



# Jugger: Reglament espanyol

## Versió 5.1.1 (2023)

Aprovada per la Comissió Esportiva el 13 d'abril de 2023



**FEDERACIÓN  
ESPAÑOLA DE  
JUGGER**

EST 2012

*Primera edició: abril 2012*

*Última revisió: març 2023*

DISENY DE COBERTA I MAQUETACIÓ: LUCÍA A. CARRASCO RIBELLES

ILUSTRACIONS: PAU LLUCIÀ

FOTOGRAFIES INTERIOR: MIKI CAVIEDES, CRISTIAN MILÀ

TRADUCCIÓ AL CATALÀ: CRISTIAN MILÀ

REVISIÓ DE LA TRADUCCIÓ: ALEXANDER ESTELA

Tots els nostres reglaments estan disponibles per a la seva descàrrega gratuïta en:

<https://fejugger.es/descargas>

Copyright © 2023 Federación Española de Jugger

***Nota del traductor***

L'equip de traducció assumeix la responsabilitat de tots els errors o omissions continguts en aquest llibre i espera la col·laboració del lector per corregir-los.

En cas de conflicte, la versió original en espanyol prevaldrà.



# Índex

<b>1</b>	<b>El camp de joc</b>	<b>9</b>
1.1	Limits i dimensions	9
1.2	Centre	10
1.3	Base	10
<b>2</b>	<b>Els jugadors</b>	<b>11</b>
2.1	Equip	11
2.2	Corredor	11
2.3	Kette	11
2.4	Pompfers	11
2.5	Capità	12
2.6	Zona d'equip	12
<b>3</b>	<b>Equipament</b>	<b>13</b>
3.1	Jugg	13
<b>3.2</b>	<b>Armes</b>	<b>14</b>
3.2.1	<i>Q-tip</i>	15
3.2.2	Bastó o <i>stab</i>	15
3.2.3	Mandoble	15
3.2.4	Espasa curta	16
3.2.5	Escut	16
3.2.6	Kette	17
<b>3.3</b>	<b>Arma trencada</b>	<b>18</b>
<b>3.4</b>	<b>Altre equipament</b>	<b>18</b>

<b>4</b>	<b>Desenvolupament d'un partit</b>	<b>19</b>
4.1	<b>Durada d'un partit</b>	<b>19</b>
4.1.1	Intervals .....	19
4.1.2	Punts .....	19
4.1.3	Tants .....	19
4.1.4	Començar un punt .....	19
4.1.5	Formació de la línia .....	20
4.2	<b>Interrupcions</b>	<b>20</b>
4.2.1	Jugador fora de joc .....	21
4.2.2	Reiniciar o repetir un punt .....	21
4.2.3	Sustitucions .....	22
4.2.4	Pauses .....	22
4.3	<b>Guanyador del partit</b>	<b>22</b>
4.3.1	Model de Intervals .....	22
4.3.2	Model de Sets .....	22
4.3.3	Victoria per faltes .....	22
<b>5</b>	<b>Sistema de joc</b>	<b>23</b>
5.1	<b>Cops i impactes</b>	<b>23</b>
5.1.1	Impacts de <i>Kette</i> .....	24
5.1.2	Escut .....	24
5.1.3	Força desmesurada i estabornir .....	24
5.2	<b>Zones d'impacte</b>	<b>25</b>
5.2.1	Coll i cap .....	25
5.2.2	Mà .....	25
5.3	<b>Dobles</b>	<b>26</b>
5.3.1	Al mateix temps .....	26
5.4	<b>Agenollar-se</b>	<b>26</b>
5.4.1	Temps de penalització .....	27
5.5	<b>Reincorporar-se al joc</b>	<b>28</b>
5.6	«Pineix»	28
5.7	<b>Càrregues</b>	<b>29</b>
5.8	<b>Lluita de corredors</b>	<b>29</b>
5.9	<b>Dins i fora del camp</b>	<b>30</b>
5.10	<b>Indicar al contrari que continui</b>	<b>31</b>
5.11	<b>Ús indegit de l'arma</b>	<b>31</b>
5.12	<b>Fons amb l'<i>stab</i></b>	<b>31</b>
5.13	<b>Interactuar con les basses</b>	<b>31</b>
5.14	<b>Abandonar l'arma</b>	<b>32</b>
5.15	<b>Jugadors actius</b>	<b>32</b>
5.16	<b>Duals</b>	<b>33</b>

<b>6</b>	<b>Sancions .....</b>	<b>35</b>
6.1	Avisos .....	35
6.2	<b>Assistència arbitral .....</b>	<b>36</b>
6.2.1	Temps de penalització .....	37
6.3	<b>Faltes .....</b>	<b>37</b>
6.3.1	Temps de penalització .....	37
6.3.2	Faltes lleus .....	37
6.3.3	Faltes greus .....	39
6.3.4	Acord entre jugadors .....	41
6.3.5	Falta penal .....	41
6.3.6	Expulsions .....	41
<b>7</b>	<b>Arbitratge .....</b>	<b>43</b>
7.1	<b>Equip arbitral .....</b>	<b>43</b>
7.2	<b>Components .....</b>	<b>44</b>
7.2.1	Àrbitre principal .....	44
7.2.2	Àrbitre secundari .....	45
7.2.3	Àrbitre base .....	45
7.2.4	Comptador .....	45
	<b>Índex alfabètic .....</b>	<b>47</b>





## Introducció

### Jugger

El jugger és un esport d'equip que combina elements d'esports de pilota amb elements d'esports de lluita, en el qual dos equips de cinc jugadors intenten marcar punts i impedir que l'equip contrari ho faci. El jugger es juga amb una pilota (anomenada *jugg*) i unes armes segures recobertes amb materials tous.

A diferència d'altres esports similars, només un jugador de cada equip (el corredor o *qwiker*) té permès tocar físicament el *jugg* i ho ha de fer amb les mans. Per a aconseguir un punt s'ha de col·locar el *jugg* a la zona rival, concretament dins d'una marca (anomenada *base*) situada a cada un dels dos extrems del terreny de joc. La resta dels jugadors (els *pompfers*) porten armes i les fan servir per plantar cara als jugadors rivals i protegir al seu corredor. Al final, l'equip que hagi marcat més punts és el guanyador.

### Seguretat davant tot

El jugger no és un esport que es basi en la força bruta, sinó en l'habilitat i l'estrategia. En aquest sentit, el reglament prohíbeix en tot moment els impactes forts amb les armes i el contacte físic entre jugadors, a excepció dels corredors tal com s'explica més endavant.

Per tal de comprovar la seguretat de les armes dels jugadors, avanç de la seva utilització són sotmeses a un exhaustiu control de seguretat. Totes les armes han de tenir una capa toba que permeti que els impactes no provoquin danys.

En definitiva, el jugger és un esport de contacte molt complet, ja que treballa tot el cos, la ment i el joc en equip amb riscos minimitzats.

## **Reglament**

Aquest document agrupa els conceptes bàsics del jugger i serveix de base i punt de trobada perquè les diferents comunitats de jugadors de la geografia Espanyola puguin jugar a aquest esport sota les mateixes regles. En cas de contradicció entre regles prevaldrà la més restrictiva o detallada.

Addicionalment a aquest reglament es detallen dos annexos. El primer serveix com aclariment de les situacions que puguin donar-se en un partit i el segon com a guia d'arbitratge per a l'esport.



## 1. El camp de joc

### 1.1 Límits i dimensions

El camp de joc té la forma d'un rectangle amb les cantonades retallades.

- Les línies més curtes es diuen *línies de base*. Els equips han de romandre en la seva línia de base a l'inici de cada punt.
- Les línies més llargues es diuen *línies de banda*.
- Les línies de banda i les línies de base s'uneixen mitjançant les *diagonals*.
- Les línies delimiten la superfície de joc i no formen part del camp.

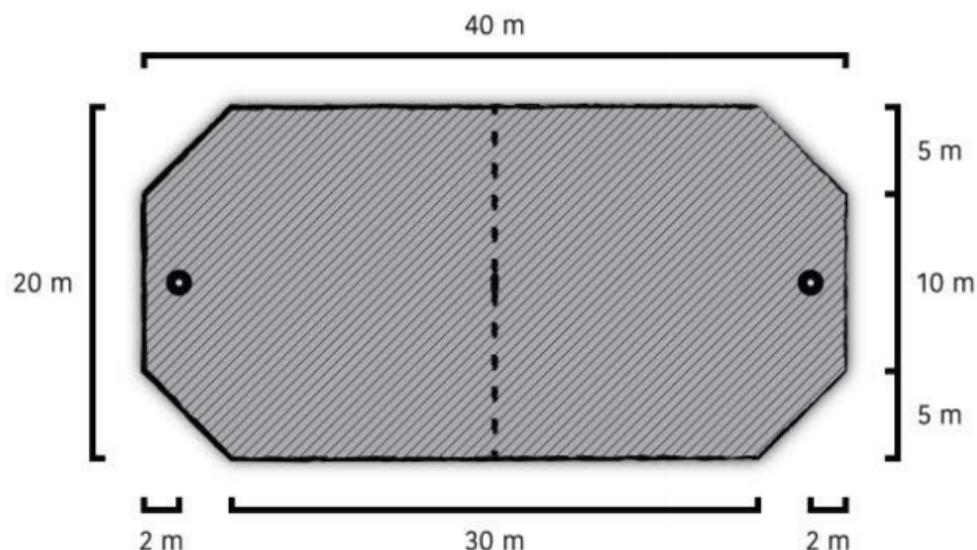


Figura 1.1: Camp de Jugger

## 1.2 Centre

Al centre del terreny de joc té una marca ben senyalitzada on s'ha de situar el *jugg* a l'inici de queda punt.

## 1.3 Base

La base és una peça amb un orifici en el centre en la que cal col·locar el *jugg* per a marcar una punt. Cadascuna de les dues bases es troba en un extrem del terreny de joc. Se situen en el centre de la línia de base a 2 m del centre d'aquesta, tal com apareix en la imatge del camp de joc.

Tenen 50 cm de diàmetre aproximadament, un forat al centre d'uns 12 cm de diàmetre i altura suficient perquè encaixi el *jugg*. La base ha de ser tova per evitar danys als jugadors. Poden estar parcialment fixades a terra per evitar que els cops les desplacin.

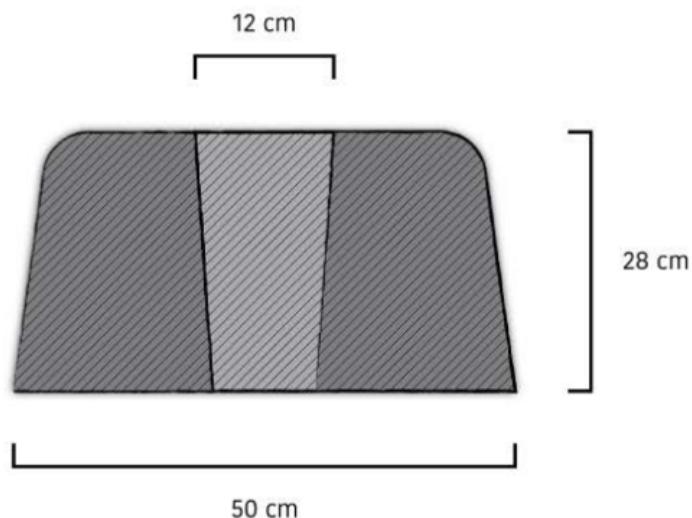


Figura 1.2: Base



## 2. Els jugadors

### 2.1 Equip

Durant el partit un equip pot tindre un màxim de 10 jugadors: 5 al camp i fins a 5 reserves.

### 2.2 Corredor

El corredor o *qwicker* no porta armes i és l'únic que pot agafar el jugg.

En el camp ha d'haver obligatòriament un corredor per cada equip.

És l'encarregat d'indicar a l'arbitre si el seu equip està a punt per començar un punt.

### 2.3 Kette

En el camp hi pot haver com a màxim un *kette* a cada equip.

### 2.4 Pompfers

La resta de jugadors són anomenats pompfers. Poden equipar-se amb una de les següents combinacions:

- *Q-tip*
- Mandoble o espasa llarga
- Bastó o *stab*
- Espasa curta i escut
- Dues espases curtes o duals

Qualsevol altra combinació no serà considerada vàlida, i les accions d'aquest jugador no seran tingudes en compte.

## 2.5 Capità

És el portaveu respecte a l'equip arbitral, i per tant el que ha de dirigir-se per norma general al mateix per tractar qualsevol dubte sobre el desenvolupament del joc durant les pauses del mateix i al qual es notificaran les decisions arbitrals.

Abans del començament del partit, aquest haurà d'identificar en l'acta a la casella corresponent com a capità.

## 2.6 Zona d'equip

Durant el transcurs d'un punt, els jugadors que no formin part de la línia només podran estar a la zona del seu equip. La zona d'equip (marcada amb verd a l'imatge) equival a la superfície exterior al camp des de l'inici de les línies de banda fins darrere de la línia de base que li correspon al seu equip. Aquests jugadors no podran interferir en el desenvolupament del partit, ni dirigir-se a l'equip rival ni a l'equip arbitral.

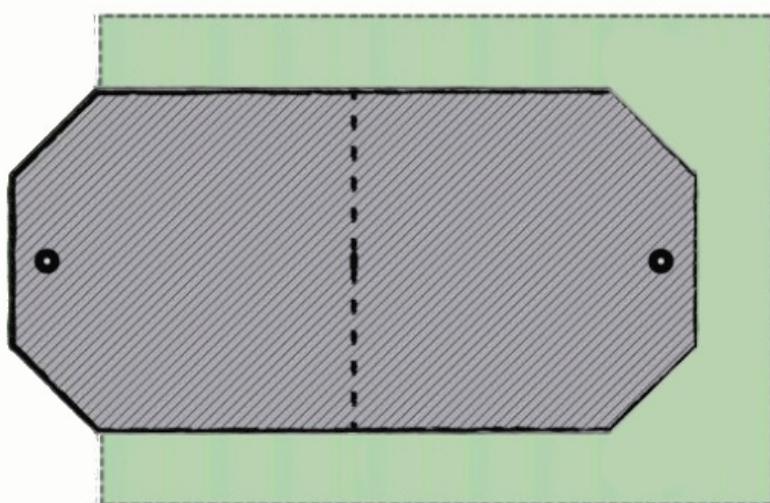


Figura 2.1: Zona d'equip



### 3. Equipament

#### 3.1 Jugg

El *jugg* és l'objecte que el corredor ha de situar a la base per aconseguir un punt. Ha de mesurar entre 28 i 30 cm de llarg i tenir un extrem lleugerament més estret que l'altre, amb diàmetres d'entre 12 i 15 cm en el seu costat ample i entre 8 i 10 en el seu costat estret. Els juggs han de ser tous, segurs i no podran tenir un ànima rígida al seu interior.

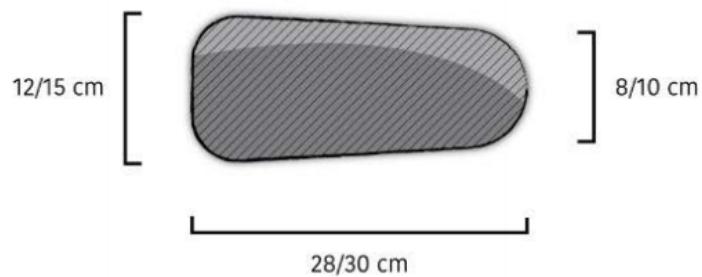


Figura 3.1: Jugg

El corredor és l'únic jugador que pot agafar, portar i llançar el *jugg* per així aconseguir punts per al seu equip. El corredor no pot llançar el *jugg* contra els seus rivals, ni té permès donar-li cops de peu. Els corredors sí que podran frenar el *jugg* fent servir el cos.

La resta de jugadors no poden interactuar voluntàriament amb el seu cos amb el *jugg*, només poden moure colpejant o emputxan amb les seves armes, però mai transportar utilitzant, per exemple, dues espases a manera de pinça o un escut com a safata.

### 3.2 Armes

Les armes han de ser segures. Per a totes les armes han de complir aquestes normes:

- Les armes dels pompfers han de ser de secció rodona i, exceptuant les zones el mànec, el diàmetre ha de ser superior a 6 cm i inferior a 15 cm.
- Les armes rígides han de tenir l'ànima recta i que no han de ser flexibles.
- Les armes no poden tenir **anells** en la zona d'impacte, a excepció dels reforços especials que generen l'esglao de l'agafador del *Q-tip* i del *stab*.
- Les mesures de les armes són màximes estant permès portar una arma més curta.
- Les armes no han d'exposar els seus materials i han d'estar recobertes per alguna mena de material no abrasiu.
- Els poms de les armes són considerats parts vàlides dels mànecs i han d'estar **mínimament protegits**, sent obligatori únicament cobrir la base.
- Les armes han de ser prou segures com per a no causar danys al impactar.

Es considera un **anell** a una ampliació en el relleu de la zona tova que es situa a la zona d'impacte d'una arma. No seran considerats anells els reforços necessaris per a fer que la punta sigui segura.

Una superfície es considera **mínimament protegida** quan, en aplicar una lleu pressió sobre el material tou, aquest cedeix parcialment. Així mateix, ha de portar una capa externa de recobriment. L'encoixinat ha de ser fix i no desplaçar-se.

Les **zones d'impacte** de les armes han de complir el següent:

- L'ànima de l'arma no pot notar-se pressionant amb un dit en qualsevol part de la zona de cop. A excepció del *Q-tip*, la zona del mànec de l'arma **NO** precisen ser encoixinades a excepció del pom.
- Les zones de cop han d'estar adequadament protegides i toves.
- Tots els marges han de ser arrodonits i no han de presentar arestes.
- Les zones d'impacte no han de produir esgarrapades a la resta de jugadors.
- Les zones d'impacte han de mesurar **almenys 40 cm** de longitud.
- Hi ha d'haver una diferència d'almenys 2 cm de diàmetre en la unió entre les zones toves i el mànec d'algunes armes. Aquesta diferència pot fer-se amb el propi material tou o amb un anell d'almenys 4 cm de longitud sempre que es mantingui el mínim de 6 cm de diàmetre. Es ressalten en els dibuixos de cada arma les zones en què hi ha d'haver aquesta diferència.

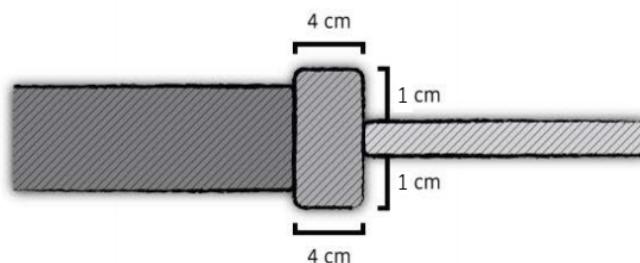


Figura 3.2: Graó

Les **puntes** han de complir el següent:

- La punta de l'arma no pot tenir ànima i ha d'estar realitzada només amb material tou.
- La punta de l'arma ha de ser prou resistent per no trencar-se al fondejar o estocar amb ella.
- La punta pot tenir un reforç per a fer-la més segura sempre que no generi una diferència en el radi de l'arma de més de 2 cm ni superi el diàmetre màxim permès de 15 cm. Aquest reforç no haurà de tenir una longitud menor a 5 cm ni major a 10 cm.

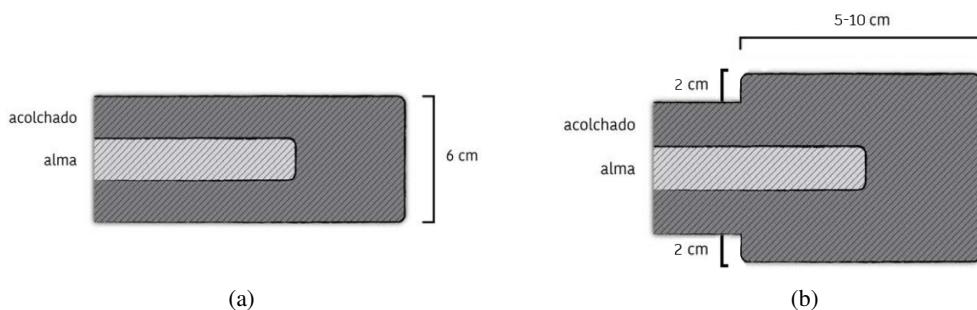


Figura 3.3: (a) Punta sense reforç, (b) Punta amb reforç

### 3.2.1 Q-tip

El *Q-tip* té unes dimensions màximes de 200 cm. Té una zona d'agarrí central que ha d'estar **mínimament encoixinat**, i dues zones d'impacte situades en els extrems de fins a 60 cm. És una arma que ha d'utilitzar-se amb les dues mans, podent-se situar cadascuna en qualsevol part de la zona del mànec.

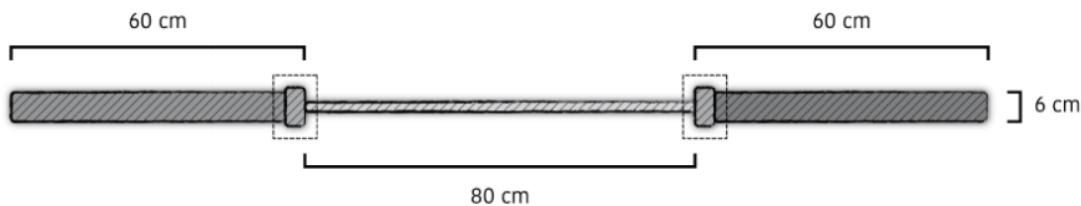


Figura 3.4: Q-tip

### 3.2.2 Bastó o stab

L'*stab* té unes dimensions màximes de 180 cm. La zona d'impacte està situada en un extrem i mesura 90 cm. La zona entre els dos mànecs no es considera zona d'impacte vàlid, tot i que ha d'estar protegit i tenir un mínim de 4 cm de diàmetre.

És una arma a dues mans amb dues zones de mànec separades i només produeix impactes vàlids quan s'agafa dels dos mànecs amb una mà a cada zona específica. No està permès fondejar o realitzar una estocada amb l'*stab*.

### 3.2.3 Mandoble

El mandoble té unes dimensions màximes de 140 cm. La zona d'impacte mesura 100 cm i la zona del mànec mesura 40 cm.

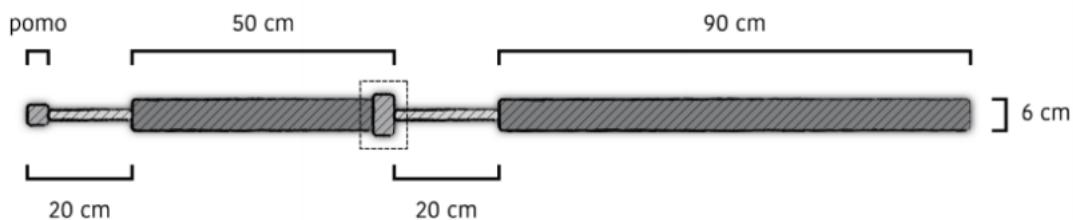


Figura 3.5: Bastó o *stab*

És una arma a dues mans.

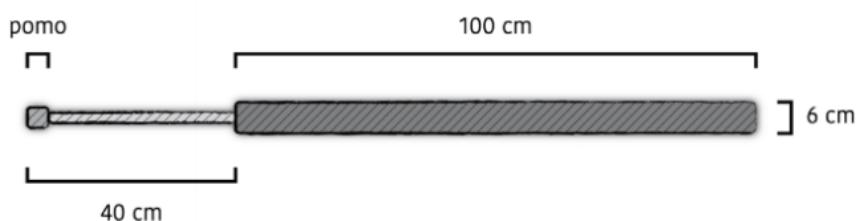


Figura 3.6: Mandoble

### 3.2.4 Espasa curta

L'espasa curta té unes dimensions màximes de 85 cm. La zona d'impacte pot mesurar fins a 65 cm. La zona del mànec pot fer fins a 25 cm. La combinació mai pot superar la longitud màxima definida.

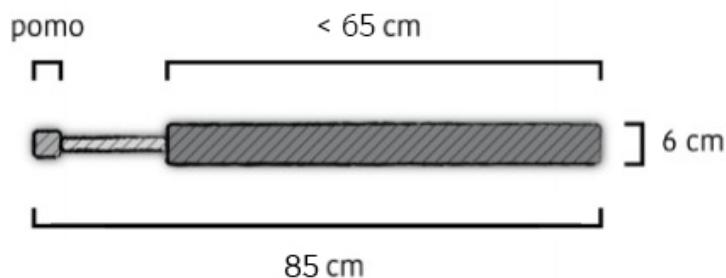


Figura 3.7: Espasa curta

És una arma a una mà i pot agafar des de qualsevol part del seu mànec. S'ha de combinar amb una altra espasa curta o amb un escut a l'altra mà.

### 3.2.5 Escut

L'escut ha de ser rodó i tenir un diàmetre de 60 cm i un gruix de fins a 25 cm (sense incloure l'agafador). Totes dues cares de l'escut han de ser sòlides, planes i rectes (sense comptar l'agafador, les corretges i els seus fixadors). El centre de l'escut pot tenir una cassoleta de fins a 25 cm de diàmetre per a l'agafador. El gruix de la cassoleta i el de l'escut no poden superar el gruix

màxim definit. L'escut ha de subjectar-se des de l'agafador i pot fixar-se al braç mitjançant corretges.

Es fa servir amb una sola mà i és considerat una arma no ofensiva pel que **NO** està permès atacar amb l'escut. Ha de tenir la vora i el frontal sempre recobert amb material tou. L'escut ha de subjectar-se des de l'agafador.

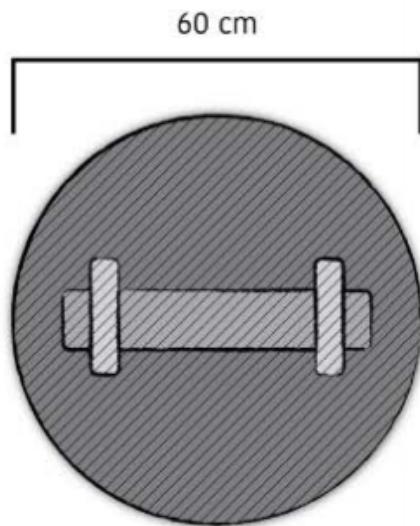


Figura 3.8: Escut

### 3.2.6 Kette

El *kette* té unes dimensions màximes de 320 cm. El *kette* està format per una bola d'entre 55 cm i 77 cm de perímetre (18-22 cm de diàmetre) i un conjunt d'enllaç i agafador de longitud variable. En ningú cas la longitud total pot superar la mesura màxima definida.

La bola ha de ser una esfera de material tou que **NO** pot estar coberta íntegrament amb cinta. Les mesures de la bola no poden variar del marge definit. És a dir, la bola no es beneficia de la regla que les mesures són màximes.

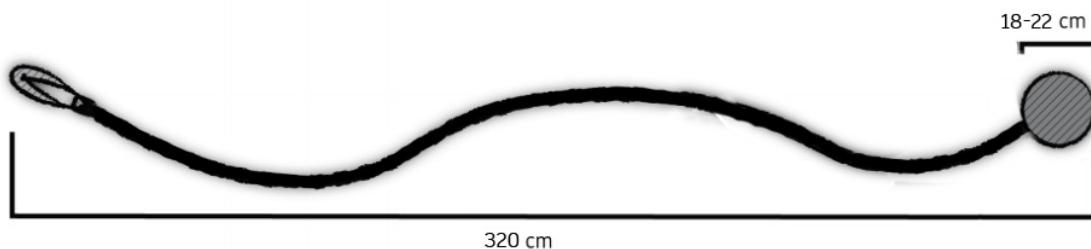


Figura 3.9: Kette

El conjunt d'enllaç i agafador no podrà tindre cap element metàl·lic ni rígid o dur. Al mateix temps, la bola no pot unir-se a l'enllaç amb materials metàl·lics ni rígids.

L'enllaç ha de tenir almenys 2 cm en una de les seves dimensions, no pot ser de secció cilíndrica ni exposar materials abrasius en la seva capa exterior.

El mànec del *kette* haurà de poder desprendre's amb facilitat del jugador perquè deixi anar i evitar possibles estirades que posin en perill als jugadors. Tot el conjunt d'enllaç i bola és considerat mànec per on poder agafar. El *kette* pot realitzar impactes vàlids sempre que es subjecti amb almenys una mà.

### 3.3 Arma trencada

Si un jugador veié la seva arma malmesa de manera que no fos possible la seva utilització garantint la seguretat a si mateix o per qualsevol altre jugador, es considerarà que el jugador està inactiu (havent aixecar aquest la seva mà mentre indica verbalment “Arma trencada!”), haurà de sortir del camp per la ruta més ràpida, portant tots els fragments de la seva arma que puguin resultar perillosos. Llavors podrà dirigir-se a la seva línia de base a per un altre arma.

El jugador haurà de incorporar-se per la línia de base quan reculli una nova arma, complint un temps de penalització de 5 intervals al reingressar al terreny de joc. Si resulta impactat (abans de declarar el trencament de l'arma) o comet alguna falta, haurà d'afegir al seu temps de penalització tants intervals com correspongui.

### 3.4 Altre equipament

La indumentària bàsica d'un jugador es compon de:

- Samarreta o *top* que cobreixi el tren superior.
- Peça que cobreixi part de la cuixa (pantalons, malles, faldilla, etc.).
- Calçat apte per les condicions del terreny de joc.

Les samarretes han de portar un nom i / o dorsal clarament visibles per a poder ser identificats amb facilitat per part de l'equip arbitral. El color dels noms i dorsals han de contrastar amb el color de les samarretes.

Els jugadors poden triar portar protectors, genolleres i guants, sempre que el seu ús no suposi perill per a la resta de jugadors.

Els jugadors poden usar ulleres, lents de contacte i altres objectes o peces sota la seva pròpia responsabilitat i sempre que aquests no suposin un perill per a la resta de jugadors.

No es permet l'ús d'objectes que puguin proporcionar qualsevol tipus d'avantatge artificial al jugador.



## 4. Desenvolupament d'un partit

### 4.1 Durada d'un partit

#### 4.1.1 Intervals

Els intervals o pedres són el mitjà sonor durant el partit que s'utilitzen en el jugger. Els intervals es marquen amb senyals acústics amb una freqüència de 1,5 segons.

#### 4.1.2 Punts

És el període de joc que transcorre desde que l'àrbitre pregunta al corredor fins que s'aconsegueix un punt, s'acabin els intervals o l'àrbitre ho indiqui per qualsevol altre motiu.

#### 4.1.3 Tants

Per anotar un punt al corredor de col·locar el *jugg* dins de la base contrària, el tant serà vàlid si cap corredor està tocant el *jugg* i aquest es manté dins la base. Si el *jugg* surt, ha estat llançat o deixat caure dins de la base, el tant **NO** serà vàlid.

Es considerarà que el *jugg* està dins de la base si almenys la meitat del *jugg* es troba dins.

En cas que el tant **NO** sigui vàlid el punt continuará i un àrbitre o un jugador hauran de treure el *jugg* de la base.

No està permès obstruir l'orifici de la base, ja sigui amb el cos, amb la mà o amb l'escut.

#### 4.1.4 Començar un punt

Una vegada que els capitans tornin a la seva zona de base, ja sigui per haver presentat una reclamació o per haver participat en el punt, no podran presentar reclamacions a l'àrbitre principal. L'àrbitre principal podrà indicar als jugadors l'interval i la puntuació abans de començar un punt. Els àrbitres principal i secundari donaran inici a l'interval de preparació del punt **al crit de "Corredor llest?"**

aixecant el braç dret cap a l'equip a la seva dreta.

Amb la finalitat d'evitar la pèrdua de temps per part dels jugadors, l'àrbitre principal podrà iniciar aquest procés quan consideri oportú (hagin arribat els jugadors a les seves zones de base o no).

Aquesta preparació es realitzarà sota el compte d'intervals de l'àrbitre principal i que haurà de seguir l'àrbitre secundari. Tots dos àrbitres hauran d'avivar a l'arribar a 5 i 10 intervals a tots dos equips. L'interval de preparació finalitzarà en els següents casos:

- Quan tots dos corredors indiquin que el seu equip es troba preparat.
- Quan el compte d'intervals arribi a 10, hagin indicat o no els corredors que els seus equips es troben preparats.

Per indicar que un equip es troba **preparat**, el seu corredor ha d'indicar-ho a l'equip arbitral aixecant clarament el seu braç estès cap amunt i endavant. Opcionalment, pot indicar que **NO** es troben preparats alçant els braços en creu. Aquestes senyals seran vàlides quan l'àrbitre corresponent s'hagi adonat d'elles.

Quan un corredor estigui llest o acabi el compte, l'àrbitre ha de posar el braç en horitzontal orientat cap al centre del camp per a indicar que està llest. Quan tots dos àrbitres estiguin llestos, l'àrbitre principal cridarà “3, 2, 1, jugger!”. En l'instant en el qual acabi de pronunciar la paraula “jugger”, els àrbitres han de baixar el braç fins a la posició natural i es donarà començament el punt, podent llavors entrar en contacte amb el camp.

#### 4.1.5 Formació de la línia

Al començament de cada punt cada equip haurà de triar fins a 5 jugadors que entraran en el camp per al desenvolupament del punt.

Els jugadors tenen l'obligació d'entrar al camp quan l'àrbitre doni la sortida. L'entrada ha de fer-se exclusivament per la línia de fons de la seva zona de base.

Durant el partit cada equip podrà fer tants canvis en aquesta formació com desitgi sempre que es realitzi abans de cada punt.

Un jugador que entri al camp amb una arma no podrà canviar-la durant el transcurs d'un punt tret que l'arma triada es trenqui.

#### 4.2 Interrupcions

**Interrupcions** Les interrupcions són talls en el joc que es realitzen **durant** un punt. En el moment en que l'àrbitre principal interromp un punt, els jugadors hauran de quedar en la posició que tenien i detindran el compte d'intervals/pedres.

Es continuarà el joc al crit de “3, 2, 1, jugger！”, i cada jugador haurà de continuar la seva compte per l'interval corresponent.

Els motius pels quals es pot interrompre un punt són:

- Lesió d'un jugador que podrà ser substituït.

- El desplaçament d'una base de la seva posició original que haurà de ser col·locada.
- Aplicar una falta tècnica a algun jugador.
- Quan l'àrbitre ho indiqui per qualsevol raó justificada.

Si en el moment de la interrupció hi ha algun jugador que hagi estat sancionat amb una falta tècnica, l'equip arbitral procedirà a aplicar-la, havent d'abandonar dit jugador voltants del terreny de joc i podent ser substituït per un altre jugador que no hagi participat en aquest punt. El nou jugador haurà de situar a la posició en la qual estigués el jugador substituït o sancionat.

#### 4.2.1 Jugador fora de joc

Si per qualsevol circumstància un jugador de camp es veiés obligat a abandonar el terreny de joc passarà a considerar-se no actiu i haurà d'aixecar el braç amb la palmell de la mà oberta per indicar a la resta de jugadors el seu estat.

#### 4.2.2 Reiniciar o repetir un punt

Un punt es repetirà en els següents casos:

- Composició no vàlida en les alineacions d'un o dos equips (més de 5 jugadors, 2 kettes, etc.). La reiteració d'aquest tipus de comportaments podrà ser sancionada amb una falta greu a aquells jugadors mal alineats.
- Assoliment d'un tant com a conseqüència directa de cometre una falta que hagi atorgat avantatge (sempre que sigui impossible revertir el punt fins al moment anterior a la realització de la falta). En cas de dubte sobre si es podria haver evitat la consecució del punt de no haver-se produït la falta, sempre s'haurà d'optar per reiniciar el punt.
- Quan l'àrbitre principal estimi convenient. Per exemple, en haver-se mogut els jugadors de les seves posicions en interrompre un punt.

S'entén com a conseqüència directa aquella acció que en resoldre implica la realització d'un tant de manera immediata. Si l'accio antireglementària succeeix abans d'una altra acció totalment legal que comporti la realització d'un punt, NO es considerarà conseqüència directa i NO es reiniciarà el punt encara que sí haurà sancionar la falta o faltes greus pertinents. Si l'àrbitre veiés la falta de forma clara, ha de sancionar al jugador o jugadors en l'acte, impedint que continuïn jugant i influeixin negativament en el desenvolupament del punt.

#### Joc passiu

Si per les característiques de la trobada el partit no acabés d'una manera autònoma (s'acabi el temps de ronda, s'acabin els intervals, etc...) i un punt es veiés estancat en una situació del joc que cap equip tingués interès en resoldre, l'àrbitre haurà de determinar *joc passiu* i començar un nou punt.

Per a poder determinar *joc passiu* l'àrbitre ha d'identificar que la situació està bloquejada, en aquest moment procedirà a notificar als *qwikers* de tots dos equips que ha identificat un possible *joc passiu*. Si tots dos equips continuen sense desbloquejar la situació. L'àrbitre principal pararà el joc i s'iniciarà un nou punt.

Cal tenir en compte que el *joc passiu* genera un punt nou, és a dir, no es tracta d'una repetició del punt anterior, per la qual cosa les sancions que es van complir a l'inici del punt que es va bloquejar es consideraran realitzades. Sí que s'hauran de complir les sancions que es van cometre durant el punt que va acabar com a *joc passiu*.

Els casos més típics en els quals es pot considerar *joc passiu* és en els partits a sets o en el *jugg d'or*.

#### 4.2.3 Sustitucions

Una substitució és un canvi justificat d'un jugador que era al camp per un altre del mateix equip que no estigués participant en el punt. Les substitucions només es poden realitzar durant les interrupcions del joc. El nombre de substitucions és il·limitat, amb la condició de que es realitzin entre els possibles 10 jugadors definits de l'equip i només es canviï el mateix jugador una vegada per interrupció.

#### 4.2.4 Pauses

Les pauses són un moment de «temps mort» entre punts. La pausa entre cada part es diu descans i tindran una durada de 3 minuts com a màxim. Aquest temps pot ser menor només si els dos equips, l'àrbitre principal o l'organització del torneig el acorden.

### 4.3 Guanyador del partit

El guanyador d'un partit és el primer equip que compleix les condicions de victòria del model que s'estigui fent servir. Entre altres, poden ser:

#### 4.3.1 Model de Intervals

Es juguen dues parts iguals amb un nombre determinat d'intervals. Guanya l'equip que més punts ha aconseguit en finalitzar l'última part. Entre part i part hi ha una pausa de descans i cada equip canvia de costat del camp. Durant els últims deu intervals de cada part un membre de l'equip arbitral haurà de realitzar un compte enrere cridant el nombre d'intervals que queden.

El nombre d'intervals definits pot variar des de partits menys exigents de 80 intervals per part, a partits de 200 intervalles per part. Encara que una altra combinació seria igualment vàlida.

Per poder disputar un punt en aquest model han de quedar 4 o més intervals de temps. Si no és així, el punt no es disputarà i les faltes que s'haguessin de sancionar es faran en el següent punt.

#### Jugg d'Or

En el cas que es finalitzi el partit i no pugui haver-hi empàt, aquest es resol amb el *Jugg d'Or*, que donarà la victòria al primer equip que aconsegueixi un punt. Al *Jugg d'Or* no s'atura el punt en arribar al final del compte enrere, sinó que es continua fins que un dels dos equips marca.

#### 4.3.2 Model de Sets

Guanya l'equip que primer aconsegueix guanyar el nombre de sets definit. Un equip aconsegueix un set si arriba a un nombre de tants específics. Entre set i set hi ha una pausa de descans i es canvia de camp.

Entre els models més comuns de sets es troben 1 set de 10 punts, 3 sets de 5 punts o 5 sets de 5 punts. Encara que una altra combinació seria igualment vàlida.

#### 4.3.3 Victoria per faltes

Es guanya un partit si l'equip contrari aconsegueix el nombre màxim de faltes i queda, per tant, desqualificat del partit.



## 5. Sistema de joc

### 5.1 Cops i impactes

Es considera cop a tot contacte que hi ha entre una arma i un jugador diferent al portador (independentment de l'equip al qual pertany). Perquè un cop sigui considerat impacte vàlid ha de complir una sèrie de condicions:

- Ha de realitzar-se en una zona d'impacte vàlid.
- Ha de ser realitzat per un jugador actiu.
- Ha de realitzar-se amb la zona d'impacte de l'arma.
- Ha de realitzar-se amb l'arma correctament agafada.
- No ha de realitzar-se amb força desmesurada.
- L'arma no ha d'estar trencada.
- En el cas del *stab* no ha de ser un fondeig o una estocada.

Un impacte vàlid fa que el jugador hagi d'agenollar-se i realitzar un compte de penalització de 5 intervals (8 en cas d'un impacte del *kette*).

No està permès atacar amb l'arma agafada incorrectament. Es considerarà que l'arma no està agafada correctament si:

- Amb una arma a dues mans no s'agafa amb dues mans.
- Amb una combinació que involucri un escut, aquest no s'agafa correctament, és a dir, no se subjecta des de l'agafador de l'escut.

Els cops realitzats sota aquesta condició es consideraran falta i no produiran impactes vàlids.

També es consideraran falta els fons amb l'*stab*.

Si està permès defensar-se agafant l'arma a una mà.

### 5.1.1 Impacts de Kette

Un impacte realitzat per un *kette* genera una penalització de 8 intervals. El *kette* realitza impactes vàlids quan està en moviment i:

- Colpeja amb la bola amb les condicions generals anteriorment descrites.
- Enrotlla amb el *kette* (realitzant una O) almenys una zona d'impacte vàlida d'un jugador.

No es consideraran impactes els cops que es realitzin mentre el *kette* es trobi enrotllat en una arma o un altre jugador (realitzant un cercle complet) o els que es produixin estant la bola detinguda. Tampoc seran vàlids els impactes que es realitzin amb la bola amb un moviment produït directament amb el tren inferior del jugador (una puntada, un cop amb el peu, el genoll o la cama, etc).

Tots els impactes múltiples del *kette* seran vàlids sempre que aquest mantingui el moviment, independentment de si ha impactat a un altre jugador, una arma o a terra.

Un jugador actiu pot enrotllar i subjectar el *kette* amb les seves armes sense conseqüències.

Es considerarà que el *pompfer* facilita el destravament quan ofereix l'arma o l'extremitat al cadener de manera que la part travada li quedí el més a prop i el més lliure possible sense estar en contacte amb el terra, podent fins i tot cedir-li l'arma perquè pugui destravar més fàcilment. El cadener està obligat a retornar l'arma una vegada destravada.

En qualsevol cas, si el *pompfer* és impactat, s'haurà de procedir a destrarbar el *kette*. Aquest haurà de facilitar al cadener el destrabe del *kette*, i no podrà iniciar el seu compte fins que el destrabe hagi finalitzat. Si el *kette* es trava sobre l'arma, el *pompfer* no podrà deixar-la anar.

El mateix s'aplica al cas de cadener impactat i *pompfer* actiu. El cadener ha d'ofrir la seva arma perquè el *pompfer* destravi de la forma més còmoda possible, fins i tot arribant a deixar anar el *kette*, que haurà de ser-li retornat. D'igual manera, el cadener no podrà iniciar el seu compte fins finalitzar l'acció de destravar.

El *kette* no pot girar si té una arma enrotllada. Així mateix, cap jugador podrà destrarbar les armes amb estirades, especialment si el *kette* es troba travat en el cos d'una persona.

### 5.1.2 Escut

L'escut està considerat una arma defensiva per tant els cops amb l'escut no seran considerats vàlids.

### 5.1.3 Força desmesurada i estabornir

Es considerarà que un cop es realitza amb **força desmesurada** quan aquest es realitzi amb un excés de força innecessari per a la situació del joc. Qualsevol jugador podrà sol·licitar que un cop rebut ha sigut amb força desmesurada. En aquest cas quedarà a discreció del jugador que ha realitzat l'impacte agenollar-se per falta lleu. En cas que decideixi continuar (perquè considera que l'impacte no ha sigut amb força desmesurada) l'àrbitre podrà sancionar amb falta greu, si ell així ho considera. L'exemple més clar és quan es colpeja a un corredor o jugador/kette indefens.

Es considera que un cop al cap produeix **estaborniment** i deixa al jugador inactiu quan aquest no pugui seguir jugant. Aquest podrà realitzar el senyal de jugador inactiu per tal d'avalar a l'equip

arbitral. Si el jugador rep un impacte al cap i continua amb el transcurs normal del joc no es considerarà estabornit.

## 5.2 Zones d'impacte

Les zones d'impacte d'un jugador engloben tot el cos, incloent-hi la roba del mateix amb les següents excepcions:

### 5.2.1 Coll i cap

El coll i el cap no són zones d'impacte vàlides. El coll **NO** engloba les clavícules ni els trapezis. Si un jugador és copejat en una d'aquestes zones ha de dir en veu alta «Cap!» per indicar-li al resta de jugadors i als àrbitres que no es tracta d'un cop vàlid.

Si un cop primer fa contacte al cap o al coll i després en una zona de impacte no serà considerat vàlid. Si per contra comença en una zona d'impacte i acaba al cap o al coll, aquest sí serà considerat com a cop vàlid. Si aquests impactes es produeixen en dos cops, serà considerat com a vàlid sempre que el cop al cap no generi dany o suposi un estaborniment evident.

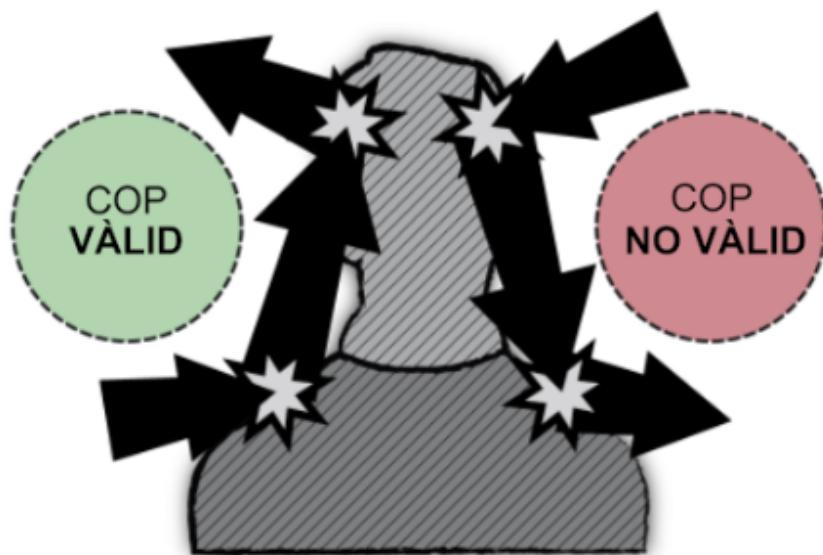


Figura 5.1: Exemples de cops al cap

Si un impacte colpeja de manera simultània una zona d'impacte no vàlida (com el coll o el cap) i una zona d'impacte vàlida, es considerarà impacte vàlid. En cas de dubte sempre serà l'àrbitre el que decideixi.

Si un jugador intenta útilitzar de manera deliberada o repetida el cap per parar o desviar cops, l'àrbitre principal pot declarar aquest impacte el seu cap com a zona vàlida.

### 5.2.2 MÀ

Les mans que porten una arma no són zones d'impacte vàlides. Les mans **NO** engloben els canells. Si un jugador és copejat a la mà, haurà de dir enlaire “Mà!”. Si un cop primer fa contacte a la mà i

després en una zona d'impacte vàlida, serà considerat vàlid.

Es considerarà que la mà sí que és una zona d'impacte vàlida quan:

- És la mà que porta un escut.
- Quan no es troba agafant una arma.
- Quan la mà agafa l'arma, però no es troba en la zona de l'agafador específica de l'arma.
- Quan es juga com cadener o corredor.

A més, si el corredor porta el *jugg*, aquest també és zona d'impacte vàlida per a ell.

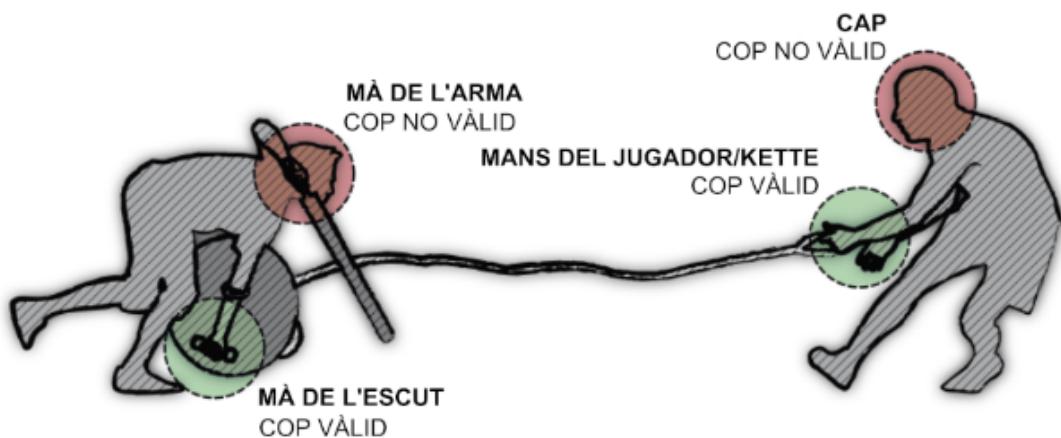


Figura 5.2: Zones d'impacte vàlides i no vàlides

### 5.3 Dobles

Si un jugador realitza un impacte mentre és impactat **al mateix temps** per un altre jugador es considera un impacte doble i tots els jugadors impactats hauran realitzar el seu compte de penalització.

Si un jugador creu que ha fet dobles haurà d'indicar cridant “Dobles!” per indicar a l'altre jugador i l'àrbitre la seva percepció del combat.

#### 5.3.1 Al mateix temps

Segons el sistema de joc al mateix temps es refereix al fet que els impactes han de ser simultanis. Si un àrbitre és capaç de diferenciar els impactes, no es consideraran dobles i el jugador que ha impactat primer no haurà d'agenollar-se. En cas que el jugador que ha sigut impactat primer sí que noti aquesta diferència, haurà d'indicar a l'altre jugador que continuï.

### 5.4 Agenollar-se

Agenollar-se és l'acció que ha de dur a terme un jugador que ha rebut un impacte vàlid i/o una falta i que consisteix a posar com a mínim un genoll a sòl fins que passi el temps de penalització. Durant aquest temps el jugador ha complir les següents normes:

- Per a poder iniciar el seu compte, ni el jugador ni la seva arma hauran d'estar travades.

- El jugador haurà d'agenollar-se en el lloc del camp que va ser impactat. En cas de veure's obligat a desplaçar-se, haurà de tornar a la posició de l'impacte i iniciar el seu compte.
- La seva arma haurà d'estar de manera horitzontal i en el sòl.
- Si porta un escut, no podrà realitzar el compte amb la mà que el porta. A més l'escut haurà de romandre agarrat en tot moment i no podrà usar-se per a cobrir-se.
- Mai es podrà subjectar una arma amb la mà amb la qual es realitza el compte, encara que aquesta hagi acabat.
- El *kette* podrà realitzar el compte amb l'agarri al canell.
- Haurà de realitzar el seu compte amb la mà a l'esquena.
- No podrà interferir negativament en el desenvolupament del joc.

Per **interferir negativament** en el joc s'entén:

- Estirar-se a terra, és a dir, baixar el pit o el cap per sota de la línia del maluc o donar suport al braç, el tronc o el cap a terra.
- No col·locar el *jugg* de manera clarament accessible a la resta de jugadors.
- Desplaçar, agafar o bloquejar una arma aliena.
- No deixar l'arma a terra.
- Alliberar d'un «pineix».

Si un jugador agenollat no està actiu i realitza un impacte a un altre jugador, es considera que no respecta les condicions descrites durant el temps de penalització ja que està influint negativament en el desenvolupament del joc i haurà ser sancionat amb la falta corresponent.

Hi ha una sèrie d'accions, però, que el jugador agenollat té permès realitzar de manera que **NO** influeixen negativament en el joc:

- Dirigir o donar ordres a l'equip.
- Treure el *jugg* de la base després d'un punt no vàlid.
- Destravar el *kette* o facilitar l'acció del destravat.
- Pivotor sobre el genoll sobre la qual s'ha agenollat sempre que no s'alliberi del «pineix».
- Protegir-se d'un impacte.
- Estirar o contreure el tronc.

Un jugador agenollat podrà aixecar-se quan:

- Acabe el seu compte i no estigui sota un «pineix».
- Els hi digui un àrbitre.
- Els hi digui un adversari, que ha d'indicar de forma visible per als àrbitres aquest fet.

Si un jugador recolza el genoll a terra haurà de complir el temps de penalització. No es considera agenollar-se si el jugador s'agenolla en la transició d'algun moviment o es pot percebre de manera evident que la seva acció no pot ser confosa amb la realització d'una penalització.

#### 5.4.1 Temps de penalització

El temps de penalització és el temps que un jugador que ha rebut un impacte vàlid i/o una sanció ha d'estar agenollat com a mínim. No es comença a comptar fins que el jugador dóna suport com a mínim un genoll a terra i porta la seva mà a la esquena, a partir d'aquest moment, comptarà amb els dits de la mà, començant amb el puny tancat i aixecant un dit per cada interval/pedra fins que

finalitzi el seu compte.

En cas d'haver de comptar més de 5 intervals, cada múltiple de 5 tancarà el puny i tornarà a indicar el compte d'un en un.

El jugador haurà de mantenir la posició d'agenollat en la mesura del possible i podrà girar lliurement sempre que mantingui el seu eix de gir sobre el mateix genoll sobre el qual es donar suport. Un cop finalitzat el seu temps de penalització podrà mantenir-se agenollat tant de temps com vulgui.

Totes les armes i faltes tenen un temps de penalització de 5 intervals/pedres, amb la excepció del *kette*, que penalitza amb 8.

## 5.5 Reincorporar-se al joc

### Atacar aixecant-se

Un jugador podrà atacar en qualsevol moment una vegada hagi acabat el seu compte. Sota aquest sistema un jugador serà considerat actiu quan sepa la mà de la seva esquena o aixequi el genoll del terra, podent ser impactat de nou en aquest moment.

## 5.6 «Pineix»

Qualsevol jugador agenollat és susceptible de ser «pinejat», per a això un altre jugador ha de donar suport a la seva arma en ell. Un «pineix» és un tipus d'impacte que evita que el jugador s'aixequi, per la qual cosa es regeix per les mateixes normes que aquests amb les següents excepcions:

- El *kette* no pot *pinejar* ni colpejar repetidament a un jugador inactiu.
- No es pot realitzar un «pineix» amb un *kette* travat en l'arma.
- En comptes de generar un temps de penalització, un «pineix» bloqueja a un jugador en el terra mentre duri el «pineix».
- No es pot realitzar un «pineix» a dos jugadors a la vegada, excepte les duals.
- Es pot interrompre el «pineix» en qualsevol moment, fins i tot per a colpejar a un altre jugador.
- Es pot colpejar a un jugador amb la mateixa arma mentre es realitza un «pineix».
- No es pot alternar constantment el «pineix» entre dos jugadors si se'ls impedeix intentar aixecar-se (és a dir, si no es permet respectar almenys l'interval del «pineix»).
- Un cop directe no es considera un «pineix». Perquè un «pineix» es consideri vàlid cal mantenir l'arma damunt del jugador.
- Es considerarà que un jugador està realitzan un «pineix» a un altre si li colpeja de manera repetida en intervals gairebé immediats impedint que s'aixequi.

Quan un «pineix» finalitza pot ocórrer que el jugador agenollat:

- **NO** hagi acabat el seu compte, aquest haurà d'acabar-la per a poder aixecar-se.
- **SÍ** hagi acabat el seu compte, aquest haurà d'esperar al següent interval per a poder aixecar-se.

En tots dos casos si l'interval sona just quan s'està alliberant el «pineix», no serà tingut en compte i caldrà esperar que soni el següent.

## 5.7 Càrregues

Una càrrega és un cop que realitza un jugador amb alguna part del seu cos o de la seva arma que no sigui considerada zona d'impacte sobre un oponent.

Si existeix la possibilitat que les trajectòries dels jugadors facin que aquests xoquin en moviment, hauran de detenir-se abans de l'impacte.

Es tindran en compte les següents consideracions:

- Un cop amb el cos contra el cos del rival o una zona de la seva arma que no produeix impactes vàlids, ha de considerar-se càrrega, independentment de la intensitat d'aquest.
- Un cop entre dues armes, ja sigui entre zones d'impacte vàlides o zones que no produixin impactes vàlids, continuaran sent cops entre armes i per tant no seran considerats càrrega.

El contacte físic entre jugadors del mateix equip no és considerat càrrega, per la qual cosa sí que està permès sempre que no posi en perill la seva integritat física.

Sempre que un jugador **REBÍ** una càrrega i consideri que la força del cop no ha estat significativa, està en la llibertat d'indicar de manera visible per als àrbitres al jugador que va realitzar la càrrega que continuï jugant i no el consideri falta. En tot moment és el jugador que rep la càrrega l'únic amb potestat per a decidir, mai podrà fer-ho el jugador que la realitzat.

Les càrregues són considerades faltes i no produeixen impactes vàlids. Això és, si es realitza una càrrega amb la finalitat d'obtenir qualsevol tipus d'avantatge a l'hora d'aconseguir un cop, l'impacte no es considerarà vàlid.

## 5.8 Lluita de corredors

Els corredors poden lluitar entre ells. Les tècniques que estan permeses són:

- Agafar-se sobre una zona vàlida.
- Aixecaments.
- Empentes amb l'espatlla, tors o amb els braços i *hand off*, sempre que s'acompanyi el moviment amb el propi cos i mai en la direcció de carrera del corredor rival.
- Aquestes accions podran realitzar-se en moviment sempre que no posin en risc la integritat física del corredor rival.

No estan permesos:

- Agafar-se sobre una zona no vàlida.
- Llançaments.
- Projeccions: deixar caure al rival des d'una altura o posició que posi en perill la seva integritat física.
- Cops de puny o puntades de peu.
- Claus o luxacions.
- Travetes.
- Estirades de pèl.
- Agafar-se de la roba.
- Qualsevol altre engrapada que l'àrbitre consideri indegit.

Es considera zona vàlida:

- Si el corredor rival està aixecat es considerarà com a zona vàlida tot el tronc i els glutis. Es permeten agafades que englobin els braços dins del tronc.
- Si el corredor rival no està aixecat (al terra) es podrà agafar i arrossegjar a més de les cames i els braços.
- En cap cas es podrà interactuar amb el cap, el coll o els genitals.

S'entén que un corredor està aixecat quan està en l'aire o el seu únic punt de suport amb el terra són un o tots dos peus.

#### ***Hand off***

Es considera *hand off* un desplaçament emprant el braç o la mà per a evitar un agarri realitzat pel rival, desviar-lo de la seva trajectòria o apartar-lo d'una posició estàtica. El *hand off* ha de realitzar-se de la següent forma:

- S'ha d'acompanyar el moviment amb l'extremitat.
- No es pot iniciar el *hand off* amb un impacte brusc.
- Només es pot usar una extremitat per a la seva realització. Es farà solament amb un braç, mai amb els dos.

### **5.9 Dins i fora del camp**

Es considerarà que un jugador està fora si amb alguna part del seu cos toca la línia que delimita el camp o més enllà. Sortir fora del camp es considera una assistència arbitral que el jugador haurà d'acomplir en tornar al camp, amb les següents consideracions:

- Si un jugador surt del camp per acció d'un altre jugador que ja està fora o inactiu, no es considerarà que ha sortit.
- Un jugador impactat no pot sortir-se del camp i un jugador fora del camp no pot ser impactat. Per tant, aquestes accions no acumularan temps de penalització.
- Les línies del camp no es consideren part del camp pel que tocar-les implica estar fora. Sí que podrà sobresortir del camp alguna part del cos sempre que no estigui en contacte amb la línia o amb el sòl.
- Està permès donar suport o tocar fora del camp amb una arma.

Així mateix, es considerarà que el *jugg* està fora si toca la línia que delimita el camp o més enllà. Es considerarà que ha llançat el *jugg* fora l'últim jugador que la tocat, ho hagi fet o no de manera intencionada, ja sigui amb el cos o amb l'arma.

Aquesta norma no aplica si un rival llança el *jugg* de manera deliberada contra el jugador i per rebot el *jugg* acaba fora. En aquest cas, el jugador que el va llançar rebrà una falta greu i no se sancionarà amb cap penalització al jugador que va rebre l'impacte del *jugg* per treure'l fora.

Quan el *jugg* és llançat fora del camp, el punt no es paua i aquest a de tornar immediatament dins del camp. Si això no ocorregué, el corredor està autoritzat a sortir del camp a recollir-lo pel lloc més pròxim i tornar dins tan ràpid com sigui possible i pel mateix punt del camp per on a sortit. Per a això haurà d'aixecar el braç indicant el propòsit de la seva sortida i durant el temps que estigui fora del camp SÍ QUE podrà ser impactat.

## 5.10 Indicar al contrari que continuï

És obligatori indicar a un oponent que continuï jugant quan ens ha colpejat primer, li hem colpejat al cap, o hem realitzat un cop no vàlid que ell sí ha interpretat com a impacte. Aquesta indicació cal realitzar-la s'hi hagi o no ajupit i haurà de fer-se de manera clara i visible per al jugador i equip arbitral.

## 5.11 Ús indegut de l'arma

Un cop agarrant de forma indeguda l'arma, no només no produceix un impacte vàlid, sinó que està considerat mancada, per la qual cosa s'haurà d'avivar al contrari i autoarbitrar-se la falta lleu en el moment.

Aquesta norma també aplica a un escut. Si aquest no s'agafa de manera correcta, els impactes que realitzi aquest jugador no seran vàlids.

## 5.12 Fons amb l'*stab*

S'entén per fondeig tot aquell atac que es realitza clavant la punta i movent l'*stab* de darrere cap endavant.

Els cops realitzats d'aquesta manera amb l'*stab* no seran considerats impactes vàlids. Així mateix, no es consideren impactes vàlids els cops que es produixin després d'un fons amb l'*stab*. A més aquest tipus d'impactes seran considerats com falta, per la qual cosa s'haurà d'avivar al contrari i autoarbitrar la falta lleu al moment.

Sí que seran considerats vàlids tots els impactes que es realitzin amb la punta sempre que el cop no hagi estat produït per un fons (cop lateral que impacti només amb la punta) o aquells en els quals l'oponent es colpegés contra la punta del *stab* per acció directa sense que el jugador que el porta realitzi un atac.

## 5.13 Interactuar con les basses

Un corredor pot defensar en la base sempre que no obstrueixi l'orifici de la mateixa i no la desplaci deliberadament. Es considerarà que obstrueix aquest orifici sempre que amb alguna part del cos no permeti que es pugui introduir el *jugg* en aquest.

Si durant un forcejament es desplaçés la base, s'intentarà col·locar de manera que no influeixi ni en la disputa ni en el resultat del punt.

Si això resultés impossible, l'àrbitre procedirà a resoldre l'acció de la manera més adequada possible:

- Si el corredor atacant pogués transformar un tant de manera clara, és a dir sense oportunitat que un altre jugador l'eviti, però això fos impossible per no trobar-se la base en el seu lloc, l'àrbitre concedirà el punt sense necessitat de col·locar la base.
- Interrompre el punt per a col·locar la base i rependre quan estimi oportú.

Si les bases estiguessin fixades a terra i aquestes es desplaçessin, sí que es considerarà falta del jugador que la va desplaçar.

### 5.14 Abandonar l'arma

Un jugador no pot abandonar la seva arma en el camp de manera voluntària per a intervenir en cap situació del joc.

En cap cas es considerarà arma abandonada en els següents casos:

- Deixar anar l'arma en el terra per a realitzar un compte de penalització.
- Cedir l'arma a un altre jugador per poder deslligar el *kette* estant inactiu.
- Deixar anar el *kette* per a evitar una estirada perillosa en un jugador.

En cas que es desprengui de la seva arma de manera involuntària, se li continuará considerant jugador actiu, però les úniques accions que li estan permeses seran defensar-se davant atacs (bloquejant o fugint) i moure's pel camp per a recuperar la seva arma. Qualsevol altra acció, serà considerada abandonament de l'arma i per tant, suposarà una falta.

Si un jugador resulta impactat en aquesta situació, podrà triar recollir la seva arma abans de realitzar el compte o després:

- Si recull la seva arma abans, no acumularà més impactes, però haurà d'iniciar el compte quan torni a la posició en la qual va ser impactat.
- Si recull la seva arma després podrà iniciar el compte en el moment.

Un àrbitre **NO** podrà intervenir per a facilitar l'arma a qualsevol jugador inactiu.

### 5.15 Jugadors actius

Un jugador **ACTIU** és aquell que està en joc. Les accions d'un jugador actiu **SÍ QUE** tenen validesa.

Situacions més comuns en les quals un jugador està actiu:

- En entrar al camp en l'inici d'un punt.
- En separar la mà de la seva esquena o aixecar un genoll després d'un temps de penalització.
- En recuperar-se de l'atordiment d'un cop al cap.
- En reprendre el partit després d'una interrupció.

Per contra, un jugador **NO ACTIU** és aquell que es considera que no està en joc. Les accions d'un jugador no actiu **NO** tenen validesa en el joc, però sí que podran ser sancionades.

Situacions més comunes en les quals un jugador no està actiu:

- Quan ha sortit del camp.
- Quan se li ha trencat l'arma i ho avisa.
- Quan ha quedat estabornit després de ser impactat al cap.
- Quan ha estat impactat.
- Quan ha comès una falta o ha de realitzar un temps de penalització.
- Quan l'àrbitre principal deté el partit.

Un jugador no actiu **NO** acumula temps de penalització per impactes excepte els següents casos:

- Encara no ha estat impactat.
- Ha comès una falta i encara no s'ha agenollat.
- Les assistències arbitrals *Llançar el jugg fora y Llançar el jugg després*.

En tots els casos acumularà el temps de penalització del primer impacte que rebi.

Un jugador no actiu **SÍ** acumula temps de penalització per faltes (excepte **Sortir fora del camp**).

## 5.16 Duals

Es considera la combinació de dues espases curtes com una combinació específica d'armes amb les següents regles especials:

- Un jugador que utilitzi aquesta combinació d'armes pot atacar aixecant-se empunyant una única arma sense que es consideri una combinació incorrecte.
- Un jugador que faci ús d'aquesta combinació d'armes continua sense poder desprendre's de manera voluntària d'una de les seves espases per a realitzar un atac ni abandonar una arma a voluntat.
- Un jugador que faci ús aquesta combinació d'armes podrà pinejar a un jugador amb cadascuna de les seves espases.





## 6. Sancions

**PER AL CORRECTE FUNCIONAMENT DEL JOC I MINIMITZAR L'ACCIÓ DE L'EQUIP ARBITRAL ÉS NECESSARI RESPECTAR LES REGLES I SEGUIR L'ESPERIT DEL JUGGER.**

Per a això, cal ser **honest, just, objectiu i conèixer les regles**. A continuació, es detallen una sèrie d'obligacions per a garantir un joc net, esportiu i divertit:

- Respectar les decisions arbitrals per sobre de tot.
- Les discrepàncies amb l'equip arbitral hauran de ser transmeses únicament pel capità de l'equip de manera clara i breu durant les pauses de joc, tret que l'equip arbitral requereixi la presència d'altres jugadors.
- Si existeix dubte sobre alguna regla és recomanable preguntar als àrbitres.
- En cas de dubte sobre si ha rebut un impacte o realitzat una falta, el jugador haurà de complir la penalització corresponent.
- Els jugadors hauran d'indicar de manera clara al contrari que els seus cops no són vàlids perquè continuï jugant.
- Qualsevol discussió que sorgeixi a la meitat del joc ha de ser resolta en la major brevetat possible, si hi ha dubtes és preferible autoaplicar la sanció corresponent (tots dos implicats si és necessari).

### 6.1 Avisos

Els avisos informen algun jugador sobre que ha estat a punt de cometre alguna acció anti reglamentaria duta a terme per distracció o per malaptesa i que, de realitzar-se, seria sancionada. Els avisos els pot donar qualsevol membre de l'equip arbitral mentre que s'informi d'ells a l'àrbitre principal.

Les situacions en les quals es pot donar un avís són:

- A un jugador que no realitzi el seu compte correctament (no inclou no completar-la ni influir negativament en el desenvolupament del joc).
- A un jugador que apuri molt l'entrada al camp en l'inici del punt.
- A un jugador que gairebé realitza una falta. Exemples: triga una mica a ajupir-se, gairebé fa una càrrega, gairebé dóna una estirada amb l'arma.

La reiteració d'aquestes accions podrà implicar una falta greu al jugador.

## 6.2 Assistència arbitral

Una assistència arbitral és una intervenció per part d'un àrbitre sobre una acció que pot requerir del seu aclariment i pot implicar que el jugador hagi d'agenollar-se i realitzar un compte, però pel tipus d'acció no es considera una falta.

Normalment aquesta mena d'accions generen confusió en el joc, per la qual cosa l'àrbitre ha d'intervenir i assistir al jugador en la mesura que sigui possible. Si el jugador és conscient de cometre alguna d'aquestes accions pot actuar en conseqüència sense necessitat de la intervenció de l'àrbitre.

Les accions definides com a assistències arbitrals no són considerades faltes com a tal. La desobediència arbitral per part d'un jugador davant una assistència arbitral sí que haurà de ser considerada falta greu directa (i acumula 5 intervals addicionals al moment).

La llista d'assistències arbitrals possibles són:

- Sortir fora del camp.
- Entrar abans d'hora.
- Llançar el *jugg* fora.
- Llançar el *jugg* després.
- Cop a la roba.

### **Sortir fora del camp.**

Per circumstàncies del joc a vegades els jugadors toquen la línia que delimita el camp. Si un jugador se surt del camp, haurà de realitzar un compte de 5 intervals agenollar-se en el punt on es va sortir. Un jugador pot sortir fora del camp quan desitgi.

No respectar aquesta penalització comportarà una falta greu indirecta (*Incomplir el temps de penalització*).

Més detalls a la Secció 5.9.

### **Entrar abans d'hora**

Es considera que un jugador entra abans al camp si hi entra en contacte abans que l'àrbitre principal cridi "Jugger!" al començament d'un punt.

En cas que això pasi, el jugador haurà de detenir-se suficientment per a no treure avantatge de l'acció i no haurà de realitzar cap mena de penalització.

Si malgrat l'assistència arbitral el jugador persisteix i obté avantatge, llavors serà sancionat amb falta greu directa.

**Llançar el jugg fora**

En cas que un jugador llanci el *jugg* fora del camp, aquest haurà d'afegir una penalització de 5 intervals.

No respectar aquesta penalització comportarà una falta greu indirecta (*Incomplir el temps de penalització*).

Més detalls a la Secció 5.9.

**Llançar el jugg després**

En cas que un jugador llenci el *jugg* després d'haver estat impactat, aquest haurà d'afegir una penalització de 5 intervals.

No respectar aquesta penalització comportarà una falta greu indirecta (*Incomplir el temps de penalització*).

**Cop a la roba**

En cas que un jugador rebi un cop (generalment a la roba) el qual l'àrbitre està segur que per les circumstàncies del joc el jugador no ha pogut notar, aquest haurà d'afegir una penalització de 5 intervals (8 en el cas d'un impacte de *kette*).

No respectar aquesta penalització comportarà una falta greu indirecta (*Incomplir el temps de penalització*).

### 6.2.1 Temps de penalització

El temps de penalització de totes les assistències arbitrals és acumulatiu amb altres faltes, altres assistències arbitrals o amb el temps de penalització per impacte.

Si un jugador ja s'ha agenollat (és a dir, ja té almenys un genoll a terra) o si se surt fora del camp i rep un impacte, el temps de penalització de l'impacte no s'acumularà.

## 6.3 Faltes

Les faltes són accions il·lícites que van en contra del Reglament i de l'esperit del jugger. Podran ser proposades per qualsevol membre de l'equip arbitral, encara que només l'àrbitre principal podrà sancionar-les.

**NO** es podrà sancionar una falta del tipus que sigui **si cap membre de l'equip arbitral l'ha vista**, és a dir, per queixa d'un capità o qualsevol altra persona aliena a l'equip arbitral.

### 6.3.1 Temps de penalització

El temps de penalització de totes les faltes és acumulatiu amb altres faltes, altres assistències arbitrals o amb el temps de penalització per impacte.

Si un jugador ja s'ha agenollat (és a dir, ja té almenys un genoll en el sòl) i rep un impacte, el temps de penalització de l'impacte no acumularà.

### 6.3.2 Faltes lleus

Les faltes lleus són aquelles accions que no canvien en excés el resultat del partit ni repercuten de manera important sobre el desenvolupament d'aquest.

Les faltes lleus es produeixen en els següents casos:

- Càrregues sobre un jugador.
- Realitzar un «pineix» il·legal (doble, amb l'escut o el *kette*, ús incorrecte de l'arma, etc.).
- Realitzar estirons forts de l'arma o del *kette* quan estan travades entre si. El sancionat és aquell o aquells que realitzen els estirons.
- Entrar en contacte amb el camp abans que l'àrbitre principal cridi «Jugger!» al començament d'un punt.
- Colpejar el *jugg* amb el cos (per exemple donar una puntada) havent-hi o no una arma entre el *jugg* i el cos a excepció de les mans del corredor.
- Llançar o colpejar el *jugg* fora del camp o després d'haver estat impactat.
- Realitzar placatges o agarris indeguts a un altre corredor.
- No respectar l'interval després d'un «pineix».
- Sortir del camp.
- Atacar amb una combinació d'armes sense agarrar-la correctament. (Arma a dues mans amb una mà, escut no agafat o no portant un element).
- Realitzar un fons amb l'*stab*.
- Utilitzar una arma agarrant-la des d'una zona diferent al mànec amb la finalitat d'obtenir qualsevol tipus d'avantatge.
- Trencar l'arma pròpia.
- L'ús de força desmesurada, tant en lluita de corredors com a l'hora de realitzar impactes amb una arma.
- Bloquejar l'orifici de la base.
- Bloquejar o moure l'arma a un jugador agenollat de manera negativa per al propietari i per acció que no sigui una interacció del joc.
- Agafar l'arma d'un altre jugador amb les mans o una altra part del cos, excepte si s'està deslligant una arma.
- No realitzar el temps de penalització d'un cop a la roba no percebut.
- Girar el *kette* si té una arma enrotllada.
- El desplaçament d'una base de la seva posició original quan estigui ancorada al sòl i ocorri per efectes del joc.
- Incomplir el temps de penalització.
- Colpejar de manera brusca amb el cos l'arma d'un altre jugador.

Una falta lleu implica que el jugador sancionat s'agenollarà durant un període de 5 intervals en el moment en el qual cometí la falta. Si un jugador comet una o més faltes lleus mentre compleix amb un temps de penalització, aquest haurà d'afegeir a aquest els intervals de penalització addicionals que correspongui.

El compliment d'aquesta sanció haurà de ser aplicat pel jugador sense mediació de l'àrbitre.

Es considerarà que un àrbitre ha intervingut quan el jugador tingués la intenció de continuar jugant. Si el jugador es queda en el lloc **immòbil**, sense interactuar fins que l'àrbitre resolgui l'acció, es considerarà que l'àrbitre ha aclarit una situació del joc i **NO** es considerarà falta.

El **NO** compliment de la sanció corresponent a una falta lleu comportarà una falta greu.

La reiteració de faltes lleus no implica cap altre tipus de sanció.

### 6.3.3 Faltes greus

Les faltes greus són aquelles accions voluntàries, antiesportives i/o que impliquen un comportament maliciós i que poden incidir en un canvi en el resultat d'un punt. Les faltes han de tenir impacte en el joc, és a dir, treure avantatge o influir, a més han d'anar en contra de l'esperit de la norma. També es castigaran aquelles accions que, fins i tot cometent-se sense mala fe, es realitzin de manera temerària o negligent.

Si es detecta que un jugador ha realitzat alguna acció que pogués ser sancionada amb una falta lleu o amb un avís de manera voluntària amb ànim de treure avantatge de la situació, aquesta se sancionarà sempre amb una falta greu.

Existeixen dos tipus de faltes greus:

- Faltes greus indirectes.
- Faltes greus directes.

#### Faltes greus indirectes.

Són aquelles que sancionen una falta lleu no autoarbitrada. El jugador sancionat haurà de complir la falta lleu no autoarbitrada durant el punt en el qual l'hagi comès i, a més, haurà de complir un temps de penalització de 5 intervals a l'inici del següent punt, agenollant-se dins del terreny de joc al començament d'aquest.

#### Faltes greus directes.

Són aquelles sancionades directament per l'àrbitre sense possibilitat de autoarbitraje. El jugador sancionat haurà de complir un temps de penalització de 5 intervals (8 en el cas d'un impacte de *kette* no autoarbitrat) en el moment en el qual l'àrbitre el sancioni amb la falta i, a més, haurà de complir un temps de penalització de 5 intervals a l'inici del següent punt, agenollant-se dins del terreny de joc al començament d'aquest.

#### Compliment de sancions

Independentment del tipus de falta, la sanció al començament del següent punt serà completa per aquella persona que va cometre la falta, tret que passi aquesta a ocupar una posició de prioritat menor segons l'indicat en la següent taula:

Posició que ha realitzat la falta	Posició que complirà la sanció
Kette	<i>Kette</i> (pompfer si no surt un cadener)
<i>Pompfer</i>	<i>Pompfer</i>
Corredor	Corredor

És a dir, si és el *kette* el que comet la falta greu la complirà el *kette*. En cas que no surti un cadener ho complirà un altre *pompfer* en el seu lloc. Si la sanció la comet un *pompfer* serà un altre *pompfer* el que la compleixi.

Si el jugador que va cometre la falta no surt al començament del següent punt, la penalització haurà de complir-la aquella persona que ocupa la seva posició. Temps de penalització a l'inici d'un punt derivats de faltes greus comeses per un mateix equip durant un mateix punt hauran de ser complerts per jugadors diferents.

L'àrbitre principal pot interrompre el punt per a fer complir una falta greu al moment de ser comesa si ho creu necessari. Si un jugador resulta expulsat després d'això, no serà expulsat fins al

final del punt, excepte en el cas de falta tècnica.

Si un jugador comet una falta lleu durant el joc i no s'agenolla, l'àrbitre **haurà** d'advertir-li de la seva falta en el moment. Llavors, el jugador complirà la sanció de la falta greu indirecta. Si per circumstàncies del joc l'àrbitre no pogués sancionar la falta en el moment, **haurà** de fer-lo en finalitzar el punt. **Una falta greu vista per un àrbitre mai haurà de quedar-se sense sancionar.**

Les **faltes greus directes** es produueixen en els següents casos:

- Realitzar accions que posin en perill la integritat d'altres jugadors:
  - Joc perillós.
  - Càrregues.
  - Cops molt forts.
  - Colpejar a algú voluntàriament amb alguna part del cos.
  - Llançar el *jugg* contra un jugador o fora del camp de forma intencionada.
  - Jugar amb una arma trencada o perillosa.
- No marcar un punt quan s'està en clara disposició de poder fer-lo sense que un oponent el pugui evitar (perdre temps).
- Abandonar la zona d'equip sense causa justificada.
- Interferir en el desenvolupament del partit per part d'un jugador que no participa en el punt.
- No realitzar el temps de penalització voluntàriament després de cometre una falta lleu o rebre una assistència arbitral o un impacte.
- Intervenir en el joc de manera directa (accions no verbals) durant el temps de penalització o d'inactivitat. Excepcions: ajudar a destravar el *vette* i treure el *jugg* de la marca quan el punt no és vàlid.
- Impedir voluntàriament el destravament del *vette* una vegada que s'ha rebut un impacte vàlid.
- No deixar anar el *vette* del seu mànec de manera immediata quan es traví a un jugador i es posi en perill la seva seguretat.
- Abandonar una arma en el camp.
- Tracte irrespectuós a espectadors, equip arbitral o jugadors.
- Desobediència a l'equip arbitral.
- Prendre decisions arbitrals i comunicar-les a la resta de jugadors generant confusió (no confondre amb repetir les decisions de l'equip arbitral).
- Discussió amb algun membre de l'equip arbitral durant el transcurs d'un punt.
- Detenir el joc innecessàriament (prolongar discussions arbitrals en una decisió aplicada).
- Simular haver estat colpejat per algun arma o jugador.
- Simular una lesió que no és real o exagerar-la.
- Que un jugador que no sigui el capità es dirigeixi a l'equip arbitral per a emetre una reclamació.
- Tractar de treure avantatge d'una interrupció del joc.
- Per qualsevol altre motiu que l'equip arbitral consideri sancionable greument.

Igual que en el cas de les faltes lleus, si un jugador comet una o més faltes greus mentre compleix amb un temps de penalització, aquet haurà d'afegir al mateix els intervals de penalització addicionals que corresponguï.

En cas de reinici d'un punt hauran de començar comptint els temps de penalització pertinents:

- Aquells jugadors sancionats amb falta greu durant el punt que es decideixi reiniciar.

- Aquells jugadors que complian una penalització a l'inici del punt reiniciat.

#### 6.3.4 Acord entre jugadors

En cas d'acord entre jugadors l'àrbitre podrà mostrar la seva opinió, però prevaldrà l'acord entre els jugadors, sempre que siguin accions dins del camp de la seva lliure disposició.

No pot donar-se acord entre jugadors en els següents casos:

- Accions en contra del reglament.
- Joc perillós.
- Ús d'armes il·legals o trencades.
- Accions antiesportives.
- Apologia política.
- Ús d'elements aliens a l'equipament estrictament necessari que puguin posar en risc la integritat física dels jugadors.

#### 6.3.5 Falta penal

Si un jugador evita la consecució d'una punt clar amb una falta, se de sancionar amb falta penal atorgant el punt i aplicant les sancions que corresponguin.

Tota aquella falta greu que eviti la consecució d'un punt de manera directa i deliberada, serà considerada una falta greu directa a efectes de l'acta.

No es considera falta penal quan es deté el joc i un equip està en posició de marcar (corredor en solitari o corredor i *pompfer* contra corredor), però SÍ que es concedeix el punt.

#### 6.3.6 Expulsions

L'expulsió és una sanció per la qual un jugador amonestat amb ella no podrà tornar a jugar cap punt en el que resti de partit. No obstant això, un altre jugador de l'equip podrà ocupar el seu lloc i sortir en el seu lloc.

Si s'expulsa al capità es procedirà a substituir-lo per qualsevol dels altres membres no expulsats de l'equip, informant l'equip arbitral de la persona que ocupa el lloc i emprant aquesta la simbologia oportuna. Un jugador expulsat continua constant en l'acta arbitral, i per això és susceptible de rebre sancions (com a faltes greus o tècniques) després de la seva expulsió.

Es contemplen dos tipus d'expulsions:

##### Desqualificació

Acumulació de dues faltes greus durant el transcurs d'un partit. El jugador serà expulsat, però podrà romandre en la seva zona d'equip. L'expulsió es farà efectiva en finalitzar el punt en el qual el jugador hagi comès la seva segona falta greu.

##### Falta tècnica

Falta tècnica és aquella que es comet contra l'espirit de l'esport, suposa un clar risc per a la seguretat o atenta contra l'autoritat de l'equip arbitral i constitueix un tipus de sanció per la qual un jugador serà expulsat i no tindrà permès situar-se en els voltants del camp.

S'han de tenir en compte les següents consideracions:

- L'àrbitre podrà interrompre el partit per a expulsar a un jugador amb una falta tècnica.
- La falta tècnica computa com dues faltes greus directes per a aquest jugador i per al còmput total de l'equip.
- Una falta tècnica implicarà el compliment de dues faltes greus a l'inici del següent punt que hauran de ser complertes per dos jugadors diferents.

Pot aplicar-se una falta tècnica en el moment en què un jugador dugui a terme una acció que l'àrbitre consideri mereixedora d'una expulsió directa, entre altres:

- Joc perillós desmesurat.
- Falta de respecte a l'equip arbitral, públic o equipo rival.
- Transmetre una imatge de violència excessiva en l'esport.
- Lesionar a un rival o company de forma intencionada.
- Agressió física o verbal.
- Ús de llenguatge obscè o groller.
- Apologia política.
- Accions antiesportives.
- Intervenció directa d'un jugador expulsat en el desenvolupament del partit.
- No acceptar les indicacions arbitrals durant el partit.



## 7. Arbitratge

### 7.1 Equip arbitral

El jugger és un esport autoarbitrat en el qual els jugadors han de comunicar-se per a solucionar les possibles disputes que sorgeixin. En cas que els jugadors no resolguin aquestes disputes, haurà de decidir l'equip arbitral segons aquest reglament vetllant per les regles del joc i el seu bon fer.

Per a ser àrbitre s'exigiran les següents condicions:

- Acreditar un coneixement extens sobre el *Reglament de Jugger* i acceptar-lo.
- Conèixer i acceptar la *Normativa Arbitral*.
- Superar els cursets arbitrals.

Els components de l'equip arbitral tenen poder absolut sobre el joc i s'han de seguir les seves ordres. A més, hauran d'estar correctament identificats com a tals. Els àrbitres exerceixen les següents funcions:

- Dirigir el joc.
- Fer respectar les regles i l'esperit del joc.
- Fer-se càrrec de la seguretat del joc.
- Interrompre el joc si un jugador resulta danyat o en situacions especials.
- Prendre decisions en situacions dubtoses.
- Retornar el *jugg* al camp si se surt.
- Informar l'àrbitre principal de qualsevol situació pertinent.

Tota la informació per a realitzar un correcte arbitratge es troba detallada en la *Normativa Arbitral*.

## 7.2 Components

L'equip arbitral estarà compost com a mínim pels següents components:

- Àrbitre principal.
- Àrbitre secundari.
- Dos àrbitres de base.
- Comptador/es.

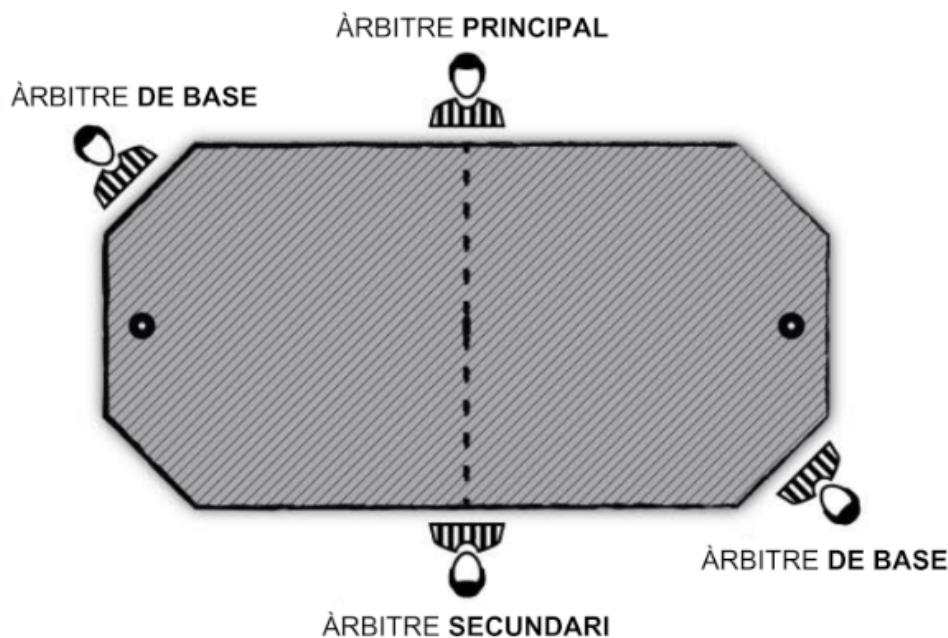


Figura 7.1: Components de l'equip arbitral

### 7.2.1 Àrbitre principal

L'àrbitre principal és el màxim responsable un partit. L'àrbitre principal ha d'estar a la mateixa alçada que el *jugg* en el lateral del camp al començament del punt. A més, en situacions dubtoses, té l'última paraula. A part, té les següents tasques:

- Donar començament a cadascun dels punts.
- Detenir i reprendre el joc després de les interrupcions i pauses.
- Anunciar el resultat i el temps de joc quan algun capità el sol·liciti.
- Reprendre el punt després d'una interrupció.
- Donar validesa als punts aconseguits.
- Avisar de les faltes sancionades.
- Assegurar que el *jugg* està en la posició correcta a l'inici de cada punt.
- Fer que el joc es dugui a terme correctament, comprovant els temps de penalització i els impactes.
- Determinar *joc passiu* quan sigui necessari.

### 7.2.2 Àrbitre secundari

La seva funció essencial és la de donar suport en tot moment a l'àrbitre principal. Les seves funcions són molt similars a les de l'àrbitre principal. No obstant això, és l'àrbitre principal el que té l'última paraula en totes les decisions. També haurà de donar-li suport al començament del punt.

Al començament de cada punt, aquest se situa en el centre del camp després de línia lateral en l'extrem oposat a l'àrbitre principal.

### 7.2.3 Àrbitre base

És l'àrbitre que se situa prop de la base i les funcions del qual se centren fonamentalment a informar sobre els punts i sobre la sortida dels jugadors al començament de cada punt.

A part de les comunes, les seves tasques són:

- Anunciar la consecució d'un punt (aixecant els braços i cridant «Punt!» o “*jugg!*”). No obstant això, és missió de l'àrbitre principal xiular la concessió d'un punt de manera definitiva.
- Anunciar una tant no vàlid (cridant “*No!*” i aixecant els braços en forma de X per sobre del seu cap). En aquest cas, també és missió d'aquests àrbitres treure el *jugg* de la base en cas que no ho faci algun dels corredors.
- Assegurar-se que els jugadors estiguin correctament posicionats en la línia de base i que no surtin al terreny de joc jugadors de més (ni més de 5 en joc ni més de 10 en total en el partit).
- Controlar que els jugadors no comencin el joc abans d'hora i sancionar als jugadors que el facin.

### 7.2.4 Comptador

Encara que forma part de l'equip arbitral, no es tracta d'una figura d'autoritat sobre els jugadors i no ha de fer respectar les regles del joc.

La seva funció és donar suport a l'àrbitre principal en la gestió del partit. Són els encarregats de portar el seguiment del joc comptant els punts i els sets o intervals segons correspongui.

Quan tingui lloc, hauran de realitzar el compte enrere dels últims deu intervals de cada part del partit.





## Índex alfabètic

### A

Abandonar l'arma .....	32
Acord entre jugadors .....	41
Agenollar-se .....	26
Al mateix temps .....	26
Altre equipament .....	18
Arma trencada .....	18
Armes .....	14
Assistència arbitral .....	36
Atacar aixecant-se .....	28
Avisos .....	35

### B

Base .....	10
Bastó o <i>stab</i> .....	15

### C

Capità .....	12
Centre .....	10
Coll i cap .....	25
Començar un punt .....	19
Compliment de sancions .....	39
Components .....	44
Comptador .....	45
Cop a la roba .....	37
Cops i impactes .....	23
Corredor .....	11

Càrregues .....	29
-----------------	----

### D

Desqualificació .....	41
Dins i fora del camp .....	30
Dobles .....	26
Duals .....	33
Durada d'un partit .....	19

### E

Entrar abans d'hora .....	36
Equip .....	11
Equip arbitral .....	43
Escut .....	16, 24
Espasa curta .....	16
Expulsions .....	41

### F

Falta penal .....	41
Falta tècnica .....	41
Faltes .....	37
Faltes greus .....	39
Faltes greus directes .....	39
Faltes greus indirectes .....	39
Faltes lleus .....	37
Fons amb l'stab .....	31
Formació de la línia .....	20

Força desmesurada i estabornir ..... 24

## G

Guanyador del partit ..... 22

## H

Hand off ..... 30

## I

Impacts de Kette ..... 24

Indicar al contrari que continuï ..... 31

Interactuar con les basses ..... 31

Intervals ..... 19

## J

Joc passiu ..... 21

Jugador fora de joc ..... 21

Jugadors actius ..... 32

Jugg ..... 13

Jugg d'Or ..... 22

Jugger ..... 7

## K

Kette ..... 11, 17

## L

Limits i dimensions ..... 9

Llançar el jugg després ..... 37

Llançar el jugg fora ..... 37

Lluita de corredors ..... 29

## M

Mandoble ..... 15

Model de Intervals ..... 22

Model de Sets ..... 22

Mà ..... 25

## P

Pauses ..... 22

Pomfers ..... 11

Punts ..... 19

## Q

Q-tip ..... 15

## R

Reglament ..... 8

Reincorporar-se al joc ..... 28

Reiniciar o repetir un punt ..... 21

## S

Seguretat davant tot ..... 7

Sortir fora del camp ..... 36

Sustitucions ..... 22

## T

Tants ..... 19

Temps de penalització ..... 27, 37

Temps de penalización ..... 37

## V

Victoria per faltes ..... 22

## Z

Zona d'equip ..... 12

Zones d'impacte ..... 25

«Pineix» ..... 28

Àrbitre base ..... 45

Àrbitre principal ..... 44

Àrbitre secundari ..... 45

Ús indegit de l'arma ..... 31