



Jugger: Regulamento español

Versión 5.1.1 (2023)

Aprobada pola Comisión Deportiva o 20 de abril do 2023

**FEDERACIÓN
ESPAÑOLA DE
JUGGER**

EST 2012

Primeira edición: Abril 2012

Última revisión: Abril 2023

DESEÑO DA CUBERTA E MAQUETACIÓN: LUCÍA A. CARRASCO RIBELLES

ILUSTRACIÓNS: PAU LLUCIÀ

TRADUCCIÓN AO GALEGO: MARÍA VICTORIA PRADO

FOTOGRAFÍAS INTERIOR: MIKI CAVIEDES, CRISTIAN MILÀ

Todos os nosos regulamentos están dispoñibles para a súa descarga gratuíta en
<https://fejugger.es/descargas>

Copyright © 2023 Federación Española de Jugger

Nota dos Tradutores

O equipo de tradución asume a responsabilidade por tódolos erros que poida conter esta publicación e solicitan a colaboración dos lectores para corrixilos.

En caso de conflito, a versión das normas que prevalecerá será a orixinal en castelán.



Índice general

1	O campo de xogo	9
1.1	Límites e dimensións	9
1.2	O centro	10
1.3	Base	10
2	Os xogadores	11
2.1	Equipo	11
2.2	Corredor	11
2.3	Kette	11
2.4	Pompfers	11
2.5	Capitán	12
2.6	Zona de equipo	12
3	Equipamiento	13
3.1	Jugg	13
3.2	Armas	14
3.2.1	<i>Q-tip</i>	15
3.2.2	Bastón ou <i>stab</i>	15
3.2.3	Mandobre	16
3.2.4	Espada curta	16
3.2.5	Escudo	17
3.2.6	<i>Kette</i>	17
3.3	Arma rota	18
3.4	Outro equipamiento	18

4	Desenvolvemento dun partido	19
4.1	Duración dun partido	19
4.1.1	Intervalos	19
4.1.2	Puntos	19
4.1.3	Anotar puntos	19
4.1.4	Comezar un punto	19
4.1.5	Formación da liña	20
4.2	Interrupcions	20
4.2.1	Xogador fóra de xogo	21
4.2.2	Reinic平ar ou repetir un punto	21
4.2.3	Substitucións	22
4.2.4	Pausas	22
4.3	Gañador do partido	22
4.3.1	Modelo de Intervalos	22
4.3.2	Modelo de Sets	22
4.3.3	Vitoria por faltas	22
5	Sistema de xogo	23
5.1	Golpes e impacto	23
5.1.1	Impactos do <i>Kette</i>	24
5.1.2	Escudo	24
5.1.3	Forza desmesurada e aloulamento	24
5.2	Zonas de impacto	25
5.2.1	Pescozo e cabeza	25
5.2.2	Man	26
5.3	Dobres	26
5.3.1	Ao mesmo tempo	26
5.4	Axeonllarse	27
5.4.1	Tempos de penalización	28
5.5	Reincorporarse ao xogo	28
5.6	Pineos	28
5.7	Cargas	29
5.8	Loita de corredores	29
5.9	Dentro e fóra do campo	30
5.10	Indicar ao contrario que continúe	31
5.11	Agarre indebido da arma	31
5.12	Fondos co <i>stab</i>	31
5.13	Interactuar coas bases	31
5.14	Abandonar a arma	32
5.15	Xogadores activos	32
5.16	Duais	33
6	Sancións	35
6.1	Avisos	35

6.2	Asistencia arbitral	36
6.2.1	Tempos de penalización	37
6.3	Faltas	37
6.3.1	Tempos de penalización	37
6.3.2	Faltas leves	38
6.3.3	Faltas graves	39
6.3.4	Acordo entre xogadores	41
6.3.5	Falta penal	41
6.3.6	Expulsións	41
7	Arbitraxe	43
7.1	Equipo arbitral	43
7.2	Membros	44
7.2.1	Árbitro principal	44
7.2.2	Árbitro secundario	45
7.2.3	Árbitro base	45
7.2.4	Contador	45
Índice alfabético		47



Introducción

Jugger

O jugger é un deporte de equipo que combina elementos de deportes de pelota con elementos de deportes de loita, no que dous equipos de 5 xogadores tratan de marcar puntos e impedir que o equipo contrario o faga. O jugger xógase cunha pelota (chamada *jugg*) e unhas armas recubertas con materiais brandos.

A diferenza doutros deportes similares, soamente un xogador de cada equipo (o corredor ou *qwiker*) está autorizado para tocar físicamente o *jugg* e deberá facelo coas mans. Para conseguir un punto debe colocarse o *jugg* na zona rival, concretamente dentro dunha marca (chamada base) situada en cada un dos dous extremos do terreo de xogo. O resto dos xogadores (os *pompfers*) portan armas e as utilizan para afrontarse aos xogadores do equipo contrario e protexer ao seu corredor. Ao final, o equipo que marcou máis puntos é o gañador.

Seguridade ante todo

O jugger non é un deporte que se basee na força bruta, senón na habilidade e a estratexia. Neste sentido, o regulamento prohíbe en todo momento os impactos fortes coas armas e o contacto físico entre xogadores, a excepción dos corredores como se detalla más adiante.

A fin de comprobar a seguridade das armas dos xogadores, antes da súa utilización son sometidas a un exhaustivo control de seguridade. Todas as armas deberán de ter un acolchado amplo que permita que os impactos con elas non provoquen danos.

En definitiva, o jugger é un deporte de contacto moi completo, xa que traballa todo o corpo, a mente e o xogo en equipo e no que se minimizan os riscos.

Regulamento

Este documento pretende agrupar os conceptos básicos do jugger e servir de base e punto de encontro para que as diferentes comunidades de xogadores da xeografía española poidan xogar a este deporte baixo as mesmas regras. No caso de contradición entre regras prevalecerá a mais estrita ou detallada.

Adicionalmente a este Regulamento detállanse dous anexos. O primeiro serve como aclaración das situacións que poidan darse nun partido e o segundo como guía de arbitraxe para o deporte.



1. O campo de xogo

1.1 Límites e dimensións

O campo de xogo ten a forma dun rectángulo coas esquinas recortadas.

- As liñas más curtas chámase *liñas de base*. Os equipos deben permanecer na súa liña de base ao inicio de cada punto.
- As liñas más longas chámase *liñas de banda*.
- As liñas de banda e as liñas de base únense mediante as *diagonais*.
- As liñas delimitan a superficie de xogo e non forman parte do campo.

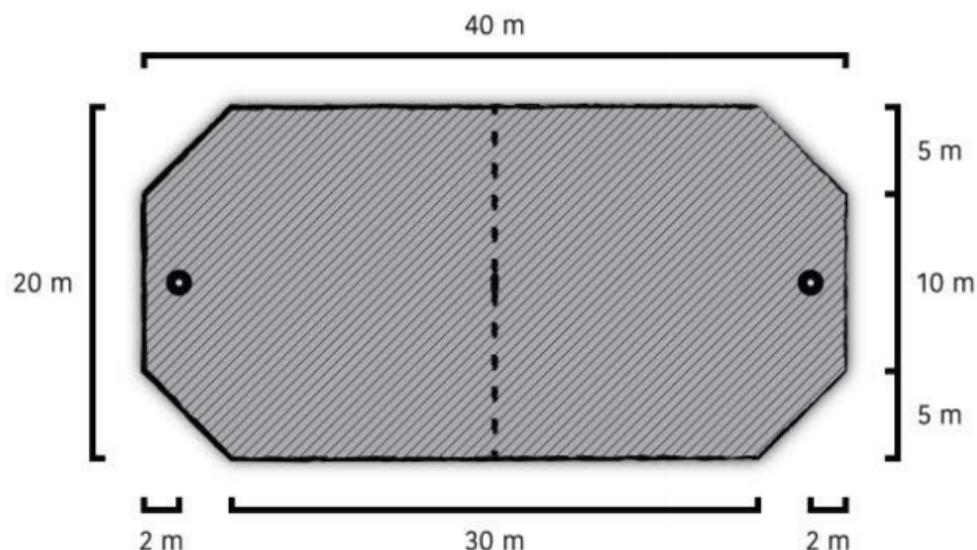


Figura 1.1: Campo de xogo

1.2 O centro

No centro do terreo de xogo debe haber unha marca ben sinalizada onde se debe situar o *jugg* ao inicio de cada punto.

1.3 Base

A base é unha peza cun orificio no centro na que hai que colocar o *jugg* para marcar un punto. Cada unha das dúas zonas de marcase atópase nun extremo do terreo de xogo. Sitúanse no centro da liña de base a 2 metros desta, tal e como aparece na imaxe do campo de xogo.

Teñen 50 centímetros de diámetro aproximadamente, un buraco no centro duns 12 centímetros de diámetro e altura suficiente para que encaixe o *jugg*. A zona de marcase ten que ser tamén branda para evitar danos aos xogadores. Poden estar parcialmente ancoradas ao solo para evitar que os pequenos golpes as despracen.

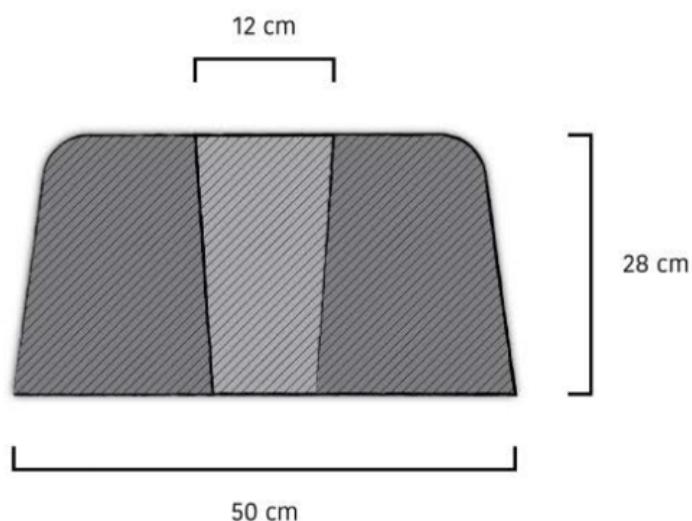


Figura 1.2: Base



2. Os xogadores

2.1 Equipo

Durante un partido un equipo pode conter un máximo de 10 xogadores: 5 no campo e até 5 reservas.

2.2 Corredor

O corredor ou qwiker non porta armas e é o único que pode coller o *jugg*.

No campo debe haber obligatoriamente un corredor en cada equipo.

É o encargado de indicar se o seu equipo está listo ao comezar un punto.

2.3 Kette

No campo pode haber como máximo un *kette* en cada equipo.

2.4 Pompfers

O resto dos xogadores son chamados pompfers. Poden equiparse cunha das seguintes combinacións:

- *Q-tip*
- Mandobre
- Bastón (tamén chamado *stab*)
- Espada curta e escudo
- Dúas espadas curtas (tamén chamadas duais)

Calquera outra combinación non será considerada válida, e as accións dese xogador non serán tidas en conta.

2.5 Capitán

É o portavoz con respecto ao equipo arbitral. Polo tanto, é quen debe dirixirse por norma xeral ao mesmo para tratar calquera dúbida sobre o desenvolvemento do xogo durante as pausas do mesmo. Será a este ao que se notifiquen as decisións arbitrais.

Antes do comezo do partido, o capitán deberá identificarse como tal no cadro da acta correspondente.

2.6 Zona de equipo

Ao longo dun punto, os xogadores que non formen parte da liña só poderán permanecer na zona do seu equipo. A zona de equipo (resaltada en verde na imaxe) equivale á superficie exterior ao campo dende o inicio das liñas de banda até detrás da liña de base que lle corresponde ao seu equipo. Estes xogadores non poderán interferir no desenvolvemento do partido, nin dirixirse ao equipo rival nin ao equipo arbitral.

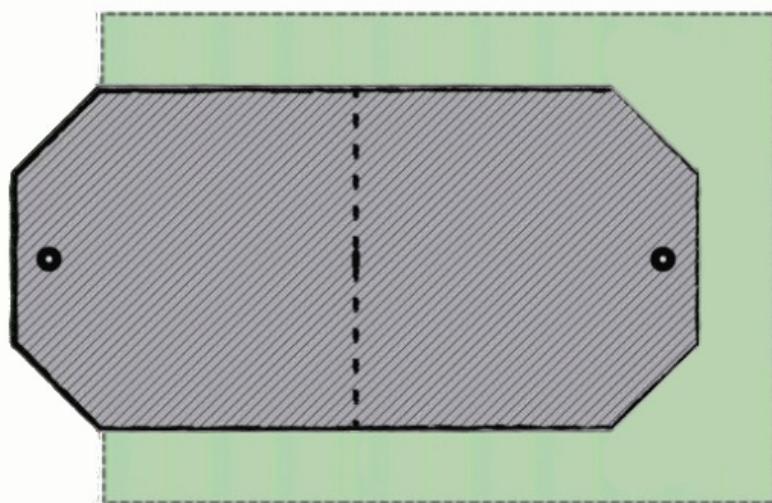


Figura 2.1: Zona de equipo



3. Equipamiento

3.1 Jugg

O *jugg* é un obxecto que o corredor ten que colocar na zona de marcase para conseguir un punto. Ten que medir entre 28 e 30 cm de longo e ter un extremo sensiblemente máis estreito que o outro, con diámetros de entre 12 e 15 centímetros no seu lado ancho e entre 8 e 10 centímetros no seu lado estreito. Os juggs deben ser brandos, seguros e non poderán ter unha alma ríxida no seu interior.

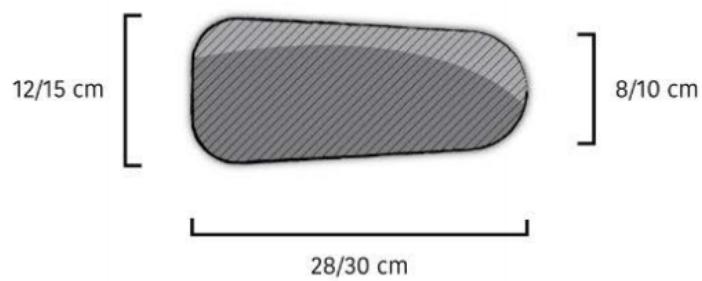


Figura 3.1: Jugg

O corredor é o único xogador que pode coller, levar e lanzar o *jugg* para así obter puntos para o seu equipo. O corredor non pode lanzar o *jugg* contra os seus rivais, nin ten permitido darlle patadas. Os corredores si poderán frear o *jugg* usando o corpo.

O resto de xogadores non poden interactuar voluntariamente co seu corpo co *jugg*, só poden movelo golpeándoo coas súas armas, pero nunca transportalo utilizando, por exemplo, dúas espadas a modo de pinza ou un escudo como bandexa.

3.2 Armas

As armas deben de ser seguras. Para todas as armas rexen estas normas:

- As armas ríxidas teñen que ser de sección redonda e, exceptuando nas zonas de agarre, o seu diámetro debe ser superior a 6 centímetros e inferior a 15 centímetros.
- As armas ríxidas teñen que ser rectas e non poden dobrarse.
- As armas ríxidas non poden ter **aneis** nas zonas de golpeo, a excepción dos reforzos especiais que xeran o chanzo do agarre do Q-tip e o *stab*.
- As medidas das armas son máximas, estando permitido levar unha arma más curta.
- As armas non deben expor os seus materiais internos e deben estar recubertas por algúin tipo de material non abrasivo.
- Os pomos das armas son considerados zonas de agarre válidas e deben estar **minimamente acolchados**, sendo obligatorio unicamente cubrir a base.
- As armas deben ser o suficientemente seguras como para non causar danos ao impactar.

Considérase un **anel** unha ampliación no relevo do acolchamento que se sitúe en calquera parte da zona de golpeo dunha arma. Non serán considerados aneis os reforzos necesarios para facer que a punta sexa segura.

Considérase **minimamente acolchamento** cando, ao aplicar unha leve presión sobre o material, este cede parcialmente. Ademais, debe levar unha capa externa de recubrimiento. O acolchamento deberá ser fixo e non desprazarse.

As **zonas de golpeo** das armas deben cumplir o seguinte:

- A alma da arma non pode notarse apertando cun dedo en calquera parte da zona de golpeo. A excepción do Q-tip, as zonas de agarre da arma **NON** precisan ser acolchadas.
- As zonas de golpeo deberán estar adecuadamente acolchadas.
- Tódolos bordes deben ser redondeados e non deben presentar arestas.
- As zonas de golpeo non deben producir rabuñaduras ao resto de xogadores.
- As zonas de golpeo deben medir **polo menos 40 centímetros** de lonxitude.
- Debe existir unha diferenza de polo menos 2 centímetros de diámetro na unión entre as zonas de acolchamento e as de agarre dalgúnhas armas. Esta diferenza pode xerarse co propio acolchamento ou cun reforzo de polo menos 4 centímetros de lonxitude, sempre que se manteña o mínimo de 6 centímetros de diámetro. Resáltanse nos debuxos de cada arma as zonas nas que ten que existir dita diferenza.

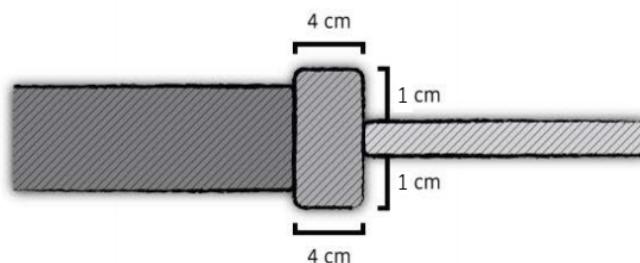


Figura 3.2: Escalón

As **puntas** deben cumplir o seguinte:

- A punta da arma non pode ter alma e debe estar realizada só con acolchamento ou material brando.
- A punta da arma debe ser o suficientemente resistente para non romper ao fondear con ela.
- A punta pode ter un reforzo para facela máis segura sempre e cando non xere unha diferenza no radio da arma de máis de 2 centímetros nin supere o diámetro máximo permitido de 15 centímetros. Este reforzo non deberá ter unha lonxitude menor a 5 centímetros nin maior a 10 centímetros.

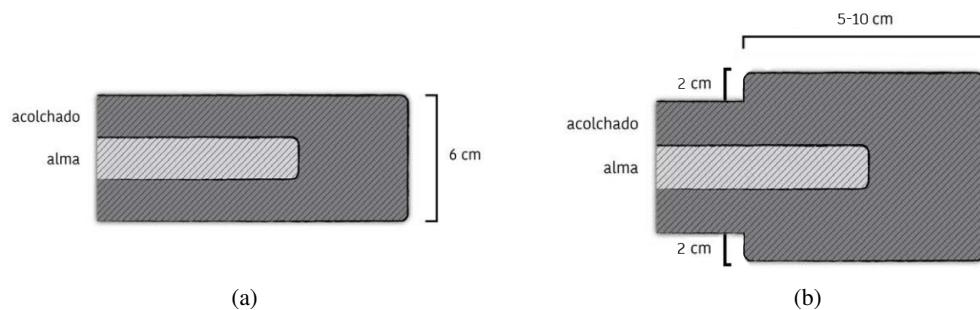


Figura 3.3: (a) Punta sen reforzo, (b) Punta con reforzo

3.2.1 Q-tip

O Q-tip ten unhas dimensíons máximas de 200 cm. Ten unha zona de agarre central que debe estar **minimamente acolchada**, e dúas zonas de golpeo situadas nos extremos de até 60 centímetros. É unha arma que debe ser utilizada a dúas mans, podendo situarse cada unha en calquera parte da zona de agarre.

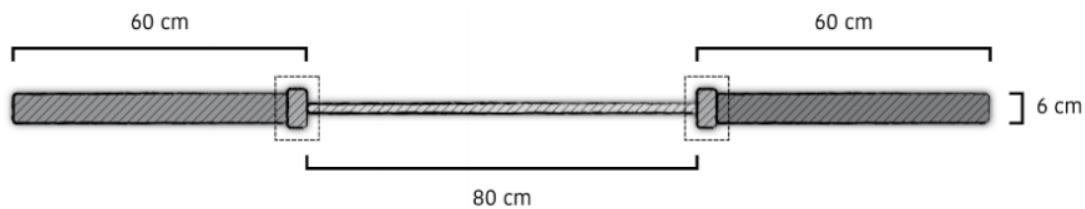


Figura 3.4: Q-tip

3.2.2 Bastón ou stab

O *stab* ten unhas dimensíons máximas de 180 centímetros. A zona de impacto está situada nun extremo e mide 90 centímetros. A zona entre os dous agarres non se considera zona de golpeo válido, porén, debe estar acolchada e ter un mínimo de 4 centímetros de diámetro.

É un arma a dúas mans con dúas zonas de agarre separadas, e só produce impactos válidos cando se usan ambos agarres simultaneamente. Non está permitido fondear ou estocar co *stab*.

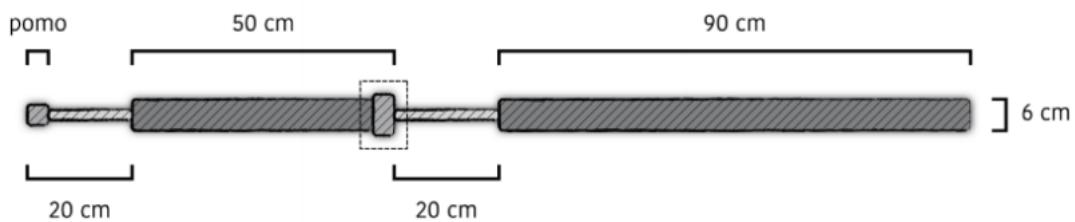


Figura 3.5: Bastón ou *stab*

3.2.3 Mandobre

O mandobre ten unhas dimensíóns máximas de 140 centímetros. A zona de golpeo mide 100 centímetros e a zona de agarre mide 40 centímetros.

É unha arma a dúas mans.

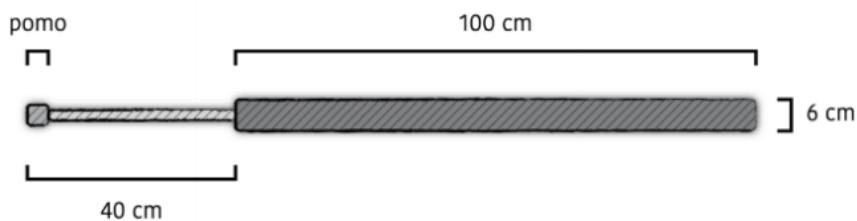


Figura 3.6: Mandobre

3.2.4 Espada curta

A espada curta ten unhas dimensíóns máximas de 85 centímetros. A zona de golpeo mide 65 centímetros, e a zona de agarré até 25 centímetros. En ningún momento a lonxitude total pode superar a medida máxima definida.

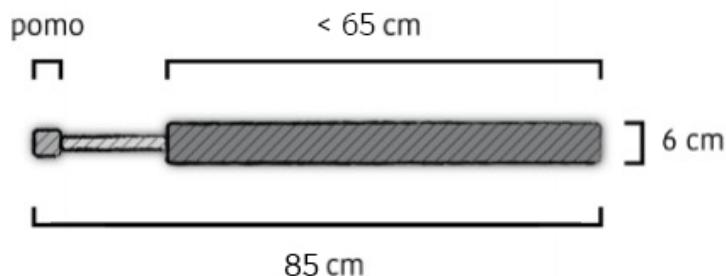


Figura 3.7: Espada curta

É unha arma a unha man e pode agarrarse dende calquera parte da súa zona de agarre. Pode combinarse con outra espada curta ou cun escudo na outra man.

3.2.5 Escudo

O escudo debe ser redondo e ter un diámetro de 60 centímetros e un grosor de até 25 centímetros (sen incluír o agarre). Ambas caras do escudo deben ser sólidas, planas e rectas (sen contar os agarres e correas nin as súas fixacións). O centro do escudo pode ter unha cunca de até 25 centímetros de diámetro para o agarre. O escudo debe suxeitarse dende o agarre e pode fixarse ao brazo mediante correas.

Úsase cunha soa man e é considerada unha arma non ofensiva polo que **NON** está permitido atacar co escudo. Debe ter o borde e o frontal sempre acolchados.

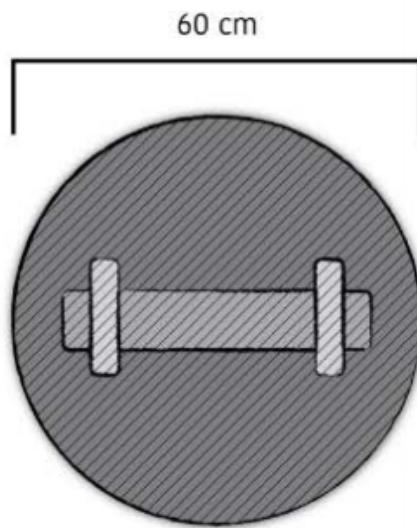


Figura 3.8: Escudo

3.2.6 Kette

O *kette* ten unhas dimensíons máximas de 320 centímetros. O *kette* está formado por unha bóla de entre 55 e 77 centímetros de perímetro (18-22 centímetros de diámetro) e un conxunto de enlace e agarre de lonxitude variábel.

A bóla debe ser unha esfera de material brando que **NON** pode estar cuberta na súa totalidade con cinta. As medidas da bóla non poden variar do rango definido. É dicir, a bóla non se beneficia da regla de que as medidas son máximas.

A bóla 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.

O enlace debe ter polo menos 2 centímetros nunha das súas dimensíons, e non pode ser de sección cilíndrica nin expor materiais abrasivos na súa capa exterior.

O agarre do *kette* deberá poder desprenderse con facilidade do xogador para que solte e evitar posibles tiróns que poñan en perigo aos xogadores. Todo o conxunto de enlace e bóla é considerado unha soa zona de agarre válida. O *kette* pode realizar impactos válidos sempre que se suxeite cunha man polo menos.

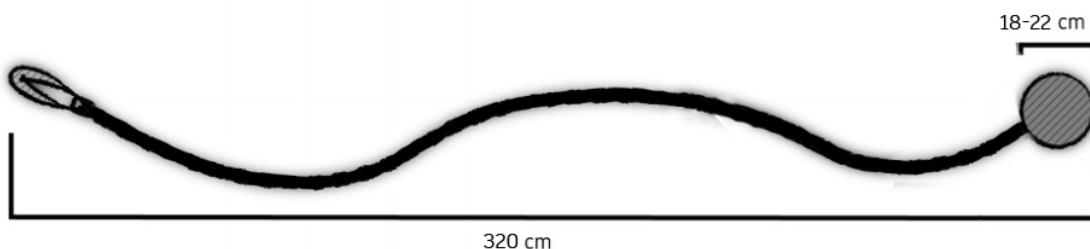


Figura 3.9: Kette

3.3 Arma rota

Se un xogador vise a súa arma danada de maneira que non fose posible o seu emprego garantindo a seguridade no uso da mesma para si mesmo ou para calquera outro xogador, considerarase que o xogador está inactivo (debendo levantar a palma da súa man mentres indica verbalmente “Arma rota!”) e deberá saír do campo pola ruta máis rápida, portando tódolos fragmentos da súa arma que puidesen resultar perigosos. Entón poderá dirixirse á súa liña de base a por outra arma.

O xogador deberá incorporarse pola liña de base en canto recolla unha nova arma, cumprindo un tempo de penalización de 5 intervalos ao reingresar ao terreo de xogo. Se resulta impactado (antes de declarar a rotura da arma) ou comete algunha infracción, deberá engadir o seu tempo de penalización tantos intervalos como correspondan.

3.4 Outro equipamiento

A indumentaria básica dun xogador compонse de:

- Camiseta ou *tank top* que tape o tren superior.
- Peza de roupa que tape parte da coxa (pantalóns, maias, saia, etc.).
- Calzado adaptado ás condicións do terreo de xogo.

As camisetas deberán levar un nome e/ou dorsal claramente visible para ser identificados polo equipo arbitral. A cor dos números debe contrastar coa cor das camisetas.

Os xogadores poden elixir levar protectores, xeonlleiras e luvas, sempre e cando o seu uso non supoña perigo para os demais xogadores.

Os xogadores poderán usar lentes, lentes de contacto e outros obxectos ou prendas baixo a súa propia responsabilidade e sempre que estes non poidan supor un perigo para os demais xogadores.

Non se permite o uso de obxectos que poidan proporcionar calquera tipo de vantaxe artificial ao xogador.



4. Desenvolvemento dun partido

4.1 Duración dun partido

4.1.1 Intervalos

Os intervalos ou pedras son o medio sonoro continuo que se utiliza no jugger cunha frecuencia de 1,5 segundos. Os intervalos márcanse con sinais acústicas.

4.1.2 Puntos

É o período de xogo que transcorre dende que o árbitro pregunta ao corredor até que se logra un punto, termínanse os intervalos ou o indica o árbitro.

4.1.3 Anotar puntos

Para anotar un punto o corredor debe colocar o *jugg* dentro da base contraria. O punto será válido se ningún corredor está tocando o *jugg* e este se mantén dentro da base. Se o *jugg* se sae, ou foi lanzado ou deixado caer dentro da base, o punto **NON** será válido.

Considerarase que o *jugg* está dentro da base se polo menos a metade deste se atopa dentro.

No caso de que o punto **NON** sexa válido o punto continuarán, e o árbitro ou un xogador deberán sacar o *jugg* da base.

Non está permitido obstruír o orificio de marcase, xa sexa co corpo, coa man ou co escudo.

4.1.4 Comezar un punto

Unha vez que os capitáns regresen a súa zona de equipo, ben por ter presentado unha reclamación ou por ter participado no punto, non poderán presentar reclamacións ao árbitro principal. O árbitro principal poderá indicar aos xogadores o intervalo e a puntuación antes de comezar un punto. Os árbitros principal e secundario darán comezo ao intervalo de preparación do punto **ao**

berro de “Corredor listo?” levantando o brazo derecho cara o equipo da súa dereita.

Co fin de evitar a perda de tempo por parte dos xogadores, o árbitro principal poderá iniciar este proceso cando considere oportuno (chegasen os xogadores ás súas zonas de equipo ou non).

Esta preparación realizarase baixo a conta de intervalos do árbitro principal, que deberá seguir o árbitro secundario. Ambos árbitros deberán avisar ao chegar a 5 e a 10 intervalos a ambos equipos. O intervalo de preparación finalizará nos seguintes casos:

- Cando ambos corredores indiquen que o seu equipo atópase preparado.
- Cando a conta de intervalos chegue a 10, teñan ou non indicado os corredores que os seus equipos atópanse preparados.

Para indicar que un equipo se encontra *preparado*, o seu corredor debe indicalo ao equipo de arbitaxe levantando claramente o seu brazo estendido cara arriba e adiante. Opcionalmente, pode indicar que **NON** se atopan preparados ergiendo os brazos en cruz. Ditas sinais serán válidas cando o árbitro correspondente se decate delas.

Cando un corredor estea listo ou remate a conta, o árbitro debe pór o brazo en horizontal orientado cara ao centro do campo para indicar que está listo. Cando ambos árbitros estean listos, o árbitro principal gritará “3, 2, 1, *jugger!*”. No intre no que termine de pronunciar a palabra “*jugger*”, os árbitros deben baixar o brazo até a posición natural e darase inicio ao punto, podendo entón entrar en contacto co campo.

4.1.5 Formación da liña

Ao comezo de cada punto, cada equipo deberá elixir até 5 xogadores que entrarán no campo para o desenvolvemento do punto.

Os xogadores teñen a obriga de entrar ao campo cando o árbitro der a saída. A entrada debe facerse exclusivamente pola liña de fondo da súa zona de base.

Durante o partido cada equipo poderá realizar tantos cambios nesta formación como desexe, sempre que se realicen antes do comezo de cada punto.

Un xogador que entre no campo cunha arma non poderá cambiala durante o transcurso dun punto a non ser que a arma elixida rompa.

4.2 Interrupcóns

Interrupcóns As interrupcóns son cortes no xogo que se realizan **durante** un punto. No momento no que o árbitro principal interrompa un punto, os xogadores deberán quedarse na posición que tiñan e deterán a conta de intervalos..

Retomarase o xogo ao berro de “3, 2, 1, *jugger!*”, e cada xogador deberá continuar a súa conta polo intervalo correspondente.

Os motivos polos que se pode interromper un punto son:

- Lesión dun xogador, que poderá ser substituído.

- Desprazamento dunha base da súa posición orixinal, que deberá ser colocada.
- Aplicación dunha falta técnica a algúñ xogador.
- Cando o árbitro o indique por calquera outra razón xustificada.

Se no momento da interrupción hai algúñ xogador que teña sido sancionado cunha falta técnica, o equipo arbitral procederá a aplicala, debendo abandonar dito xogador as inmediacións do terreo de xogo e podendo ser substituído por outro xogador que non participara nese punto. O novo xogador deberá situarse na posición na que estivese o xogador substituído ou sancionado.

4.2.1 Xogador fóra de xogo

Se por calquera circunstancia un xogador do campo se vise na obriga de abandonar o terreo de xogo pasará a considerarse non activo e deberá levantar o brazo coa palma da man aberta para indicar ao resto de xogadores o seu estado.

4.2.2 Reiniciar ou repetir un punto

Un punto será repetido nos seguintes casos:

- Composición non válida nas aliñacións dun ou ambos equipos (máis de 5 xogadores, 2 *kettes*, etc.). A reiteración deste tipo de comportamentos poderá ser sancionada cunha falta grave a aqueles xogadores mal aliñados.
- Consecución dun punto como consecuencia directa de cometer unha falta que tivese outorgado vantaxe (e sempre e cando sexa imposible reverter o punto até o momento anterior á realización da falta). En caso de dúbida sobre se se podería ter evitado a consecución do punto de non terse producido a infracción, sempre deberase optar por reiniciar o punto.
- Cando un árbitro principal o estime conveniente. Por exemplo, ao terse movido os xogadores das súas posicións ao interromper un punto.

Enténdese como consecuencia directa aquela acción que ao resolverse implica a consecución dun punto de maneira inmediata. Se a acción antirregulamentaria sucede antes doutra acción totalmente legal que supoña a consecución dun punto, NON se considerará consecuencia directa e NON se reiniciará o punto, porén, si deberá sancionarse a falta ou faltas graves pertinentes. Se o árbitro vise a falta de forma clara, deberá sancionar ao xogador ou xogadores no acto, impedindo que continúen xogando e inflúan negativamente no desenvolvemento do punto.

Xogo pasivo

Se polas características do encontro, un partido non acabase dunha maneira autónoma (finalización do tempo de ronda, dos intervalos, etc.) e un punto se vise estancado nunha situación do xogo que ningún equipo tivese interés en resolver, o árbitro principal deberá determinar *xogo pasivo* e comenzar un novo punto.

Para poder determinar *xogo pasivo*, o árbitro principal debe identificar que a situación está bloqueada. Nese momento, procederá a notificar aos corredores de ambos equipos de que identificou un posible *xogo pasivo*. Se ambos equipos continúan sen desbloquear a situación, o árbitro principal deterá o xogo e se iniciará un novo punto.

Hai que ter en conta que o *xogo pasivo* xera un punto novo, é dicir, non se trata dunha repetición do punto anterior. Polo tanto, as sancións que se cumpliron ao comezo do punto que se bloqueou consideraranse cumplidas. Si se deberán cumplir as sancións que se cometieron durante o punto que rematou como *xogo pasivo*.

Os casos más típicos nos que se pode dar *xogo pasivo* é nos partidos a sets ou no *jugg de ouro*.

4.2.3 Substitucións

Unha substitución é un cambio xustificado dun xogador que estaba no campo por outro do mesmo equipo que non o estaba. As substitucións só poderán realizarse durante as interrupcións do xogo. O número de substitucións é ilimitado, coa condición de que se realicen entre os posibles 10 xogadores definidos do equipo e só se cambie ao mesmo xogador unha vez por interrupción.

4.2.4 Pausas

As pausas son momentos de «tempo morto» entre puntos. A pausa entre cada parte chámase descanso e terá unha duración de 3 minutos. Este tempo pode ser menor só se ambos equipos, o árbitro principal ou a organización do torneo o acordan deste xeito.

4.3 Gañador do partido

O gañador dun partido é o primeiro equipo que cumpla as condicións de vitoria do modelo que se estea usando. Poden ser:

4.3.1 Modelo de Intervalos

Xóganse dúas partes iguais cun número determinado de intervalos. Gaña o equipo que máis puntos logra ao finalizar a última parte. Entre cada parte hai unha pausa de descanso e cada equipo cambia de lado de campo. Durante os últimos dez intervalos de cada parte, un membro do equipo de arbitaxe deberá realizar unha conta atrás gritando o número de intervalos que quedan.

O número de intervalos definidos pode variar, desde partidos menos esixentes de 80 intervalos por parte até partidos de 200 intervalos por parte. Porén, calquera outra combinación sería igualmente válida.

Para poder disputar un punto neste modelo deberán quedar 4 ou máis intervalos de tempo. De non ser así, o punto non se disputará e as faltas que se tivesen que sancionar faránse no seguinte punto.

jugg de Ouro

No caso de que se finalice o partido e non poida haber empate, este resólvese co *Jugg de Ouro*, que dará a vitoria ao primeiro equipo que consiga un punto. No *Jugg de Ouro* non se detén o punto ao chegar ao final da conta atrás, senón que se continúa até que un dos dous equipos marca.

4.3.2 Modelo de Sets

Gaña o equipo que primeiro logra gañar o número de sets definido. Un equipo logra un set se chega a un número de puntos definido. Entre cada set hai unha pausa de descanso e se cambia de campo.

Entre os modelos más comúns de sets se atopan: 1 set de 10 puntos, 3 sets de 5 puntos ou 5 sets de 5 puntos. Porén, calquera outra combinación sería igualmente válida.

4.3.3 Vitoria por faltas

Gánase un partido se o equipo contrario alcanza o número máximo de faltas e queda, polo tanto, desqualificado do partido.



5. Sistema de xogo

5.1 Golpes e impacto

Considérase golpe todo contacto que existe entre unha arma e un xogador distinto ao portador (independente do equipo ao que pertenza). Para que un golpe sexa considerado impacto válido deberá de cumplir unha serie de condicións:

- Deberá realizarse nunha zona de impacto válido.
- Deberá ser realizado por un xogador activo.
- Deberá realizarse coa zona de golpeo da arma.
- Realizarse sempre coa arma correctamente agarrada.
- Non se realizará con forza desmesurada.
- A arma non deberá de estar rota.
- No caso do *stab* non poderá ser un fondo ou unha estocada.

Un impacto válido fai que o xogador teña que axeonllarse e realizar unha conta de penalización de 5 intervalos (8 no caso dun impacto do *kette*).

Non está permitido atacar coa arma agarrada incorrectamente. Considerarase que a arma non se agarra correctamente se:

- Unha arma a dúas mans non é agarrada a dúas mans.
- Nunha combinación que involucre un escudo, este non é agarrado correctamente, é dicir, non se suxeita dende o agarre do escudo.

Os golpes realizados baixo estas condicións consideraranse falta e non producirán impactos válidos.

Tamén serán considerados falta os fondos co *stab*.

Si está permitido defenderse agarrando unha arma a dúas mans cunha soa man.

5.1.1 Impactos do *Kette*

Un impacto realizado por un *kette* xera unha penalización de 8 intervalos. O *kette* realiza impactos válidos cando está en movemento en calquera das súas direccións e:

- Golpea coa búa nas condicións xerais anteriormente descritas.
- Enrosca co *kette* (realizando un O) polo menos unha zona de impacto válida dun xogador.

Non se considerarán impactos os golpes que se realicen mentres o *kette* estea enroscado nunha arma ou noutro xogador (realizando un círculo completo) ou os que se produzan estando a búa detida. Tampouco serán válidos os impactos que se realicen coa búa como consecuencia dun movemento directamente producido co tren inferior do xogador (unha patada, un golpe co pé, o xeonllo ou a perna, etc.).

Todos os impactos múltiples do *kette* serán válidos sempre que este manteña o movemento, independientemente de se impactou a outro xogador, unha arma ou o chan.

Un xogador activo pode enroscar e suxeitar o *kette* coas súas armas sen consecuencias.

En calquera caso, se o *pompfer* é impactado, deberá procederse a destrabar o *kette*. Este deberá facilitar ao cadeneiro o destrabe do *kette* sen soltar a súa arma, e non poderá iniciar a súa conta até que o destrabe teña finalizado. Se o *kette* trábase sobre a arma, o *pompfer* non poderá soltala.

Considérase que o *pompfer* facilita o destrabe cando ofrece a arma ou a extremidade trabada ao cadeneiro de forma que a parte trabada lle quede o máis preto e o máis despexada posible sen estar en contacto co chan, podendo incluso cederlle a arma para que poida destrabar máis sinxelamente. O cadeneiro está obrigado a devolver a arma unha vez a destrabe.

O mesmo aplícase no caso de que un cadeneiro sexa impactado e o *pompfer* siga activo. O cadeneiro debe ofrecer a súa arma para que o *pompfer* destrabe da forma máis cómoda posible, inclusive chegando a soltar o *kette*, que deberá serlle devolto. Do mesmo xeito, o cadeneiro non poderá iniciar a súa conta até que o destrabe teña finalizado.

O *kette* non pode xirar se ten unha arma enroscada. Ademais, ningún xogador poderá destrabar as armas con tiróns, especialmente se o *kette* se atopa trabado no corpo dunha persoa.

5.1.2 Escudo

O escudo está considerado unhaarma defensiva polo que os golpes co escudo non serán considerados válidos.

5.1.3 Forza desmesurada e aloulamento

Considerarase que un golpe realizase con **forza desmesurada** cando este se realice cun exceso de forza innecesario para a situación do xogo. Calquera xogador poderá solicitar que un golpe foi realizado con forza desmesurada. Neste caso, quedará a discreción do xogador que realizou o impacto axeonllarse por infracción leve. No caso de que decida continuar (porque considere que o impacto non foi con forza desmesurada), un árbitro poderá sancionalo con falta grave, se o considera pertinente. O exemplo máis claro é cando se golpea a un corredor ou a un cadeneiro indefenso.

Considerarase que un golpe na cabeza produce **aloulamento** e deixa a un xogador inactivo cando este non poida seguir xogando. Este poderá realizar o sinal de xogador fóra de xogo. Se o xogador recibe un impacto na cabeza e continúa co transcurso normal do xogo (atacando), non se considerará que o golpe aloulouno.

5.2 Zonas de impacto

As zonas de impacto dun xogador abarcan todo o corpo, incluída a roupa do mesmo coas seguintes excepcións:

5.2.1 Pescoco e cabeza

O pescoco e a cabeza non son zonas de impacto válidas. O pescoco **NON** engloba a clavícula nin os trapecios. Se un xogador é golpeado nunha destas zonas debe dicir en alto “Cabeza!” para indicarlle ao resto de xogadores e os árbitros que non se trata dun golpe válido.

Se un golpe fai primeiro contacto na cabeza ou no pescoco e logo nunha zona de impacto, non será considerado válido. Se, pola contra, comeza nunha zona de impacto e termina na cabeza ou no pescoco, este si será considerado como impacto válido. Se estes impactos se producen en dous golpes, será considerado como válido sempre que o golpe na cabeza non xere dano ou supoña un aloulamento evidente.

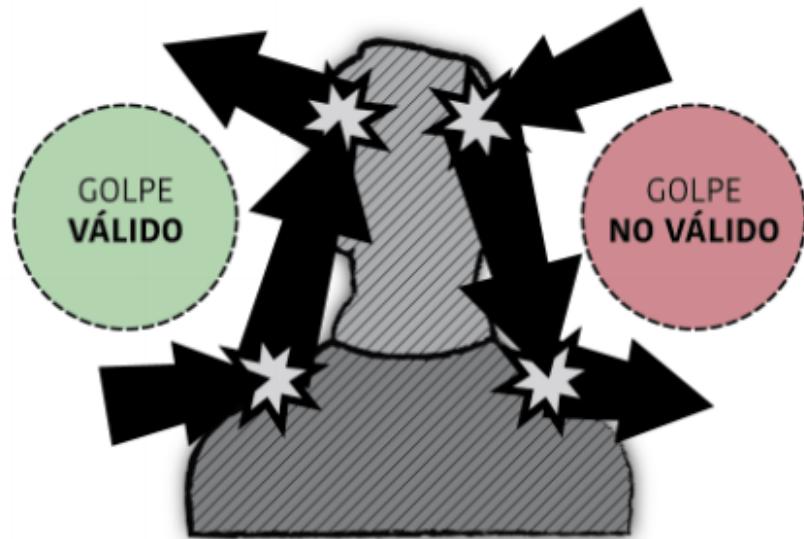


Figura 5.1: Exemplos de golpes na cabeza

Se un impacto golpea de xeito simultáneo unha zona de impacto non válida (coma o pescoco ou a cabeza) e unha zona de impacto válida, considerarase impacto válido. No caso de dúbida será o árbitro o que decida.

Se un xogador intenta usar a cabeza de xeito deliberado ou repetido para parar ou desviar golpes, o árbitro principal pode declarar ese golpe e os sucesivos como impactos válidos, pasando a ser a cabeza unha zona válida para ese xogador.

5.2.2 Man

As mans que portan unha arma non son zonas de impacto válidas. As mans **NON** engloban os pulsos. Se un xogador é golpeado na man, deberá dicir en alto “Man!”. Se un golpe primeiro fai contacto na man e logo nunha zona de impacto válida, será considerado válido.

Considerarase que a man si é unha zona de impacto válida cando:

- É a man que porta un escudo.
- Non está agarrando unha arma.
- A man agarra a arma, mais non se atopa na zona de agarre específica desta.
- Se xoga como cadeneiro ou corredor.

Ademais, se o corredor porta o *jugg*, este tamén é zona de impacto válida para el.

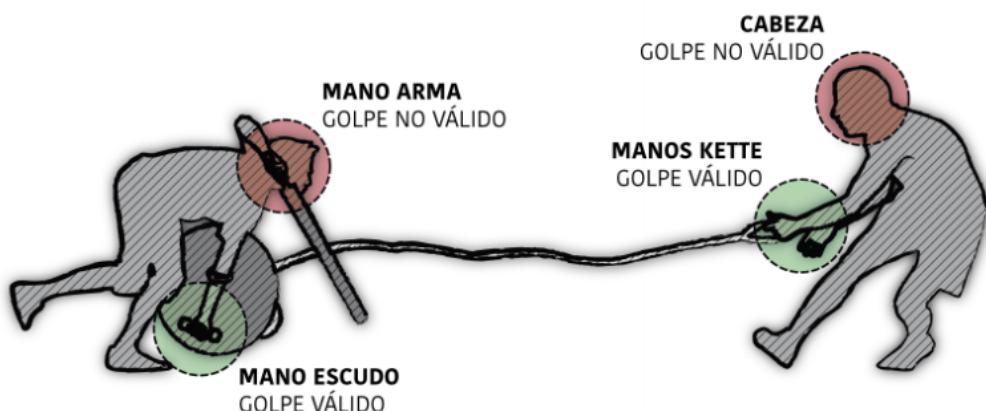


Figura 5.2: Zonas de impacto válidas e non válidas

5.3 Dobres

Se un xogador realiza un impacto mentres é impactado **ao mesmo tempo** por outro xogador, considerarase un impacto dobre e tódolos xogadores impactados deberán realizar a súa conta de penalización.

Se un xogador cre que fixodobres deberá indicalo gritando“Dobres!” para indicar ao outro xogador e ao árbitro a súa percepción do combate.

5.3.1 Ao mesmo tempo

Segundo o sistema de xogo, “ao mesmo tempo” quere decir que os impactos teñen que ser simultáneos. Se un árbitro é capaz de diferenciar os impactos, non se considerarándobres, e o xogador que impactou primeiro non deberá axeonllarse. No caso de que o xogador que foi impactado primeiro si note esa diferenza, deberá indicar ao outro xogador que siga.

5.4 Axeonllarse

Axeonllarse é a acción que ten que levar a cabo un xogador que recibiu un impacto válido e/ou unha falta e que consiste en pór como mínimo un xeonllo no chan até que pase o tempo de penalización. Durante este tempo, o xogador debe cumplir as seguintes normas:

- Para poder iniciar a súa conta, nin o xogador nin a súa arma deberán estar trabados.
- O xogador deberá axeonllarse no lugar do campo no que foi impactado. En caso de verse obrigado a desplazarse, deberá regresar á posición do impacto e iniciar a súa conta.
- A súa arma deberá estar de maneira horizontal e no chan.
- Se leva un escudo, non poderá realizar a conta coa man que o porta. Ademais, o escudo deberá permanecer agarrado en todo momento e non poderá ser usado para cubrirse.
- Nunca se poderá suxeitar unha arma coa man que se realiza a conta, aínda que esta xa estea rematada.
- O *kette* poderá realizar a conta co agarre no pulso.
- Deberá realizar o súa conta coa man nas costas.
- Non poderá interferir negativamente no desenvolvemento do xogo.

Por **interferir negativamente** no xogo enténdese:

- Deitarse no chan, é dicir, baixar o peito ou a cabeza por debaixo da liña da cadeira ou apoiar o brazo, o tronco ou a cabeza no chan.
- Non colocar o *jugg* de maneira claramente accesible ao resto de xogadores.
- Desprazar, agarrar ou bloquear unha arma allea.
- Non deixar a arma no chan.
- Liberarse dun pineo.

Se un xogador axeonllado non está activo e realiza un impacto a outro xogador, considerarase que non respecta as condicións descritas durante o tempo de penalización, xa que está influíndo negativamente no desenvolvemento do xogo e deberá ser sancionado coa falta correspondente.

Existen, con todo, unha serie de accións que o xogador axeonllado ten permitido realizar dado que **NON** inflúen negativamente no xogo:

- Dirixir ou dar ordes ao equipo.
- Sacar o *jugg* da base tras un punto non válido.
- Destrabar o *kette* ou facilitar o seu destрабe.
- Pivotal sobre o xeonllo sobre o que se axeonllou sempre que non se libere do pineo.
- Protexerse dun impacto.
- Estirar ou contraer o tronco.

Un xogador axeonllado poderá levantarse cando:

- Remate a súa conta e non estea pineado.
- Dígallo un árbitro.
- Dígallo un adversario, que deberá indicar de forma visible para os árbitros este feito.

Se un xogador apoiase o xeonllo no chan, deberá cumplir o tempo de penalización. Non se considera axeonllarse se un xogador apoia o xeonllo na transición dalgún movemento ou se pode percibir de xeito evidente que a súa acción non pode ser confundida coa realización dunha penalización.

5.4.1 Tempos de penalización

O tempo de penalización é o tempo no que un xogador que recibiu un impacto válido e/ou unha sanción debe de estar axeonllado como mínimo. Non se comeza a contar até que o xogador apoia polo menos un xeonllo no chan e leva a súa man ás costas. A partir dese intre, contará cos dedos da man, empezando co puño pechado e levantando un dedo por cada intervalo até que finalice a súa conta.

No caso de ter que contar máis de 5 intervalos, cada múltiplo de 5 pechará o puño e volverá a indicar a conta de un en un.

O xogador deberá manter a posición de axeonllado na medida do posible e poderá xirar libremente sempre que manteña o seu eixe de xiro sobre o mesmo xeonllo sobre o que se apoiou. Unha vez finalizado o seu tempo de penalización, poderá manterse axeonllado tanto tempo como desexe.

Tódalas armas e infraccións teñen un tempo de penalización de 5 intervalos, coa excepción do *kette*, que penaliza con 8 intervalos..

5.5 Reincorporarse ao xogo

Atacar levantándose

Un xogador poderá atacar en calquera momento unha vez remate a súa conta. Baixo este sistema un xogador considérase activo en canto separe a man das súas costas ou erga o xeonllo do chan, podendo ser impactado de novo nese intre.

5.6 Pineos

Calquer xogador axeonllado é susceptible de ser pineado. Para iso, outro xogador debe apoiar a súa arma nel. Un pineo é un tipo de impacto que evita que o xogador se levante, polo que está rexido polas mesmas normas que estes, coas seguintes excepcións:

- O *kette* non pode pinear nin golpear repetidamente a un xogador inactivo.
- Non se pode pinear cun *kette* trabado na arma.
- No canto de xerar un tempo de penalización, pinear bloquea a un xogador no chan mentres dure o pineo.
- Non se pode pinear a dous xogadores á vez, salvo que se usen duais.
- Pódese interromper o pineo en calquera momento, incluso para golpear a outro xogador.
- Pódese golpear a un xogador coa mesma arma mentres se pinea.
- Non se pode alternar constantemente o pineo entre dous xogadores se se lles impide intentar levantarse (é dicir, se non se permite respectar polo menos o intervalo de pineo).
- Un golpe directo non se considera pineo. Para que un pineo se considere válido hai que manter aarma enriba do xogador.
- Moitos golpes consecutivos casi inmediatos tamén se considerarán como un pineo.

Cando un pineo finaliza pode ocorrer que o xogador axeonllado:

- **NON** rematara a súa conta, polo que este deberá rematala para poder levantarse.
- **SI** rematara a súa conta. Neste caso deberá esperar o seguinte intervalo para poder levantarse.

En ambos casos se o son do intervalo se produce xusto cando se está liberando o pineo, non será tido en conta e haberá que agardar a que soe o seguinte.

5.7 Cargas

Unha carga é un golpe que realiza un xogador con algunha parte do seu corpo ou da súa arma que non sexa considerada zona de impacto sobre un oponente.

Se existe a posibilidade de que as traxectorias dos xogadores fagan que estes choquen en movemento, deberán deterse antes do impacto.

Terase en conta as seguintes consideracións:

- Un golpe do corpo contra o corpo dun rival ou unha zona da súa arma que non produza impactos válidos debe considerarse carga, independentemente da intensidade do mesmo.
- Un golpe entre dúas armas, xa sexa entre zonas de golpeo válidas ou zonas que non produzan impactos válidos, seguirá sendo un golpe entre armas e polo tanto non serán considerados carga.

O contacto físico entre xogadores do mesmo equipo non é considerado carga, polo que si está permitido, sempre que non poña en perigo a súa integridade física.

Sempre que un xogador **RECIBA** unha carga e considere que a forza do golpe non foi significativa, está na liberdade de indicar de maneira visible para os árbitros e ao xogador que realizou a carga que continúe xogando e que non o considere falta. En todo momento é o xogador que recibe a carga o único con potestade para decidir; nunca poderá facelo o xogador que a realizou.

As cargas son consideradas faltas e non producen impactos válidos. Isto é, se se realiza unha carga co fin de obter calquera tipo de vantaxe á hora de conseguir un golpe, o impacto non se considerará válido.

5.8 Loita de corredores

Os corredores poden loitar entre eles. As técnicas que están permitidas son:

- Agarres sobre unha zona válida.
- Levantamentos.
- Empurróns co ombreiro, torso ou cos brazos e hand offs, sempre que se acompañe o movemento co propio corpo e nunca na dirección da carreira do corredor inimigo.
- Estas accións poderán realizarse en movemento sempre que non poñan en risco a integridade física do corredor.

Non están permitidos:

- Agarres sobre unha zona non válida.
- Lanzamentos.
- Proxeccións, é dicir, deixar caer ao inimigo dende unha altura ou posición que poña en risco a súa integridade física.

- Puñadas ou patadas.
- Chaves ou luxacións.
- Cambadelas.
- Tiróns do pelo.
- Agarres da roupa.
- Calquera outro agarre que o árbitro considere indebido.

Considérase zona válida:

- Se o corredor rival está erguido, todo o tronco e os glúteos. Permítense agarres que engloben os brazos dentro do tronco.
- Se o corredor rival non está erguido (ergo, no chan), pódese agarrar e arrastrar, ademais, das pernas e os brazos.
- En ningún caso poderase interactuar coa cabeza, co pescozo ou os xenitais.

Enténdese que un corredor está erguido cando está no aire ou o seu único punto de apoio co chan son un ou ambos pes.

Hand off

Considérase *hand off* un desprazamento empregando o brazo ou a man para evitar un agarre realizado polo rival, desvialo da súa traxectoria ou apartalo dunha posición estática. O *hand off* debe realizarse do seguinte xeito:

- Débese acompañar o movemento coa extremidade.
- Non se pode iniciar cun impacto brusco.
- Só se pode usar unha extremidade para a súa realización. Farase soamente cun brazo, nunca cos dous.

5.9 Dentro e fóra do campo

Considérase que un xogador está fóra se con algunha parte do seu corpo toca a liña que delimita o campo ou mais aló. Saírse do campo considérase unha asistencia arbitral que o xogador deberá cumplir ao regresar ao campo, coas seguintes consideracións:

- Se un xogador sae do campo por acción doutro xogador que xa está fora, non se considerará que este saíu.
- Un xogador impactado non pode saír do campo e un xogador fóra do campo non pode ser impactado. Polo tanto, estas accións non acumularán tempo de penalización.
- As liñas do campo non se consideran parte do campo, polo que tocalas implica estar fóra. Si poderá sobresaír do campo algunha parte do corpo sempre e cando non estea en contacto coa liña ou co chan.
- Está permitido apoiar ou tocar fóra do campo cunha arma.

Do mesmo xeito, considérase que o *jugg* está fóra se toca a liña que delimita o campo ou más aló. Considerarase que lanzou o *jugg* fóra o último xogador que o tocou, fixéao de maneira intencionada ou non, e xa fora co corpo ou coa arma.

Esta norma non aplica se un rival lanza o *jugg* de maneira deliberada contra o xogador e por rebote o *jugg* acaba fóra. Neste caso, o xogador que o lanzou recibirá unha falta grave e non se

sancionará con ningunha penalización ao xogador que recibiu o impacto do *jugg* por sacalo fóra.

Cando o *jugg* é lanzado fóra do campo, o punto non se detén e este ten que regresar de inmediato dentro do campo. Se isto non ocorrese, o corredor está autorizado a saír do campo a recollelo polo lugar máis preto e regresar dentro tan rápido como sexa posible e polo mesmo punto do campo polo que saíu. Para iso deberá levantar o brazo indicando o propósito da súa saída, e durante o tempo que estea fora do campo SI poderá ser impactado.

5.10 Indicar ao contrario que continúe

É obligatorio indicar a un oponente que siga xogando cando nos golpeou primeiro, golpeámoslle na cabeza, ou realizamos un golpe non válido que el si interpretou como impacto. Esta indicación hai que realizala tanto se se axeonllou como se non e deberá facerse de maneira clara e visible para o xogador e para o equipo arbitral.

5.11 Agarre indebido da arma

Un golpe agarrando de forma indebida a arma non só non pode producir un impacto válido, senón que está considerado falta, polo que se deberá avisar ao contrario e autoarbitrar a falta leve no momento.

Esta norma tamén aplica a un escudo. Se este non se agarra de xeito correcto, os impactos que realice ese xogador non serán válidos.

5.12 Fondos co *stab*

Enténdese por fondeo todo aquel ataque que se realiza cravando a punta e movendo o *stab* de atrás cara adiante.

Os golpes realizados deste xeito co *stab* non serán considerados impactos válidos. Tampouco se considerarán impactos válidos os golpes que se produzcan tras un fondo co *stab*. Ademais, este tipo de impactos serán considerados como falta, polo que se deberá avisar ao contrario e autoarbitrar a falta leve no momento.

Si serán considerados válidos tódolos impactos que se realicen coa punta sempre que o golpe non fose producido por un fondo (golpe lateral que impacte só coa punta) ou aqueles nos que o oponente golpeárase contra a punta do *stab* por acción directa sen que o xogador que o porta realice un ataque.

5.13 Interactuar coas bases

Un corredor pode defender na base sempre e cando non obstrúa o orificio da mesma e non a despraza deliberadamente. Considerarase que obstrúe este orificio sempre que con algúnhia parte do corpo non permita que se poida introducir o *jugg* no mesmo.

Se durante un forcexo desprázase a base, tentarase colocala de maneira que non inflúa na disputa nin no resultado do punto.

Se isto resultase imposible, o árbitro procederá a resolver a acción do xeito máis adecuado posible:

- Se o corredor atacante puidese transformar un punto de maneira clara (é dicir, sen oportunidade de que outro xogador o evite) mais isto fose imposible por non atoparse a base no seu lugar, o árbitro concederá o punto sen necesidade de colocar a base.
- Interrumpirá o punto para colocar a base e o reanudará cando o estime oportuno.

Se as bases estivesen ancoradas no solo e estas se desprazasen, si se considerará falta do xogador que a desprazou.

5.14 Abandonar a arma

Un xogador non pode abandonar a súa arma no campo de maneira voluntaria para intervir en ningunha situación do xogo.

En ningún caso considerarase abandono da arma nos seguintes casos:

- Soltar a arma no chan para realizar unha conta de penalización.
- Ceder a arma a outro xogador para que destrabe estando inactivo.
- Soltar o *vette* para evitar un tirón perigoso nun xogador.

No caso de que se desprenda da súa arma de maneira involuntaria, se lle seguirá considerando xogador activo, pero as únicas accións que lle estarán permitidas serán defenderse fronte ataques (bloqueando ou fuxindo) e moverse polo campo para recuperar a súa arma. Calquera outra acción será considerada abandono da arma e, polo tanto, suporá unha falta.

Se un xogador resulta impactado nesta situación, poderá elixir recoller a súa arma antes de realizar a conta ou despois:

- Se recolle a súa arma antes, non acumulará máis impactos, mais deberá iniciar a conta cando regrese á posición na que foi impactado.
- Se recolle a súaarma despois poderá iniciar a conta no momento.

Un árbitro **NON** poderá intervir para facilitar aarma a calquera xogador inactivo.

5.15 Xogadores activos

Un xogador **ACTIVO** é aquel que está en xogo. As accións dun xogador activo SI teñen validez.

Situacións más comúns nas que un xogador está activo:

- Ao entrar o campo no inicio dun punto.
- Ao separar a man das costas ou erguer o xeonllo despois dun tempo de penalización.
- Ao recuperarse do aloulamento dun golpe na cabeza.
- Ao retomar o partido tras unha interrupción.

Pola contra, un xogador **NON ACTIVO** é aquel que se considera que non está en xogo. As accións dun xogador non activo **NON** teñen validez no xogo, mais si poderán ser sancionadas.

Situacións más comúns nas que un xogador non está activo:

- Cando saíu do campo.
- Cando se lle rompeu a arma e avisouno.
- Cando quedou aloulado tras ser impactado na cabeza.
- Cando foi impactado.
- Cando cometeu unha infracción e debe realizar un tempo de penalización.
- Cando o árbitro principal detén o partido.

Un xogador non activo **NON** acumula tempo de penalización por impactos excepto nos seguintes casos:

- Aínda non foi impactado.
- Cometeu unha falta e aínda non se axeonllou.
- As asistencias arbitrais *Lanzar o jugg* fóra e *Lanzar o jugg tarde*.

En tódolos casos acumulará o tempo de penalización do primeiro impacto que reciba.

Un xogador non activo **SI** acumula tempo de penalización por faltas (salvo *Saír do campo*).

5.16 Duaís

Considérase a combinación de dúas espadas curtas como unha combinación específica de armas coas seguintes regras especiais:

- Un xogador que use esta combinación de armas poderá atacar levantándose empuñando unha única arma sen que se considere que non se agarra correctamente.
- Un xogador que use esta combinación de armas pode atacar coa outra espada se se desprende dunha de maneira involuntaria polo motivo que fose. Poderá recoller a súa espada en calquera momento do punto ou ao finalizar o mesmo.
- Un xogador que use esta combinación de armas poderá pinear a un xogador con cada unha das súas espadas.



6. Sancións

PARA O CORRECTO FUNCIONAMENTO DO XOGO E MINIMIZAR A ACCIÓN DO EQUIPO ARBITRAL É NECESARIO RESPECTAR AS REGRAS E SEGUIR O ESPÍRITO DO JUGGER.

Para iso, hai que ser **honesto, xusto, obxectivo e coñecer as regras**. A continuación, detállanse unha serie de obrigas que garanten un xogo limpo, deportivo e divertido.

- Respectar as decisións arbitrais por enriba de todo.
- As discrepancias co equipo arbitral deberán ser transmitidas únicamente polo capitán do equipo de maneira clara e breve durante as pausas do xogo, salvo que o equipo de arbitraxe requira a presenza doutros xogadores.
- Se existe dúbida sobre algúna regra é recomendable preguntar aos árbitros.
- En caso de dúbida sobre se recibiu un impacto ou realizou unha falta, o xogador deberá cumplir a penalización correspondente.
- Os xogadores deberán indicar de maneira clara ao contrario que os seus golpes non son válidos para que continúe xogando.
- Calquera discusión que xurda na metade do xogo debe ser resolta na maior brevidade posible; se hai dúbidas é preferible autoaplicar a sanción correspondente (ambos implicados se é necesario).

6.1 Avisos

Os avisos informan a algún xogador acerca de que estivo a piques de cometer algúna acción antirregulamentaria levada a cabo por descoido ou por torpeza e que, de realizarse, sería sancionada. Os avisos pódense dar calquera membro do equipo de arbitraxe mentres que se informe deles ao árbitro principal.

As situacóns nas que se pode dar un aviso son:

- A un xogador que non realice a súa conta correctamente (non inclúe non completala, nin influír negativamente no desenvolvemento do xogo).
- A un xogador que apure moito a entrada ao campo no inicio do punto.
- A un xogador que case realiza unha infracción. Exemplos: tarda un pouco en axeonllarse, case fai unha carga, case da un tirón coa arma.

A reiteración destas accións poderá levar consigo unha infracción grave para o xogador.

6.2 Asistencia arbitral

Unha asistencia arbitral é unha intervención por parte dun árbitro sobre unha acción que pode requerir da súa aclaración e pode implicar que o xogador deba axeonllarse e realizar unha conta, pero polo tipo de acción non se considera unha falta.

Normalmente, este tipo de accións xera confusión no xogo, polo que o árbitro debe intervir e asistir ao xogador na medida do posible. Se o xogador é consciente de cometer algunha destas accións, pode actuar en consecuencia sen necesidade da intervención do árbitro.

As accións definidas como asistencias arbitrais non son consideradas falta como tal. A desobediencia arbitral por parte dun xogador ante unha asistencia arbitral si deberá ser considerada falta grave directa (e, polo tanto, acumulará 5 intervalos adicionais no momento).

As asistencias arbitrais posibles son:

- Saír do campo.
- Entrar antes de tempo.
- Lanzar o *jugg* fóra.
- Lanzar o *jugg* tarde.
- Golpe na ropa.

Saír do campo

Por circunstancias do xogo a veces os xogadores tocan a liña que delimita o campo. Se un xogador sae do campo, deberá realizar unha conta de 5 intervalos axeollándose no punto onde saíu. Porén, pódese saír do campo cando se deseñe.

Non respectar esta penalización implicará unha falta grave indirecta (*Incumplir o tempo de penalización*).

Máis detalles en 5.9.

Entrar antes de tempo

Considérase que un xogador entra antes ao campo se entra en contacto co campo antes de que o árbitro principal berre “Jugger!” ao comezo dun punto.

No caso de que isto aconteza, o xogador deberá deterse dabondo para non sacar vantaxe da acción e non deberá realizar ningún tipo de penalización.

Se a pesar da asistencia arbitral o xogador persiste e obtén vantaxe, entón será sancionado con falta grave directa.

Lanzar o jugg fóra

No caso de que un xogador lance o *jugg* fóra do campo, este deberá engadir unha penalización de 5 intervalos.

Non respectar esta penalización implicará unha falta grave indirecta (*Incumplir o tempo de penalización*).

Máis detalles en 5.9.

Lanzar o jugg tarde

No caso de que un xogador lance o *jugg* despois de ser impactado, este deberá engadir unha penalización de 5 intervalos.

Non respectar esta penalización implicará unha falta grave indirecta (*Incumplir o tempo de penalización*).

Golpe na roupa

No caso de que un xogador reciba un golpe (polo xeral na roupa) que o árbitro estea seguro de que, polas circunstancias do xogo, o xogador puidese non ter notado, este deberá engadir unha penalización de 5 intervalos (8 no caso que ser un impacto de kette).

Non respectar esta penalización implicará unha falta grave indirecta (*Incumplir o tempo de penalización*).

6.2.1 Tempos de penalización

O tempo de penalización de tódalas asistencias arbitrais é acumulativo con outras faltas, outras asistencias arbitrais ou co tempo de penalización por impacto.

Se un xogador xa se axeonllou (é dicir, xa ten polo menos un xeonllo no chan) ou se se sae do campo e recibe un impacto, o tempo de penalización do impacto non se acumulará.

6.3 Faltas

As faltas son acción ilícitas que van en contra do Regulamento e do espírito do jugger. Poderán ser propostas por calquera membro do equipo arbitral. Porén, só o árbitro poderá sancionalas.

NON se poderá sancionar unha falta, do tipo que sexa, **se ningún membro do equipo arbitral viuna**, é dicir, por queixa dun capitán ou calquera outra persoa allea ao equipo arbitral.

6.3.1 Tempos de penalización

O tempo de penalización de tódalas asistencias arbitrais é acumulativo con outras faltas, outras asistencias arbitrais ou co tempo de penalización por impacto.

Se un xogador xa se axeonllou (é dicir, xa ten polo menos un xeonllo no chan) ou se se sae do campo e recibe un impacto, o tempo de penalización do impacto non se acumulará.

6.3.2 Faltas leves

As faltas leves son aquelas accións que non cambian en exceso o resultado do partido nin repercuten de maneira importante sobre o desenvolvemento do mesmo.

As faltas leves prodúcense nos seguintes casos:

- Cargas sobre un xogador.
- Realizar un pineo ilegal (dobre, co escudo ou co kette, uso indebido da arma, etc).
- Realizar tiróns fortes da arma ou a cadea cando están trabadas entre elas. O sancionado é aquel ou aqueles que realizan os tiróns.
- Golpear o *jugg* co corpo (por exemplo dar unha patada) habendo ou non unha arma entre o *jugg* e o corpo, coa excepción das mans do corredor.
- Realizar placaxes ou agarres indebidos a outro corredor.
- Non respectar o intervalo despois dun pineo.
- Atacar cunha combinación de armas sen agarrala correctamente (arma a dúas mans cunha man, escudo non agarrado ou non portando un elemento).
- Utilizar unha arma agarrándoa dende unha zona diferente á de agarre co fin de obter calquera tipo de vantaxe.
- Realizar un fondo co *stab*.
- Romper a arma propia.
- O uso de força desmesurada, tanto na loita de corredores como á hora de realizar impactos cunha arma. Bloquear o orificio da base.
- Bloquear ou mover a arma dun xogador axeonllado de maneira negativa para o dono e por acción que non sexa un lance do xogo.
- Golpear de xeito brusco co corpo a arma doutro xogador.
- Agarrar a arma doutro xogador coas mans ou outra parte do corpo, excepto se se está destrabando unha arma.
- Xirar o *vette* se ten unha arma enrolada.
- O desprazamento dunha base da súa posición orixinal cando estea ancorada ao chan e aconteza como lance do xogo.
- Incumprir o tempo de penalización.

Unha falta leve implica que o xogador sancionado se axeonllará durante un período de 5 intervalos no intre no que cometa a falta. Se un xogador comete unha ou máis faltas leves mentres cumple cun tempo de penalización, este deberá engadir ao mesmo os intervalos de penalización adicionais que correspondan.

O cumprimento desta sanción deberá ser aplicado polo xogador sen mediación do árbitro.

Considerarase que un árbitro interveu cando o xogador tivese a intención de seguir xogando. Se o xogador queda no sitio **inmóbil**, sen interactuar até que o árbitro resolva a acción, considerarase que o árbitro aclarou unha situación do xogo e **NON** se considerará falta.

O **NON** cumprimento da sanción correspondente a unha falta leve supón unha falta grave.

A reiteración de faltas leves non implica ningún outro tipo de sanción.

6.3.3 Faltas graves

As faltas graves son aquelas accións voluntarias, antideportivas e/ou que implican un comportamento malicioso e que poden incidir nun cambio no resultado dun punto. As faltas deben de ter impacto no xogo, é dicir sacar vantaxe ou influír nel, e ademais deben ir contra o espírito da norma. Tamén se castigarán aquellas accións que, aínda cometéndose sen mala fe, realíicense de xeito temerario ou negligente.

Se se detecta que un xogador realizou de maneira voluntaria, con ánimo de sacar vantaxe da situación, algunha acción que puidese ser sancionada cunha falta leve ou cun aviso, esta sancionarase sempre cunha falta grave.

Existen dous tipos de faltas graves:

- Faltas graves indirectas.
- Faltas graves directas.

Faltas graves indirectas

Aquelas que sancionan unha falta leve non autoarbitrada. O xogador sancionado deberá cumplir a falta leve non autoarbitrada durante o punto no que a cometese e, ademais, deberá cumplir un tempo de penalización de 5 intervalos no inicio do seguinte punto, axeonllándose dentro do terreo de xogo ao comezo do mesmo.

Faltas graves directas

Son aquellas sancionadas directamente polo árbitro sen posibilidade de autoarbitraxe. O xogador sancionado deberá cumplir un tempo de penalización de 5 intervalos (8 no caso dun impacto de *kette* non autoarbitrado) no momento no que o árbitro o sancione coa falta e, ademais, axeonllándose dentro do terreo de xogo ao comezo do mesmo.

Cumprimento das sancións

Independentemente do tipo de falta, a sanción ao inicio do seguinte punto será cumplida por aquela persoa que cometeu a infracción, salvo que pase esta a ocupar unha posición de prioridade menor segundo o indicado na seguinte táboa:

Posición que cometeu a falta	Posición que cumplirá a sanción
<i>Kette</i>	<i>Kette</i> (pompfer se non sae un cadeneiro)
<i>Pompfer</i>	<i>Pompfer</i>
Corredor	Corredor

É dicir, se é o *kette* o que comete a falta grave, cumplirala o *kette*. No caso de que non saia un *kette* cumplirala outro pompfer no seu lugar. Se a sanción a comete un pompfer, será outro pompfer o que a cumpra.

Se o xogador que cometeu a falta non sae ao comezo do seguinte punto, a penalización deberá cumplirla aquela persoa que ocupe a súa posición. Os tempos de penalización ao inicio dun punto derivados de faltas graves cometidas por un mesmo equipo durante un mesmo punto deberán ser cumplidos por xogadores diferentes.

O árbitro principal pode interromper o punto para facer cumplir unha falta grave no momento de ser cometida se o cre necesario. Se un xogador resulta expulsado tras isto, non será expulsado até o final do punto, excepto no caso de falta técnica.

Se un xogador comete unha falta leve durante o xogo e non se axeonlla, o árbitro **deberá** advertirlle da súa falta no momento. Entón, o xogador cumplirá a sanción da falta grave indirecta. Se por circunstancias do xogo o árbitro non puidese sancionar a falta no momento, **deberá** facelo ao finalizar o punto. **Unha falta grave vista por un árbitro nunca deberá quedar sen sancionar.**

As faltas graves directas prodúcense nos seguintes casos:

- Realizar accións que poñan en perigo a integridade doutros xogadores.
 - Xogo perigoso.
 - Cargas.
 - Golpes moi fortes.
 - Golpear a alguén voluntariamente con algunha parte do corpo.
 - Lanzar o *jugg* contra un xogador ou fóra do campo de forma intencionada.
 - Xogar cunha arma rota ou perigosa.
- Non marcar un punto cando se está en clara disposición de poder facelo sen que un oponente poida evitalo (perder tempo).
- Abandonar a zona de equipo sen causa xustificada.
- Non realizar o tempo de penalización voluntariamente tras cometer unha falta leve ou recibir unha asistencia arbitral ou un impacto
- Intervir no xogo de forma directa (accións non verbais) durante o tempo de penalización ou de inactividade. Excepcións: axudar a destrabar o *vette* ou sacar o *jugg* da marca cando o punto non é válido.
- Interferir no desenvolvemento do partido de xeito negativo por parte dun xogador que non participa no punto.
- Impedir voluntariamente o destrabe do *vette* unha vez que se recibiu un impacto válido.
- Non soltar o *vette* do seu agarre de xeito **inmediato** cando se trabe a un xogador e se poña en perigo a súa seguridade.
- Abandonar unha arma no campo.
- Trato irrespectuoso a espectadores, ao equipo de arbitrase ou aos xogadores.
- Desobediencia ao equipo de arbitrase.
- Tomar decisións arbitrais e comunicalas ao resto dos xogadores xerando confusión (non confundir coa repetición das decisións do equipo arbitral).
- Discusión con algún membro de equipo arbitral durante o transcurso dun punto.
- Deter o xogo innecesariamente (prolongar discusións arbitrais nunha decisión aplicada).
- Simular ser golpeado por algunha arma ou xogador.
- Simular unha lesión que non é real ou esaxerala.
- Que un xogador que non sexa o capitán se dirixa ao equipo arbitral para emitir unha reclamación.
- Tratar de sacar vantaxe dunha interrupción do xogo.
- Por calquera outro motivo que o equipo arbitral considere punible gravemente.

Ao igual que no caso das faltas leves, se un xogador comete unha ou máis faltas graves mentres cumple cun tempo de penalización, este deberá engadir ao mesmo os intervalos de penalización adicionais que corresponda.

No caso de reinicio dun punto deberán comezar cumplindo os tempos de penalización pertinentes:

- Aqueles xogadores sancionados con falta grave durante o punto que se decida reiniciar.

- Aqueles xogadores que sairían abaixo ao inicio do punto reiniciado.

6.3.4 Acordo entre xogadores

No caso de acordo entre xogadores o árbitro poderá mostrar a súa opinión, mais prevalecerá o acordo entre os xogadores, sempre que sexan accións dentro do campo da súa libre disposición.

Non pode darse acordo entre xogadores nos seguintes casos:

- Accións en contra do Regulamento.
- Xogo perigoso.
- Uso de armas ilegais ou rotas.
- Antideportividade.
- Apoloxía política.
- Emprego de elementos alleos ao equipamento estritamente necesario que poidan pór en risco a integridade física dos xogadores.

6.3.5 Falta penal

Se un xogador evita a consecución dun punto claro cunha falta, sanciónase con falta penal outorgando o punto e aplicando as sancións que correspondan.

Toda aquela falta grave que evite a consecución dun punto de maneira directa e deliberada, será considerada infracción grave directa.

Non se considerará falta penal cando se detén o xogo e un equipo está en posición de marcar (corredor en solitario, ou corredor e pompfer contra corredor), pero SI que se concede o punto.

6.3.6 Expulsións

A expulsión é unha sanción pola cal un xogador sancionado con ela non pode volver xogar ningún punto no que reste de partido. Porén, outro xogador do equipo pode ocupar o seu posto e saír no seu lugar.

Se se expulsa ao capitán procederase a substituílo por calquera dos outros membros non expulsados do equipo, informando ao equipo arbitral da persoa que ocupa o lugar e empregando esta a simboloxía oportuna. Un xogador expulsado segue constando na acta arbitral, e por iso é susceptible de recibir sancións (como faltas graves ou técnicas) despois da súa expulsión.

Contémplanse dous tipos de expulsións:

Descualificación

Acumulación de dúas faltas graves durante o transcurso dun partido. O xogador será expulsado, pero poderá permanecer na súa zona de equipo. A expulsión farase efectiva ao finalizar o punto no que o xogador cometese a súa segunda infracción grave.

Falta técnica

Falta técnica é aquela que se comete contra o espírito do deporte, supón un flagrante risco para a seguridade ou atenta contra a autoridade do equipo de arbitrase e constitúe un tipo de sanción pola que un xogador será expulsado e non terá permitido situarse nas inmediacións do campo.

Deben de terse en conta as seguintes consideracións:

- O árbitro poderá interromper o partido para expulsar a un xogador cunha falta técnica.
- A falta técnica computa como dúas faltas graves directas para ese xogador e para o cómputo total do equipo.
- Unha falta técnica implicará o cumprimento de dúas faltas graves ao comezo do seguinte punto, que deberán ser cumplidas por dous xogadores diferentes.

Pode aplicarse unha falta técnica no momento no que un xogador leve a cabo unha acción que o árbitro considere merecedora dunha expulsión directa, entre outras:

- Xogo perigoso desmesurado.
- Falta de respeito ao equipo de arbitrase, ao público ou ao equipo rival.
- Transmitir unha imaxe de violencia excesiva no deporte.
- Lesionar a un rival ou compañoiro de forma intencionada.
- Agresión física ou verbal.
- Emprego de linguaxe obsceno ou groseiro.
- Apoloxía política.
- Antideportividade.
- Intervención directa dun xogador expulsado no desenvolvemento dun partido.
- Non acatar as indicacións arbitrais durante o partido.



7. Arbitraxe

7.1 Equipo arbitral

O jugger é un deporte autoarbitrado no que os xogadores deben comunicarse para resolver as posibles disputas que xurdan. No caso de que os xogadores non resolván estas disputas, deberá decidir o equipo de arbitraxe segundo este Regulamento velando polas regras do xogo e o seu bo hacer.

Para ser árbitro esixiranse as seguintes condicións:

- Acreditar un coñecemento extenso sobre o *Regulamento do Jugger* e aceptalo.
- Coñecer e aceptar a *Normativa Arbitral*.
- Superar os cursillos arbitrais.

Os componentes do equipo arbitral teñen poder absoluto sobre o xogo e débense seguir as súas ordes. Ademais, deberán estar correctamente identificados como tales. Os árbitros desempeñan as seguinte funcións:

- Dirixir o xogo.
- Facer respectar as regras e o espírito do xogo.
- Facerse cargo da seguridade do campo.
- Interromper o xogo se un xogador resulta danado ou en situacións especiais.
- Tomar decisións en situacións dubidas.
- Devolver o *jugg* ao campo se sae.
- Informar ao árbitro principal de calquera situación pertinente.

Toda a información para realizar unha correcta arbitraxe encóntrase detallada na *Normativa Arbitral*.

7.2 Membros

O equipo de arbitraxe estará composto, como mínimo, polos seguintes membros:

- Árbitro principal.
- Árbitro secundario.
- Dous árbitros de zona de maraxe.
- Contador/es.

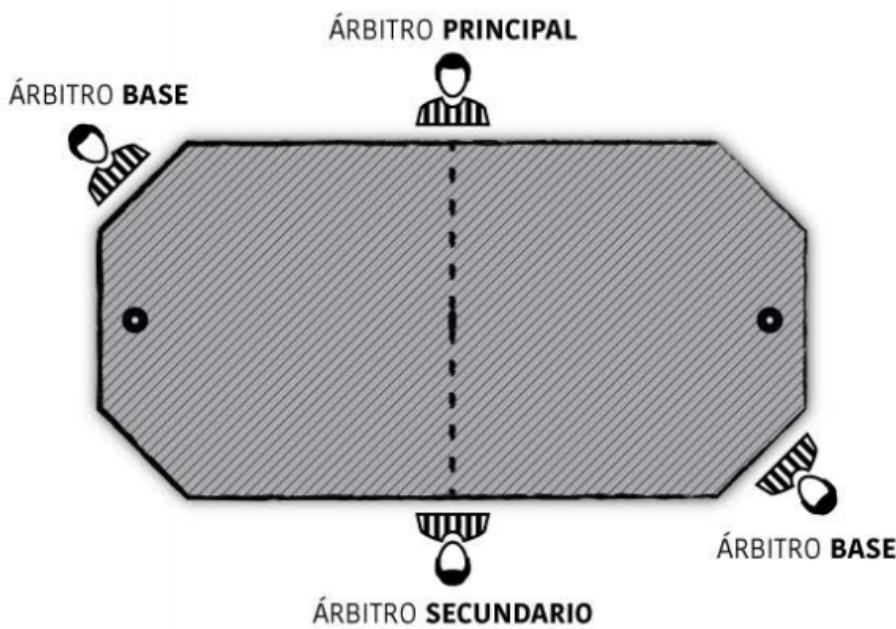


Figura 7.1: Compoñentes do equipo arbitral

7.2.1 Árbitro principal

O árbitro principal é o máximo responsable nun partido. O árbitro principal debe estar á mesma altura que o jugg, no lateral do campo ao inicio do punto. Ademais, en situacions dubidosas, ten a última palabra. A parte, ten as seguintes tarefas:

- Dar inicio a cada un dos puntos.
- Deter e continuar o xogo tras as interrupcions e pausas.
- Anunciar o resultado e o tempo de xogo cando algúun capitán o solicite.
- Dar validez aos puntos conseguidos.
- Avisar das faltas sancionadas.
- Asegurar que o jugg está na posición correcta ao inicio de cada punto.
- Facer que o xogo se leve a cabo correctamente, comprobando os tempos de penalización e os impactos.
- Determinar *xogo pasivo* cando sexa necesario.

7.2.2 Árbitro secundario

A súa función esencial é a de prestar apoio en todo momento ao árbitro principal. As súas funcións son moi similares ás do árbitro principal. Porén, é o árbitro principal o que ten a última palabra en tódalas decisións. Tamén deberá apoialo ao comezo dos puntos.

Ao comezo de cada punto, este sitúase no centro do campo, tras a liña lateral no extremo oposto ao árbitro principal.

7.2.3 Árbitro base

É o árbitro que se sitúa preto da base e cuxas funcións céntranse fundamentalmente en informar sobre os puntos e sobre a saída dos xogadores ao inicio de cada punto.

A parte das comúns, a súas tarefas son:

- Anunciar a consecución dun punto (levantando os brazos e berrando “Punto!” ou “Jugg!”). Porén, é misión do árbitro principal pitar a concesión dun punto de maneira definitiva.
- Anunciar un punto non válido (gritando “Non!” e levantando os brazos en forma de X porriba da súa cabeza). Neste caso, tamén é misión destes árbitros sacar o *jugg* da base no caso de que non o faga algún dos corredores.
- Asegurarse de que os xogadores estean correctamente colocados na liña de base e que non saian ao terreo de xogo xogadores de máis (nin máis de 5 en xogo nin máis de 10 en total no partido).
- Controlar que os xogadores non comecen o xogo antes de tempo e sancionar os xogadores que o fagan.

7.2.4 Contador

Porén formar parte do equipo arbitral, non se trata dunha figura de autoridade sobre os xogadores e non debe facer respectar as regras do xogo.

A súa labor é auxiliar ao árbitro principal na xestión do partido. Son os encargados de levar o seguimento do xogo, contando os puntos e os sets ou intervalos segundo corresponda.

Cando teña lugar, deberán realizar a conta atrás dos últimos dez intervalos de cada parte do partido.



Índice alfabético

A

Abandonar a arma	32
Acordo entre xogadores	41
Agarre indebido da arma	31
Anotar puntos	19
Ao mesmo tempo	26
Arma rota	18
Armas	14
Asistencia arbitral	36
Atacar levantándose	28
Avisos	35
Axeonllarse.....	27

B

Base	10
Bastón ou <i>stab</i>	15

C

Capitán	12
Cargas	29
Comezar un punto	19
Contador	45
Corredor	11
Cumprimento das sancións.....	39

D

Dentro e fóra do campo	30
------------------------------	----

Descualificación	41
Dobres	26
Duaís	33
Duración dun partido	19

E

Entrar antes de tempo	36
Equipo	11
Equipo arbitral	43
Escudo	17, 24
Espada curta	16
Expulsíons	41

F

Falta penal	41
Falta técnica	41
Faltas	37
Faltas graves	39
Faltas graves directas	39
Faltas graves indirectas	39
Faltas leves	38
Fondos co stab	31
Formación da liña	20
Forza desmesurada e aloulamento	24

G

Gañador do partido	22
Golpe na roupa	37

Golpes e impacto 23

H

Hand off 30

I

Impactos do Kette 24

Indicar ao contrario que continúe 31

Interactuar coas bases 31

Intervalos 19

J

Jugg 13

Jugg de Ouro 22

Jugger 7

K

Kette 11, 17

L

Lanzar o jugg fora 37

Lanzar o jugg tarde 37

Loita de corredores 29

Límites e dimensións 9

M

Man 26

Mandobre 16

Membros 44

Modelo de Intervalos 22

Modelo de Sets 22

O

O centro 10

Outro equipamento 18

P

Pausas 22

Pescozo e cabeza 25

Pineos 28

Pompfers 11

Puntos 19

Q

Q-tip 15

R

Regulamento 8

Reincorporarse ao xogo 28

Reinic平ar ou repetir un punto 21

S

Saír do campo 36

Seguridade ante todo 7

Substitucións 22

T

Tempos de penalización 28, 37

V

Vitoria por faltas 22

X

Xogador fóra de xogo 21

Xogadores activos 32

Xogo pasivo 21

Z

Zona de equipo 12

Zonas de impacto 25

Árbitro base 45

Árbitro principal 44

Árbitro secundario 45