9.

Jugg-a berandu jaurti

Jokalari batek *jugg-a* kolpatua izan ondoren jaurtitzen badu, 5 tarteko zigorra gehitu beharko du.

Zigor hori ez errespetatzeak zeharkako falta larri bat ekarriko du (*Zigortze denbora haustea*).

Arropan kolpea

Jokalari batek kolpe bat jasotzen badu (orokorrean arropan) eta arbitroak jokoaren baldintzak direla-eta jokalariak ohartu ezin izan duela ziur dagoenean, 5 tarteko zigorra gehitu beharko du (8 *kette*-aren inpaktu baten kasuan).

Zigor hori ez errespetatzeak zeharkako falta larri bat ekarriko du (*Zigortze denbora haustea*).

6.2.1 Zigortze denborak

Asistentzia arbitral guztien penalizazio-denbora gehigarria da beste falta batzuekin edo inpaktu penalizazio-denborarekin.

Jokalaria belaunikatu egin bada (hau da, gutxienez belaun bat du lurrean) edo zelaitik ateratzen bada eta inpaktu bat jasotzen badu, kolpearen penalizazio-denbora ez da gehituko.

6.3 Faltak

Faltak, arauen eta jugger-aren izpirtuaren aurka doazen legez kanpoko ekintzak dira. Arbitrai taldeko edozein kidek proposatu ahal izango dituzte, nahiz eta arbitro nagusiak soilik zigortu ditzakeen.

Edozein motatako falta bat **EZIN DAITEKE** zigortu **arbitrai taldeko kiderik ikusi ez badu**, hau da, kapitain batek edo arbitrai taldetik kanpoko beste edozeinek egindako kexa batengatik.

6.3.1 Zigortze denborak

Falta guztien zigortze denbora gehigarria da beste falta batzuekin, beste asistentzia arbitralekin edo inpaktuaren zigor-denborarekin.

Jokalaria belaunikatu egin bada (hau da, gutxienez belaun bat du lurrean) eta inpaktu bat jasotzen badu, kolpearen penalizazio-denbora ez da gehituko.

6.3.2 Falta arinak

Falta arinak partidaren emaitza gehiegia aldatzen ez duten ekintzak dira, eta ez dute eragin handirik partidaren garapenean.

Falta arinak honako kasu hauetan gertatzen dira:

- Jokalari baten gaineko kargak.
- Legez kanpoko pineo bat egitea (bikoitza, ezkutuarekin edo *kette*-arekin, arma gaizki erabil-teza).
- Armatik edo *kette*-tik gogor tiratzea, elkarri trabatuta daudenean. Zigortua tiratzeak egiten dituena edo dituztenak dira.

- *Jugg-a* gorputzarekin kolpatzea (adibidez, ostikada bat ematea), *jugg-aren* eta gorputzaren artean arma bat egon edo ez, korrikalariaren eskuak izan ezik.
- Beste korrikalari bati plakajeak edo behar ez diren heltzeak egitea.
- Pineo baten ondoren, tarteaz ez errespetatzea.
- Arma konbinazio bat behar bezala hartu gabe erasotzea. (Bi eskuko arma esku batekin, ezkutua ez hobatuta edo elementu bat ez eramatea).
- Arma bat heldulekua ez den beste gune batetik hartuz erabiltzea edozein abantaila lortzeko.
- *Stab*-arekin fondo bat egitea.
- Norberaren arma apurtzea.
- Neurriz kanpoko indarra erabiltzea, bai korrikalarien borrokan, bai arma batekin talkak egiteko orduan.
- Markatze-guneko zuloa blokeatzea.
- Belauniko dagoen jokalari bati berarentzat modu negatibo batean arma blokeatu edo mugitzea eta jokoaren poderioz ez den ekintza baten ondorioz.
- Beste jokalari baten arma gorputzarekin modu zakar batean jo.
- Beste jokalari baten arma eskuekin edo gorputzeko beste atal batekin heltzea, arma bat destrabatzen ari denean izan ezik.
- *Kette-a* biratu, arma bat biribilkatuta badauka.
- Jatorrizko posiziotik base bat lekuz aldatzea, lurrera ainguratuta dagoenean eta jokoaren ekintza gisa gertatzen denean.
- Zigor-denbora ez betetzea.

Falta arin bat eginez gero, zigortutako jokalaria belauniko jarriko da 5 tarteko epean, falta egiten duen unean. Jokalari batek falta arin bat edo gehiago egiten baditu penalizazio-denbora bat betetzen duen bitartean, falta horri dagozkion zigor-tarte gehigarriak gehitu beharko dizkio.

Jokalariak arbitroaren bitartekaritzarik gabe bete beharko du zigor hori.

Arbitro batek parte hartu duela ulertuko da jokalariak jokatzen jarraitzeko asmoa duenean. Jokalaria geldirik eta **interakziorik gabe** geratzen bada arbitroak ekintza ebatzi arte, arbitroak jokoaren egoera bat argitu duela ulertuko da, eta **ez** da faltatzat hartuko.

Falta arin bati dagokion zigorra ez betetzeak falta larria eraginiko du.

Falta arinak errepikatzea, **ez** du beste zigor motarik eragingo.

6.3.3 Falta larriak

Falta larriak borondatezko ekintzak, kirolen aurkakoak edota jokabide maltzurra dakartenak dira, puntu baten emaitzan eragina izan dezaketenak. Faltak jokoan eragina izan behar dute, hau da, aprobetxatu edo eragin, arauaren izpirituaren aurka ere joan behar dute. Era berean, gaitzusterik gabe egin arren, ausarkeriaz edo zabarkeriaz gauzatutako ekintzak ere zigortuko dira.

Jokalari batek egoeratik abantaila borondatez ateratzeko asmoz falta arin batekin edo abisu batekin zigor daitekeen ekintzaren bat egin duela antzematen bada, falta larri batekin zigortuko da beti.

Bi falta larri mota daude:

- Zeharkako falta larriak.
- Zuzeneko falta larriak.

Zeharkako falta larriak

Autoarbitratu gabeko falta arin bat zigortzen dutenak dira. Zigortutako jokalariak bere burua arbitratu gabeko falta arina bete beharko du falta egin duen puntuaren, eta, gainera, 5 tarteko penalizazio-denbora bete beharko du hurrengo puntuaren hasieran, eta zelaiaren barruan belaunikatuko da.

Zuzeneko falta larriak

Arbitroak zuzenean jartzen dituenak dira, bere burua arbitratzeko aukerarik gabe. Zigortutako jokalariak 5 tarteko penalizazio-denbora bete beharko du (8, autoarbitratu gabeko *kette* inpaktu baten kasuan), eta, gainera, hurrengo puntuaren hasieran 5 tarteko penalizazio-denbora bete beharko du, eta zelaiaren barruan belaunikatuko da hurrengo puntoaren hasieran.

Zigor betetzea

Falta-mota edozein dela ere, falta egin zuen pertsonak beteko du zigorra hurrengo puntuaren hasieran, salbu eta falta lehentasun txikiagoko posizio batera igarotzen bada, taula honetan adierazitakoaren arabera:

Falta egin duen posizioak	Falta beteko duen posizioak
<i>Kette</i>	<i>Kette</i> (pompfer ez bada katerik irteten)
<i>Pompfer</i>	<i>Pompfer</i>
Korrikalaria	Korrikalaria

Hau da, *kette*-ak egiten badu falta larria, *kette*-ak beteko du. Katedun bat ateratzen ez bada, beste *pompfer* batek beteko du bere lekuan. Zigorra *pompfer* batek egiten badu, beste *pompfer* batek beteko du.

Falta egin duen jokalaria ez bada ateratzen hurrengo puntuaren hasieran, bere posizioa betetzen duen pertsonak bete beharko du zigorra. Talde batek puntu berean egindako falta larrien ondoriozko penalizazio-denborak puntu baten hasieran jokalari desberdinak bete beharko dituzte.

Arbitro nagusiak puntu eten dezake falta larri bat betearazteko, beharrezkoa dela uste badu. Horren ondoren jokalari bat kanporatzen badute, ez dute puntuaren amaierara arte kanporatuko, falta teknikoaren kasuan izan ezik.

Jokalari batek falta arin bat egiten badu jokoan zehar eta belaunikatzen ez bada, arbitroak bere faltaz **ohartarazi beharko du** unean bertan. Orduan, jokalariak zeharkako falta larriaren zigorra beteko du. Jokoaren gorabeherengatik arbitroak ezin badu falta hori unean bertan zigortu, puntuamaitzean egin **beharko** du. **Arbitro batek ikusitako falta larriak ez du inoiz zigortu gabe geratu behar.**

Zuzeneko falta larriak honako kasu hauetan gertatzen dira:

- Beste jokalari batzuen osotasuna arriskuan jartzen duten ekintzak egitea.
 - Joko arriskutsua.
 - Kargak.
 - Kolpe oso gogorrak.
 - Norbait nahita kolpatzea gorputzeko atalen batekin.
 - *Jugg-a* jokalari baten aurka edo zelaitik kanpo nahita jaurti.
 - Arma hautsi edo arriskutsu batekin jolastea.

- Puntu bat ez markatzea, hori egin ahal izateko jarrera argia dagoenean, aurkari batek saihestu gabe (denbora galtzea).
- Talde-eremua justifikatutako arrazoirik gabe uztea.
- Falta arin bat egin, asistentzia arbitral bat edo inpakturen bat jaso ondoren, zigorren denbora borondatez ez egitea.
- Jokoan zuzenean esku hartzea (hitzezkoak ez diren ekintzak) penalizazio-denboran edo jarduerarik gabeko denboran. Salbuespenak: *kette-a* destrabatzen laguntzea eta, tantoa baliozkoa ez denean, *jugg-a* basetik ateratzea.
- Partidan parte hartzen ez duen jokalari batek modu negatiboan parte hartza.
- Inpaktu baliodun bat jaso ondoren, *kette-aren* destrabea bere borondatez eragoztea.
- Jokalari bat *kette-an* korapilatzen denean eta haren segurtasuna arriskuan jartzen denean, *kette-a* berehala ez askatzea.
- Arma bat zelaian uztea.
- Ikusleak, arbitrai-taldea edo jokalariak errespeturik gabe tratatzea.
- Arbitro-taldeari ez obeditzea.
- Arbitrai-erabakiak hartzea eta gainerako jokalariei jakinaraztea, nahasmena sortuz (ez nahastea arbitrai-taldearen erabakiak errepikatzearerin).
- Eztabaida izatea arbitro-taldeko kideren batekin puntu batean.
- Jokoa beharrik gabe gelditzea (arbitrai-eztabaidak luzatzea aplikatutako erabaki batean).
- Arma edo jokalariren batek jo duela simulatzea.
- Benetako ez den lesio bat simulatzea edo gehiegikeria egitea.
- Kapitaina ez den jokalari bat arbitrai-taldera joatea erreklamazio bat egiteko.
- Joko etenaldi batetik abantaila ateratzen sariatzea.
- Arbitrai-taldeak larriki zehagarritzat jotzen duen beste edozein arrazoirengatik.

Falta arinen kasuan bezala, jokalari batek falta larri bat edo gehiago egiten baditu penalizazio-denbora bat betetzen duen bitartean, falta horri dagozkion zigor-tarte gehigarriak gehitu beharko dizkio.

Puntu bat berrabiarazten bada, dagozkion penalizazio-denborak betez hasi beharko dira:

- Berriz hastea erabakitzenten den puntuaren falta larria egin duten jokalariak.
- Berriz hasitako puntuaren hasieran behera aterako liratekeen jokalariak.

6.3.4 Jokalarien hartekeo hitzarmena

Jokalariak ados jartzen badira, arbitroak bere iritzia eman ahal izango du, baina jokalarien arteko akordioa nagusituko da, betiere bere aukerako eremuaren barruko ekintzak badira.

Jokalariak ezin dira ados jarri honako kasu hauetan:

- Araudiaren aurkako ekintzak.
- Joko arriskutsua.
- Legez kanpoko armak edo arma apurtuak erabiltzea.
- Antikioltasuna.
- Apologia politikoa.
- Behar-beharrezkoa den ekipamenduaz bestelako elementuak erabiltzea, jokalarien osotasun fisikoa arriskuan jar dezaketenak.

6.3.5 Falta penala

Jokalari batek falta batekin argi eta garbi dagoen zerbait lortzea saihesten badu, falta penalarekin zigortzen da, tantoa emanez eta dagozkion zigorak aplikatuz.

Zuzenean eta nahita tanto bat lortzea eragozten duen falta larri oro aktaren ondorioetarako zuzeneko falta larritzat hartuko da.

Ez da falta penaltzat hartzen jokoa gelditu eta talde bat tantoa sartzeko posizioan dagoenean (korrikalaria bakarrik edo korrikalaria eta *pompfer*), baina **bai** ematen da puntuoa.

6.3.6 Kanporatzeak

Kanporatza zigor bat da, eta, horren ondorioz, jokalari batek ezin izango du punturik jokatu falta den partidan. Hala ere, taldeko beste jokalari batek bere lekua hartu ahal izango du.

Kapitaina kanporatzen bada, taldetik kanporatu ez den beste edozein kiderekin ordezkatuko da, arbitro-taldeari lekua betetzen duen pertsonaren berri emanez eta dagokion sinbologia erabiliz. Kanporatutako jokalari batek arbitroaren aktan jasota jarraitzen du, eta, horregatik, zigorra jaso dezake (falta larriak edo teknikoak) kanporatu ondoren.

Bi motatako kanporatzeak aurreikusten dira:

Deskalifikazioa

Partida batean zehar bi falta larri pilatzea. Jokalaria kanporatu egingo dute, baina bere taldean egon ahal izango da. Jokalariak bigarren falta larria egin duen puntuoa amaitzean gauzatuko da kanporatzea.

Falta teknikoa

Falta teknikoa da kirolaren espirituaren aurka egiten dena, segurtasunerako arrisku nabarmena dakarrena edo arbitro-taldearen agintearren aurka egiten duena, eta zigor mota bat da, jokalari bat kanporatua izango dena eta zelaiaren inguruan kokatzerik izango ez duena.

Honako hauek hartu behar dira kontuan:

- Arbitroak partida eten ahal izango du jokalari bat falta tekniko batekin kanporatzeko.
- Falta tekniko batek hurrengo puntuaren hasieran bi falta larri egitea ekarriko du, eta bi jokalari desberdinak bete beharko dituzte.
- Falta tekniko bat jokalari horrentzako eta talde osoaren zenbaketarako zuzeneko bi falta larri gisa zenbatzen da.

Falta tekniko bat eman daiteke jokalari batek arbitroaren ustez zuzenean kanporatzea merezti duen ekintza bat egiten duenean, besteak beste:

- Neurriz kanpoko joko arriskutsua.
- Arbitrai-taldea, publikoa edo aurkaria ez errespetatzea.
- Kirolean gehiegizko indarkeria-irudia transmititzea.
- Aurkari edo taldekide bat nahita lesionatzea.
- Eraso fisikoa edo ahozkoa.
- Hizkuntza lizuna edo zakarra erabiltzea.
- Apología politikoa.
- Antikirotasuna

- Kanporatutako jokalari baten zuzeneko esku-hartzea partidaren garapenean.
- Partidan zehar arbitroen jarraibideak ez betetzea.



7. Atala: arbitraila

7.1 Arbitrai taldea

Jugger-ra kirol autoarbitratua da, eta jokalariek komunikatu egin behar dute sor daitezkeen liskarrak konpontzeko. Jokalariek ika-mika horiek konpontzen ez baditzte, arbitrai-taldeak Araudi honen arabera erabaki beharko du, jokoaren arauak eta lan ona zainduz.

Arbitro izateko, baldintza hauek bete beharko dira:

- *Juggerren araudiari buruzko ezagutza zabala egiaztatzea eta onartzea.*
- *Arbitrai Araudia ezagutzea eta onartzea.*
- *Arbitrai-ikastaroak gainditzea.*

Arbitro-taldeko kideek erabateko boterea dute jokoan, eta haien aginduei jarraitu behar zaie. Gainera, behar bezala identifikatuta egon beharko dute. Arbitroek honako eginkizun hauek betetzen dituzte:

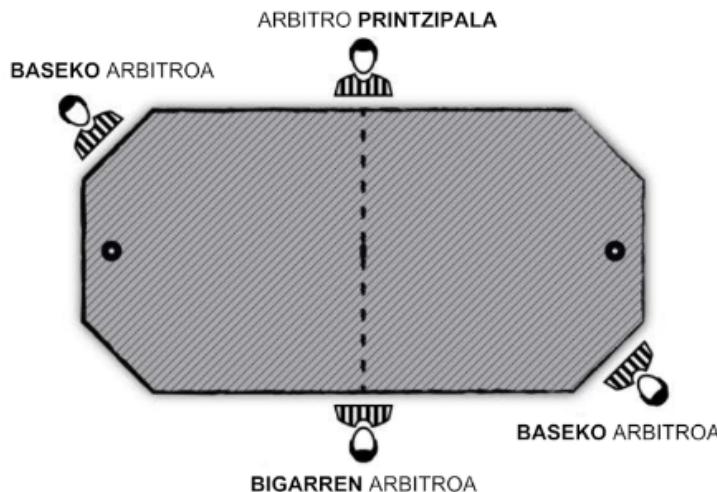
- Jokoa zuzentzea.
- Jokoaren arauak eta espiritua errespetaraztea.
- Jokoaren segurtasunaz arduratzea.
- Jokalari bati kalte egiten bazaio edo egoera berezietan badago, jokoa etetea.
- Zalantzazko egoeretan erabakiak hartzea.
- Jokaldia zelaira itzuli, ateratzen bada.
- Arbitro nagusiari edozein egoera egokiren berri ematea.

Arbitrai egokia egiteko informazio guztia **Arbitrai Araudian** dago zehaztuta.

7.2 Partaideak

Honako hauek osatuko dute, gutxienez, arbitrai-taldea:

- Arbitro nagusia.
- Bigarren arbitroa.
- Bi base- arbitro.
- Kontalariak.



Irudia 7.1: Talde arbitralaren partaideak

7.2.1 Arbitro nagusia

Arbitro nagusia partida bateko arduradun nagusia da. Arbitro nagusiak jokalariaren altuera berean egon behar du zelaiaaren hegalean puntuaren hasieran. Gainera, zalantzazko egoeretan, berak du azken hitza. Gainera, zeregin hauek ditu:

- Puntu bakoitzari hasiera ematea.
- Etenaldien eta etenaldien ondoren, joko gelditzea eta berriro hastea.
- Kapitainen batek hala eskatzen duenean, jokoaren emaitza eta denbora iragartzea.
- Lortutako tantoei balioa ematea.
- Zigortutako falten berri ematea.
- Puntu bakoitzaren hasieran *jugg-a* posizio egokian dagoela ziurtatzea.
- Joko behar bezala doala ikustea, penalizazio-denborak eta inpaktuak egiaztatuz.
- Behar denean *joko pasiboa* zehaztea.

7.2.2 Bigarren arbitroa

Arbitro nagusiari uneoro laguntzea da haren funtsezko eginkizuna. Arbitro nagusiaren funtzioen oso antzekoak ditu. Hala ere, arbitro nagusiak du azken hitza erabaki guzietan. Halaber, lagundu egin beharko dio puntuaren hasieran.

Puntu bakoitzaren hasieran, hau zelai erdian kokatzen da, arbitro nagusiaren kontrako muturrean dagoen alboko lerroaren ondoren.

7.2.3 Base-arbitroa

Arbitro hau markatze-eremutik gertu dago, eta, batez ere, tantoei eta puntu bakoitzaren hasieran jokalarien irteerari buruzko informazioa ematen du.

Komunak ez ezik, honako hauek ere egiten ditu:

- Tanto bat lortu dela iragartzea (besoak altxatuz eta “Tanto!” Edo “jugg!” Oihukatuz). Hala ere, arbitro nagusiaren eginkizuna da behin betiko tanto bat ematea.
- Balio ez duen tanto bat iragarri (“ez!” Oihukatuz eta besoak buruaren gainetik x formarekin altxatuz). Kasu honetan, arbitro horien zeregina ere bada jokaldia markatze eremutik ateratzea, korrikalarietako batek egiten ez badu.
- Ziurtatu jokalariak behar bezala kokatuta daudela oinarrizko lerroan eta ez direla zelaira aterako gehiegizko jokalariak (ez dira 5 baino gehiago jokoan eta 10 baino gehiago, guztira, partidan).
- Jokalariak jokoa behar baino lehen hasten ez direla kontrolatzea eta jokatzen duten jokalariak zigortzea.
- Partidan erabiliko diren armek segurtasun-neurriei dagokien zibilua dutela ziurtatzea.

7.2.4 Kontalaria

Arbitrai taldeko parte izan arren, ez da jokalarien gaineko agintaritzarik eta ez ditu joko arauak betearazi behar.

Bere lana arbitro nagusiari partida kudeatzen laguntzea da. Jokoaren jarraipena egiteaz ardura-ten dira, puntuak eta set-ak edo tarteak behar direnean kontatuz.

Behar denean, partidaren zati bakotzeko azken hamar tarteak atzeraka zenbatu beharko dituzte.



Kontzeptuen Aurkibidea

Symbols

Stab-arekin estokatzea 31

A

Abisuak	35
Aldaketak	22
Aldi berean	26
Altxatuz erasotzea	28
Apurtutako arma	18
Araudia	7
Arbitrai taldea	43
Arbitro nagusia	44
Arma behar ez bezala heltza	31
Arma uztea	32
Armak	14
Arropan kolpea	37
Asistentzia arbitrala	36
Aurkariari jarraitzeko adierazi	31

B

Base-arbitroa	44
Basea	10
Baseekin elkar eragitea	31
Bastoia edo <i>stab</i>	15
Behar baino lehenago sartu	36
Belaunikatzea	26
Bigarren arbitroa	44

Bikoitzak 26

D

Deskalifikazioa	41
Dualak	33

E

Erdigunea	10
Eskua	26
Ezkutua	17, 24
Ezpata motza	16

F

Falta arinak	37
Falta larriak	38
Falta penala	41
Falta teknikoa	41
Faltak	37
Falten araberako garaipena	22

G

Gainontzeko ekipamendua	18
-------------------------------	----

H

Hand off	30
----------------	----

I	
Inpakto-eremuak	25
J	
Jokalari aktiboak	32
Jokalaria jokotik kanko	21
Jokalarien harteko hitzarmena	40
Joko pasiboa	21
Jokora bueltatu	28
Joku eremutik kanko eta barruan	30
Jugg	13
Jugg-a berandu jaurti	37
Jugg-a kanpora jaurti.	36
Jugger	7
K	
Kanporatzeak	41
Kapitaina	12
Kargak	29
Kette (Katea)	11
Kette-aren inpaktuak	24
Kettea edo katea	17
Kolpeal eta inpaktuak	23
Kontalaria	45
Korrikalaria	11
Korrikalarien arteko borroka	29
L	
Lepoa eta burua	25
Linearen osaketa	20
M	
Mandoblea	16
N	
Neurriak	9
Neurriz kanpoko indarra eta zorabioa	24
P	
Partaideak	43
Partiaduren luzapena	19
Pausak	22
Pineoa	28
Pompfers	11
Q	
Q-tip	15
S	
Segurtasuna ororen gainetik	7
Set modeloa	22
T	
Talde eremua	12
Talde irabazlea	22
Taldea	11
Tantoak	19
Tarteak	19
Tartean eredu	22
U	
Urrezko jugg-a	22
Z	
Zeharkako falta larriak	39
Zelaitik irten	36
Zigor betetzea	39
Zigor denborak	28
Zigortze denborak	37
Zuzeneko falta larriak	39