

Versión del reglamento: 2.0

Última modificación: 26/10/2017

Reglamento de Jugger



Torneo Internacional Argentino

1. Introducción.....	1	8.1.2.8. Fuego amigo.....	9
2. Espíritu del jugg2		8.2. Recibir un impacto: cómo arrodillarse	9
2.1. Respeto.....2		8.3. Levantarse luego de estar fuera de juego.....	9
3. Seguridad y juego limpio	3	8.3.1. Arrodillarse erróneamente	9
4. El terreno de juego.....3		8.3.2. Fingir arrodillarse	10
5. Los jugadores.....3		8.4. Impactos simultáneos.....	10
6. El equipamiento.....3		8.5. El pineo.....	10
6.1. Jugg.....3		8.6. El desplazamiento del jugg	10
6.2. Normativas generales.....4		8.7. Marcado de un tanto.....	11
6.3. Equipamiento de combate.....5		8.8. Lucha de corredores.....	11
6.3.1. Q-tip (60-80-60).....5		8.8.1. Generales.....	11
6.3.2. Stab (90-20-50-20).....5		8.8.2. Movimiento	11
6.3.3. Mandoble (100-40).....5		8.8.3. Empujes y agarres	11
6.3.4. Espada Corta (65-20)	5	8.8.4. Luchas en el suelo	12
6.3.5. Escudo (60).....5		8.9. Límites del campo de juego	12
6.3.6. Kette (20-300)	5	8.10. Pompfe rota o alejada	12
6.4. Otro equipamiento.....6		8.10.1. Pompfe rota	12
7. Tránsito del juego	6	8.10.2. Pompfe alejada	12
7.1. Las piedras	6	8.10.3. Espada corta y escudo, o dos espadas cortas	13
7.2. Protocolo de salida y tránsito del punto	6	8.11. Kettes trabadas	13
7.3. Interrupciones.....	7	8.12. Cargas y jugadas peligrosas.....	13
7.4. Fin de un punto.....	7	9. Arbitraje y sanciones.....	13
7.5. Tiempo muerto	7	9.1. Avisos	13
8. Reglas de juego	7	9.2. Faltas	14
8.1. Impactos válidos.....	7	9.2.1. Faltas leves.....	14
8.1.1. Zonas de impacto válidas.....	7	9.2.2. Faltas graves	15
8.1.2. Realización de impactos válidos.....	8	9.2.3. Falta penal	16
8.1.2.1. Agarre válido	8	9.3. Expulsiones	16
8.1.2.2. Golpes desmesurados y con pompfes rotas.....	8	9.4. Perder un partido por faltas.....	17
8.1.2.3. Pompfes a dos manos.....	8	9.5. Pompfe rota.....	17
8.1.2.4. Stab.....	8	9.6. Pausar el juego.....	17
8.1.2.5. Kette	8	9.7. Repetir puntos	17
8.1.2.6. Escudos	8	9.8. Alineación ilegal	17
8.1.2.7. Impactos múltiples	8	10. Aclaraciones diversas	18

Aclaración previa acerca de este documento

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

1. Introducción

El jugger es un deporte de invasión en el que cuatro jugadores de cada equipo han de combatir con elementos acolchados para defender a su quinto jugador, el corredor, quien es el único autorizado a agarrar el jagg (una especie de bola) y depositarlo en la base del campo rival para marcar un tanto. Los jugadores que portan los elementos acolchados (en adelante «pompfes») pueden dejar fuera de juego a otro jugador durante un tiempo preestablecido si lo tocan en una zona válida empleando adecuadamente su pompfe; de esta forma se obtiene superioridad numérica en el campo. Los equipos se enfrentan teniendo que emplear la habilidad de combate, la velocidad, la estrategia y la coordinación de los jugadores para tratar de marcar tantos.

En un partido se juegan varios puntos (periodo de tiempo desde que se da la salida hasta que se marca un tanto): en cada punto, uno de los dos equipos puede marcar un tanto introduciendo el jagg en la base rival. Al finalizar el tiempo de juego, el equipo que más tantos haya marcado obtiene la victoria.

2. Espíritu del jugger

El espíritu del jugger trata sobre los valores, las características y las formas que componen a la esencia de esta práctica. Lleva al jugger un paso más allá de un deporte de competición, convirtiéndolo en un medio para educar inculcando valores honrados, creando vínculos de amistad y disfrutando del mismo de forma sana.

2.1. Respeto

El respeto es fundamental en jugger. Quien conserva el espíritu del jugger respeta:

- Al rival: saludándolo antes del comienzo y al finalizar, independientemente del resultado, durante el partido, cuidando las acciones propias para no lastimarlos, siendo honestos y teniendo en cuenta su palabra y opinión. No debemos olvidar que el rival puede equivocarse tanto como nosotros.
- A los árbitros: respetando sus decisiones, y comunicando de forma educada cualquier queja o notificación.
- Al reglamento: aplicando como se detalla en el reglamento vigente las normas en todo momento tanto siendo jugador como árbitro, sin buscar sacar ventaja por posibles huecos del reglamento.
- A los espectadores.
- A los compañeros.
- A sí mismo.

El jugger sin honestidad carece de sentido. Si los jugadores no fuesen honestos el juego no podría desarrollarse. Cada vez que uno recibe un impacto, incumple una norma o se encuentra en una situación en la cual hay una consecuencia que debe aplicar, es necesario que sea el propio jugador quien se auto-arbitre y sea honesto. Así pues, otro componente esencial del espíritu del jugger es la honestidad tanto de los jugadores como de los árbitros en todo momento, que combinado con el respeto a las reglas da lugar al juego limpio.

Al momento de jugar, ya sea en un entrenamiento, un amistoso o una competición, se juega queriendo alcanzar el máximo nivel de cada uno, del equipo y del rival. El juego ha de ser limpio y en él los jugadores han de entregar todo su esfuerzo. No importan los resultados, importa superarse.

Es parte del espíritu del Jugger el perseguir el desarrollo individual, de tu equipo y de los rivales, no solo en lo físico (velocidad, resistencia, habilidad y agilidad para ejecutar las técnicas) sino también en lo mental y moral.

Para un buen partido los jugadores deben comprender en mitad de juego la situación estratégica del partido, analizar qué estrategia conviene en cada instante del partido. Esto requiere capacidad mental. Y más importante que la capacidad física y mental que puedan presentar los jugadores, es su moral. Se ha de buscar alcanzar y mantener el carácter de un buen jugador. Un buen jugador pone en primer lugar la salud de todos, conserva el juego limpio, admite sus propios errores, respeta y tolera los posibles errores de los demás, tiene siempre buenas intenciones, se esfuerza en dar en el juego lo mejor de sí con la moral alta e intenta que sus compañeros conserven estas mismas características que hacen al espíritu del jugger. Ha de aprender a conservar el espíritu del jugger en todo momento, tanto dentro del campo de juego como fuera, y a ayudar a los demás jugadores a adquirirlo y mantenerlo.

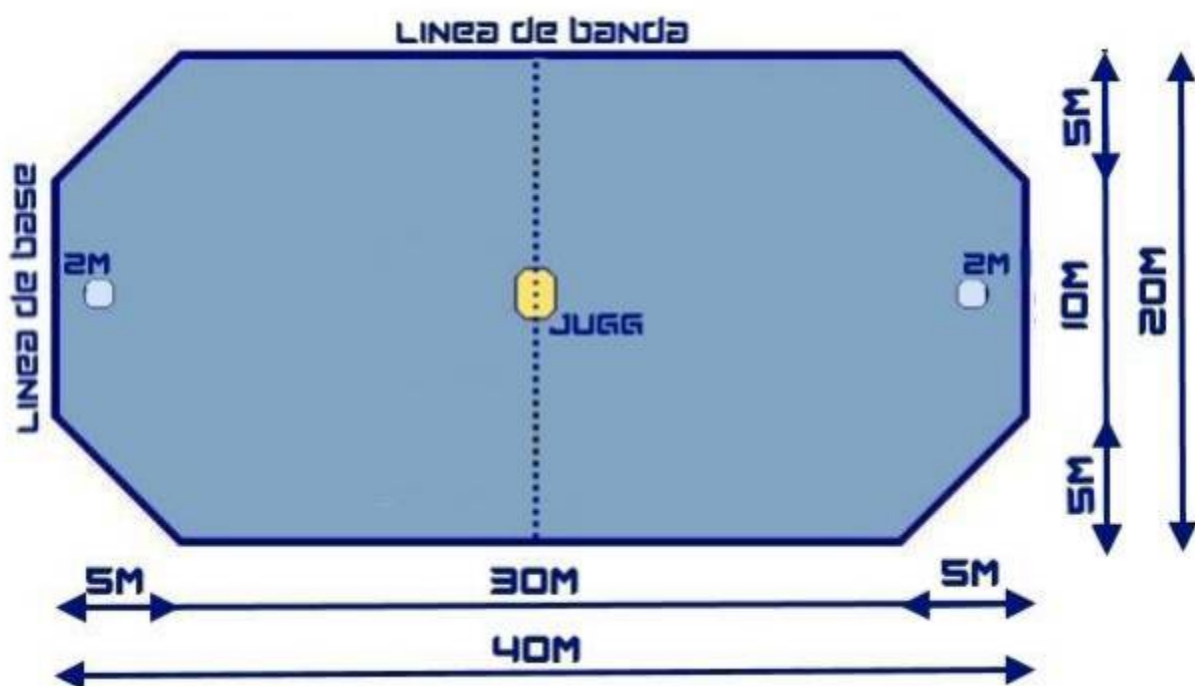
Jugger es, además de un deporte, un medio para disfrutar y divertirse, socializar, educar o desarrollarse en valores morales y mejorar las capacidades físicas y mentales.

3. Seguridad y juego limpio

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

Las pompfes empleadas han de ser inspeccionadas previamente a un partido para asegurar que cumplen las normativas de seguridad. Cuando un jugador es impactado de forma válida debe reconocer el golpe y quedarse fuera de juego. Esto implica que el jugger no sería posible si los jugadores fuesen deshonestos. La sinceridad y el respeto tanto hacia el equipo adversario como hacia el propio y el arbitral son pilares fundamentales del jugger. El objetivo del deporte es la diversión y la sana competencia, siempre conservando la deportividad y el juego limpio.

4. El terreno de juego



El terreno de juego (en adelante «campo») es de forma rectangular con esquinas truncadas. Las líneas de base son paralelas entre sí y miden 10 metros. Son las que se encuentran más próximas a las bases donde se marcan los tantos y detrás de las que se sitúan los jugadores al comenzar un tanto. Las líneas de banda miden 30 metros, y son perpendiculares a las líneas de base. Las diagonales son las líneas que unen las líneas de base y de banda con ángulos de 45 grados. El largo máximo de

la cancha es entonces de 40 metros, y el ancho máximo de 20 metros, con ambas medidas tomadas perpendicularmente a las líneas correspondientes y pasando por el centro del campo.

Las bases tienen aproximadamente 50 centímetros de diámetro y 20 centímetros de alto, y son fabricadas a partir de materiales blandos y poseen un agujero central de 15 centímetros de diámetro que las atraviesa verticalmente. Al introducir el jugg en una de ellas se marca un tanto. Se ubican centradas a dos metros de la línea de base y a dieciocho del centro del campo. El jugg se coloca al inicio de cada punto en el centro del campo.

5. Los jugadores

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

En cada equipo puede haber hasta tres tipos de jugadores:

- **Pompfers:** Son los jugadores que portan las pompfes. Su función en el partido es la de proteger a su corredor aliado mientras buscan impactar a los jugadores rivales para dejarlos fuera de juego temporalmente. No hay restricciones en cuanto a la variedad de pompfes en un punto.
- **Cadenero:** Es el jugador que porta una cadena (en adelante «kette»). En cada equipo puede haber un solo cadenero para cada punto; el equipo también puede decidir no tener ningún jugador cadenero. El cadenero es considerado un pompfer para todas las reglas que no aclaren lo contrario.
- **Corredor:** Es el único que puede tomar el jugg y marcar tantos. No porta equipamiento de ningún tipo, sean pompfes, kette, o escudo. En cada equipo debe haber un solo corredor para cada punto.

Los tipos de jugadores son fijos durante cada punto; es decir, una vez que comienza el punto un jugador no puede cambiar de pompfer a cadenero, de cadenero a corredor, o ninguna otra permutación que haga que un jugador cambie su tipo. No obstante, los jugadores pueden cambiar de tipo entre puntos.

6. El equipamiento

6.1. Jugg

El jugg es el objeto que el corredor ha de situar en la base rival para marcar un tanto. Solo se lo puede transportar usando una mano o las dos. Un jugg portado por un corredor se considera parte del mismo. Debe medir aproximadamente 30 centímetros de largo y tener un extremo más delgado que el otro, con un diámetro aproximado de 12 centímetros en su lado ancho y 6 centímetros en su lado angosto. Los juggs deben ser blandos y seguros. Deben tener un peso apropiado para que vuelen correctamente al ser lanzados, pero no el suficiente como para que sea peligroso un golpe con uno.

6.2. Normativas generales

Las pompfes deben cumplir las siguientes normativas:

- Las zonas de golpeo válidas de las pompfes son las que al tocar una zona de impacto válida de un jugador lo dejan fuera de juego. Deben ser de sección redonda y su diámetro debe ser superior a 6 centímetros e inferior a 15 centímetros. En las puntas, su diámetro debe ser superior a 8 centímetros e inferior a 15 centímetros.
- El diámetro de la zona de bloqueo del stab debe ser superior a 5 centímetros e inferior a 15 centímetros.
- Las pompfes deben ser tomadas por su/s zona/s de agarre. Éstas deben ser de sección redonda.
- Las pompfes han de tener el alma (material central rígido) recta, y ésta no ha de flexionar. Una pompfe se considera ilegal si realiza «efecto látigo», es decir, si ataques realizados con ella impactan gracias a su flexión aun habiendo sido bloqueados.

- El alma de una pompfe ha de ser de un material que ceda levemente al golpear, y bajo ninguna circunstancia puede estar hecho de material particularmente denso (tales como metal, o madera maciza).
- Las pompfes no pueden tener ningún elemento de material particularmente denso, tanto en la superficie externa como bajo ella o dentro del alma.
- Una pompfe puede tener hasta dos anillos en cada zona de impacto o bloqueo de hasta 2,5 centímetros más de radio que el resto de ella, sin exceder en ningún caso los 15centímetros de diámetro totales.
- Las medidas de longitud de las pompfes mencionadas en este reglamento son máximas, está permitido usar una pompfe más corta.
- La transición entre las zonas de agarre y de golpeo se considerará como parte de la zona de golpeo. Ésta debe estar claramente definida, debe imposibilitar el deslizamiento de la mano del portador por la misma, y debe tener una diferencia de al menos 2 centímetros de radio en menos de 2 centímetros de largo. Debe tener adicionalmente un color que se distinga del otro en cada zona.

Las zonas de golpeo de las pompfes deben cumplir las siguientes normativas:

- Deben ser lo suficientemente seguras como para no causar daños al impactar. Es decir, deben estar acolchadas de forma que no se sienta el alma rígida ni duela un golpe con ellas.
- El alma de la pompfe no ha de poder notarse apretando con un dedo en cualquier parte de la zona de golpeo. A excepción del Q-tip, las zonas de agarre de las pompfes no precisan ser acolchadas.
- Todos los bordes deben ser redondeados y no deben presentar aristas.
- Las zonas de golpeo no deben ser capaces de producir arañazos a otro jugador al impactarlo.
- Las zonas de golpeo deben medir como mínimo 20 centímetros de longitud.

Las puntas se sitúan en extremos de zonas de golpeo que no conectan con zonas de agarre y deben cumplir las siguientes normativas:

- La punta de una pompfe no debe tener alma rígida en sus últimos 7 cm. Debe tener un alma acolchada, hecha exclusivamente con material blando.
- La punta de una pompfe debe ser suficientemente resistente para no romperse al fondear con ella.
- La punta de la pompfe no puede ser demasiado extensa. Si al golpear la punta se doblase efectuando el «efecto látigo» descrito anteriormente la pompfe se considerará ilegal.

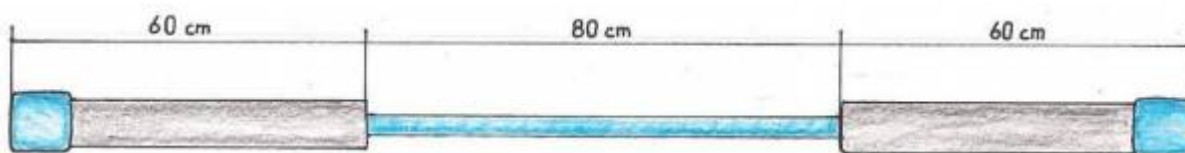
Los pomos se sitúan en las pompfes que tienen una zona de agarre en un extremo y deben cumplir las siguientes normativas:

- Deben estar mínimamente acolchados y son considerados zonas de agarre válidas.
- Los pomos deben tener un mínimo de 3 centímetros sin alma rígida para evitar que ésta pueda tocarse.
- No debe poder sentirse claramente el alma de una pompfe apretando con un dedo cualquier parte del pomo.

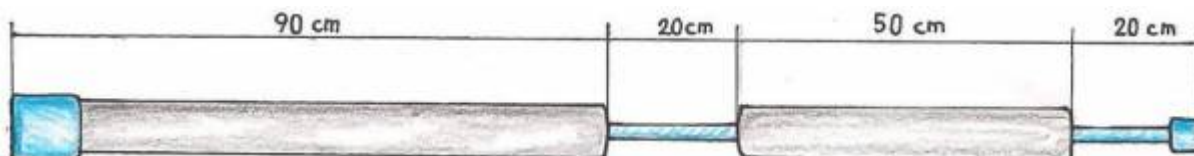
6.3. Equipamiento de combate

Hay tres tipos básicos de equipamiento de combate: pompfes, escudos y kettes. Por pompfe se entiende una de las varas rígidas acolchadas, y por kette una cadena acolchada con una bola asegurada en uno de sus extremos.

Las pompfes se componen de dos tipos de zonas básicas: las de agarre y las de golpeo. El stab adicionalmente tiene una zona de bloqueo. Los tipos de pompfes son los siguientes:

6.3.1. Q-tip (60-80-60)

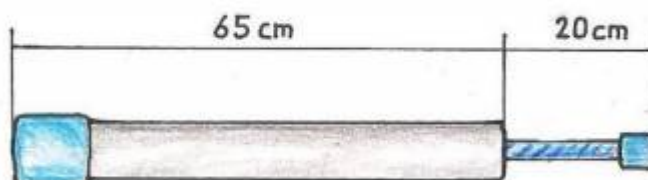
El Q-tip tiene unas dimensiones máximas de 200 centímetros. Tiene una zona de agarre central de 80 centímetros que debe estar mínimamente acolchada en su totalidad y dos zonas de golpeo situadas a los extremos de hasta 60 centímetros. Es una pompfe a dos manos, pudiéndose situar cada una en cualquier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

6.3.2. Stab (90-20-50-20)

El Stab tiene unas dimensiones máximas de 180 centímetros. La zona de golpeo está situada en un extremo y mide 90 centímetros. Tiene dos agarres de 20 centímetros separados por una zona de bloqueo de 50 centímetros que no es considerada una zona de golpeo válida. Es una pompfe a dos manos, debiéndose situar una mano en cada agarre.

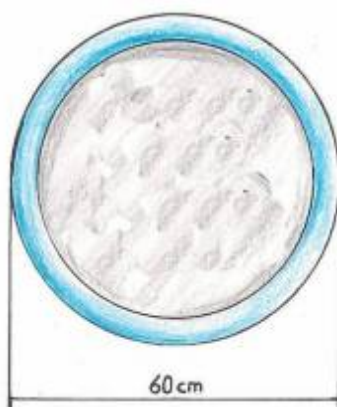
6.3.3. Mandoble (100-40)

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

6.3.4. Espada Corta (65-20)

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

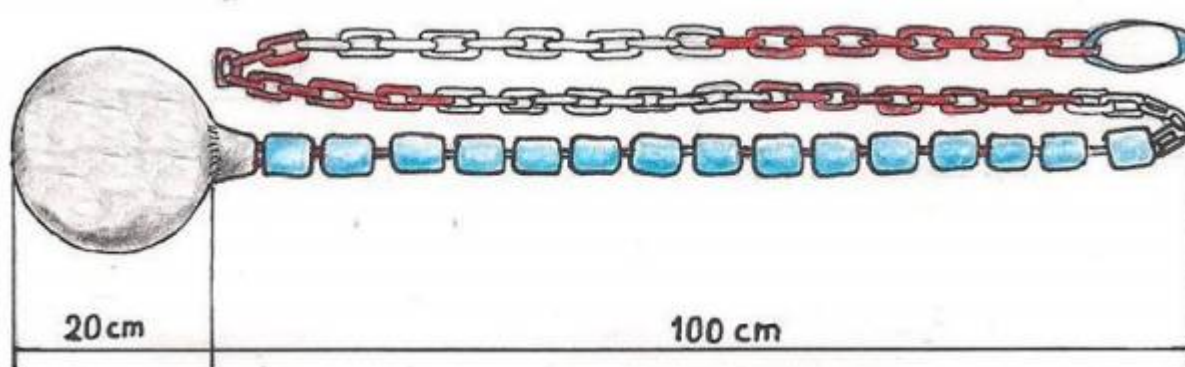
6.3.5. Escudo (60)



El escudo debe ser redondo y puede tener un diámetro máximo de 60 centímetros. No está permitida ninguna forma distinta del círculo, completo en todos sus niveles, a excepción del agarre, sin agujeros de cualquier naturaleza. Se usa con una sola mano desde uno o varios agarres en su parte posterior. Debe tener el borde y el frente siempre acolchados. El escudo no debe poder doblarse, y puede tener un grosor máximo de 12 centímetros.

El agarre del escudo puede ser de material rígido tales como madera o plástico y debe ser completamente seguro tanto para el portador como para el resto de los jugadores

6.3.6. Kette (20-300)



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

El uso de cualquier sistema de anclaje extra será considerado como parte de la zona de agarre para las medidas totales de la kette.

La bola debe ser una esfera esponjosa de material blando y acolchado. Puede estar rellena de aire pero solo parcialmente.

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

La cadena puede ser de plástico o de algún tipo de sogas o cinta blanda y suave que genere poca fricción.

Los 100 cm de cadena más cercanos a la pelota deben estar acolchados. El acolchado debe tener un mínimo de 2,5cm de diámetro para las cadenas de sogas o cinta blanda.

Las secciones de acolchado pueden ser de cualquier longitud, pero la separación entre secciones de acolchado no puede superar los 3 cm.

La sección de acolchado más cercana a la bola debe estar sujeta a la misma.

6.4. Otro equipamiento

Los jugadores pueden elegir llevar protectores, como rodilleras y guantes. Estos no deben suponer peligro alguno para otros jugadores y no pueden ser rígidos. En general es preferible evitar objetos duros o que puedan generar punciones, golpes contundentes o cortes; tales como anteojos de vidrio o piercings.

Están prohibidos los botines con tapones metálicos y las máscaras.

7. Tránsito del juego

7.1. Las piedras

El tiempo de juego en el jugger se mide en piedras. Una piedra consiste en un intervalo de 1,5 segundos. Cada una de ellas se marca con un sonido corto, por lo general realizado por un tambor, silbato, o aparato electrónico. Cada vez que un jugador sea impactado o cometa una sanción procederá a quedar fuera de juego una cierta cantidad de piedras. Un partido estándar tiene dos partes de cien u ochenta piedras cada una. Una final suele tener dos partes de ciento cincuenta piedras cada una. Entre partes los equipos alternan su posición en el campo de juego y se toma un descanso. La duración del descanso será igual a la mayor que solicite cualquiera de los dos equipos, con un máximo de cinco minutos.

7.2. Protocolo de salida y tránsito del punto

Si no es el primer punto del tiempo, los árbitros deberán esperar que los jugadores vuelvan a sus líneas de base. Este tiempo nunca puede superar las 20 piedras luego de que se marcó el fin del punto anterior. Si luego de ese tiempo los jugadores no volvieron a su línea de base, los árbitros pueden proceder al comienzo del punto de todas maneras.

Luego, se realizarán las siguientes acciones:

1. El árbitro principal anunciará la cantidad de piedras que se llevan jugadas y los tantos que lleva anotados cada equipo.
2. Los árbitros principal y secundario señalarán hacia el equipo a su derecha con el brazo derecho extendido y la palma de la mano de forma vertical, a la vez que cada uno grita «corredor» como aviso. Al mismo tiempo comienzan un conteo de 15 piedras como tiempo límite para dar la salida, avisando cada 5 piedras de la cuenta regresiva en voz alta.
3. En cada equipo, si el mismo está preparado, el corredor levantará un brazo. En ese momento el árbitro que señalaba a ese equipo pasará a señalar hacia el centro del campo.
4. Si el corredor quiere indicar que su equipo aún no está listo, puede cruzar sus brazos frente a su cabeza. En cualquier momento podrá levantar su brazo para indicar que su equipo sí está listo.
5. Cuando ambos equipos estén listos (y los árbitros señalándose mutuamente), el árbitro principal dará la salida gritando «tres, dos, uno, jugger» en, aproximadamente, la duración de una piedra, separando las palabras de forma regular. Ni bien el árbitro comience a pronunciar «jugger», los jugadores ya podrán pisar el campo de juego.
6. En el caso de que se le termine el tiempo de espera a un equipo sin que haya marcado estar preparado, el árbitro principal anunciará en voz alta «ambos equipos están listos» antes de gritar la salida.

7.3. Interrupciones

El desarrollo normal del punto puede verse pausado cuando suceda una lesión, haya demasiados jugadores en el campo, haya animales o personas ajenas al partido en el campo, o se den otras condiciones que el árbitro considere justificantes. Durante una interrupción, todos los jugadores deben quedarse en el lugar que ocupaban en la condición que estaban. Sacar ventaja de una interrupción voluntariamente será sancionado.

7.4. Fin de un punto

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

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

7.5. Tiempo muerto

Una vez por cada parte del juego cada equipo tiene el derecho a solicitar entre puntos un tiempo de hasta 40 piedras en el que los árbitros no comenzarán el protocolo de salida. Finalizado este, el partido continuará normalmente.

8. Reglas de juego

8.1. Impactos válidos

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

8.1.1. Zonas de impacto válidas

Las zonas de impacto válidas de cada jugador incluyen la totalidad del cuerpo, a excepción de la cabeza y el cuello. Las manos que sujetan una pompfe tampoco son zonas válidas de impacto y son consideradas para todos los efectos como parte del agarre de la pompfe. La muñeca no se consideran parte de la mano: es decir, sí es una zona de golpeo válida.

Las manos de un cadenero, las manos de un corredor, la mano que sujeta un escudo, o las manos que temporalmente no están sujetando una pompfe sí cuentan como zonas de impacto. También el jugg se considera una zona de impacto válida para cualquier corredor que lo esté sujetando.

La cadena se considera zona válida de impacto solamente en aquellos eslabones o secciones que estén en contacto con una zona válida de impacto. Por lo tanto, un cadenero podría detener ataques con la cadena.

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

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

Si un jugador deliberadamente detuviese ataques con la cabeza, el árbitro sancionará al jugador pudiendo declarar su cabeza como zona de golpeo válida o con una falta de ser necesario. Un jugador que recibe un golpe en una zona de impacto no válida, como mano o cabeza, deberá indicar al adversario que su golpe no fue válido. Decir «mano» o «cabeza» es suficiente.

8.1.2. Realización de impactos válidos

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

Una pompfe que tiene una kette enrollada solo puede realizar impactos válidos al portador de esa cadena. Los impactos realizados a otros jugadores se consideran como inválidos.

8.1.2.1. Agarre válido

Un agarre se considera válido si al menos dos dedos rodean a la zona de agarre.

Si cualquier dedo de la mano está sobre la zona de golpeo o de bloqueo, el agarre se considera inválido.

Si se posiciona una pompfe entre las piernas, en la axila u en otro lado de forma que además de con las manos se la esté agarrando con otras partes del cuerpo, ya sea de la zona de golpeo, de bloqueo o de agarre, se considera un agarre inválido.

8.1.2.2. Golpes desmesurados y con pompfes rotas

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

8.1.2.3. Pompfes a dos manos

Los impactos de las pompfes a dos manos no son válidos si no se está tomando la pompfe con ambas manos, en las zonas de agarre correspondientes si las hubiera.

8.1.2.4. Stab

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

8.1.2.5. Kette

En el caso de las kettes, para realizar un impacto válido deben girar previamente un mínimo de 180 grados (media vuelta) con respecto a la mano que sostiene la cadena más cercana a la bola sin cambios bruscos en el sentido de giro. Si una kette cambia el sentido de giro, deberá realizar nuevamente 180 grados con el mismo criterio para poder impactar legalmente.

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

8.1.2.6. Escudos

El escudo es equipamiento defensivo: si un jugador impacta a otro con él, el impacto se considera inválido. Además, el jugador se expone a cometer una falta (ver sección de arbitraje).

8.1.2.7. Impactos múltiples

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

8.1.2.8. Fuego amigo

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

8.2. Recibir un impacto: cómo arrodillarse

Un impacto válido de una pompfe obliga al receptor del mismo a estar fuera de juego durante cinco piedras. En caso de que el impacto lo realizara una kette, en lugar de cinco son ocho piedras. Tras recibir un impacto válido o cometer una falta, el jugador debe proceder a arrodillarse inmediatamente en el lugar en que fue impactado o infringió una regla. Se permiten hasta tres metros de margen si el jugador estaba en carrera, pero nunca se debe tomar ventaja de una situación al arrodillarse en un lugar diferente al que se fue impactado. Un jugador fuera de juego no puede desplazarse. Para que un jugador se considere fuera de juego, debe cumplir las tres condiciones siguientes:

1. Tener la pompfe apoyada en el suelo, paralelamente al mismo. Si tiene escudo, debe estar vertical cerca del cuerpo.
2. Tener una rodilla tocando el suelo. Es posible girar sobre uno mismo siempre y cuando la rodilla no se levante y no se esté pineado. Se puede cambiar la rodilla apoyada si uno se mantiene en el mismo lugar.

3. Tener una mano en la espalda con la que se realizará la cuenta de las piedras. La cuenta se empieza a realizar después de que las tres condiciones estén cumplidas. Una vez que se cumplan las tres condiciones, la siguiente piedra que suene se marcará con un dedo con la mano de la espalda, la siguiente con otro, y así sucesivamente. En el caso de requerir contar más de cinco piedras, primero se marcan cinco dedos y después el resto con la misma mano. Por ejemplo, ante el impacto de una kette, el jugador primero cuenta hasta cinco, y después hasta tres, momento en que termina su cuenta. Si un jugador empieza a contar antes de que las tres condiciones se cumplan, se considera una falta. Mientras un jugador está fuera de juego, no puede ser impactado, solo pineado. Un corredor que sea impactado deberá soltar el jugg si lo tuviera. Lanzarlo después de ser impactado, no soltarlo, o esconderlo son acciones penalizadas.

8.3. Levantarse luego de estar fuera de juego

Un jugador puede reincorporarse al juego ni bien suene la última piedra del tiempo requerido (cinco u ocho por lo general). Tras realizar su cuenta, un jugador puede esperar arrodillado lo que crea conveniente, y levantarse cuando quiera. Un jugador se considera en juego, es decir, con posibilidad de impactar y ser impactado, en el momento en que realice cualquiera de las siguientes acciones:

- Levantar la pompfe del suelo.
- Levantar la rodilla del suelo.
- Quitar la mano de la espalda.
- Agarrar el jugg.

Un jugador puede atacar desde el mismo momento en que ya no está fuera de juego.

8.3.1. Arrodillarse erróneamente

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

- Un árbitro se lo indica.
- Un jugador del equipo rival se lo indica.
- Termina la cuenta pertinente.

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

8.3.2. Fingir arrodillarse

Un jugador que se arrodille para fingir deberá quedarse arrodillado cinco piedras como penalización. En caso de que se arrodille justo antes de que lo impacte una kette, deberá arrodillarse ocho piedras, como si hubiese sido dejado fuera de juego por la kette misma. Se considera fingir si el jugador apoya la rodilla, no haciendo falta poner la mano en la espalda o apoyar la pompfe en el suelo. No se considera fingir si un jugador pasa como transición de movimiento en una postura similar a la de estar arrodillado, por ejemplo, al lanzarse al suelo para esquivar una kette. Dicha transición no puede durar más de dos piedras.

8.4. Impactos simultáneos

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

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

Es decir, ambos quedan impactados. Un árbitro puede intervenir en una situación en la que los jugadores no estén de acuerdo para aclararla. Si hay una diferencia perceptible entre los golpes, se efectúa el primero: una persona ya impactada no puede dejar fuera de juego a nadie.

8.5. El pineo

Un jugador puede mantener apoyada su pompfe en una zona de impacto válida de un jugador arrodillado de otro equipo para evitar que se levante, generando un pineo. Las kettes no pueden pinear. El jugador que pinea puede dejar de hacerlo en cualquier momento. Los jugadores arrodillados no pueden pinear. Solo se puede pinear a un jugador a la vez, y solo se puede cambiar el jugador al que se pinea una vez por piedra. Alternar el pineo entre dos o más jugadores en el espacio de una misma piedra es considerado una falta, pero no lo es el impactar a un jugador y volver a pinear al jugador que se estaba reteniendo.

Se puede mantener un pineo, combatir e impactar a otro jugador a la vez. Para que se considere un pineo válido se debe realizar un agarre válido. Si un jugador pinea con un agarre no válido, comete una falta. No se puede molestar al jugador pineado con movimientos de pompfes, pineos en zonas delicadas, ni quitando y poniendo el pineo continuamente.

Cuando un jugador está pineado queda bloqueado: no puede girar sobre sí mismo, ni levantarse. El jugador pineado tampoco puede mover su cuerpo de forma que la pompfe que lo pinea deje de estar en contacto con él. Sí puede hablar y dar indicaciones a sus compañeros. En el caso de que un jugador que ya haya terminado su cuenta esté pineado, deberá esperar a que se le retire el pineo. Desde el momento en que se le retira el pineo, deberá esperar a que suene la siguiente piedra, por lo menos, para levantarse.

8.6. El desplazamiento del jugg

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

Los corredores son los únicos que pueden usar las manos para agarrarlo y marcar tantos. El resto de los jugadores pueden desplazar el jugg con su equipamiento pero nunca transportarlo utilizando, por ejemplo, dos espadas o un escudo. No se puede desplazar el jugg con una pompfe o kette si no está en el suelo: está permitido golpear al jugg con una pompfe o kette si este está en el suelo, pero está prohibido patear el equipamiento para tal fin. No se puede batear el jugg. Si el jugg está volando, se permite elevar la pompfe y dejar que el jugg choque contra la misma, deteniendo la trayectoria del jugg. Si el jugg sale fuera del campo de juego, el último jugador que lo impulsó deliberadamente se tomará una penalización extra de cinco piedras. Si un corredor se encuentra portando el jugg, al momento de salir del campo de juego, el jugg también se considera fuera de juego. Si el jugg está fuera, un árbitro, si puede, debe devolverlo al punto del campo más cercano. Si el jugg está fuera, un corredor puede salir del campo por la línea perpendicular más cercana al jugg, tomarlo y volver por el mismo camino. Antes de realizar esta salida debe levantar el brazo para notificar a los árbitros de la salida voluntaria.

8.7. Marcado de un tanto

Un tanto válido se realiza cuando cualquier corredor pone el jugg en la base y al soltarlo no se sale fuera de la misma. No cuenta como tanto válido si se lanzase el jugg o se dejase caer y éste quedase encajado en el orificio de la zona de marcaje.

Si un corredor recibe un impacto válido antes de que sus manos suelten el jugg, el tanto es válido siempre y cuando el jugg ya haya sido colocado en la base (es decir, el jugg tocó el fondo de la base y no se sale de la misma al soltarlo). Si se realiza un tanto válido, el juez de línea avisará «tanto» y levantará ambos brazos paralelos sobre su cabeza.

Si el jugg es introducido en la base después de que el corredor sea impactado, el juez de línea avisará «jugg en juego» y colocará los brazos en cruz sobre su cabeza. El corredor o el juez de línea deberán sacar el jugg de la base y dejarlo a un lado.

8.8. Lucha de corredores

8.8.1. Generales

Los objetivos de las luchas de corredores son:

- Detener al corredor rival hasta que llegue un aliado a impactarlo con una pompfe.
- Mover al corredor rival hacia fuera del campo, para que quede fuera de juego cinco piedras.
- Quitarle al contrincante el jugg de las manos.

En todo momento están terminantemente prohibidos los golpes de todo tipo: cuando un corredor lucha con otro, debe poner siempre la seguridad del contrincante primero y luego la efectividad de sus acciones. Un corredor nunca puede tocar a un pompfer o cadenero del equipo contrario, bajo ninguna circunstancia.

Un corredor no puede agarrar, empujar ni golpear el cuello ni la cabeza de un contrincante. Si ambos corredores se golpean con la cabeza, se considera falta de ambos.

8.8.2. Movimiento

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

8.8.3. Empujes y agarres

- Cuando ambos corredores se encuentran pueden entrar en contacto cuerpo a cuerpo.
- Los corredores pueden agarrarse del tronco, las manos y los brazos. Estos agarres no deben ser bruscos, no pudiendo golpear al contrincante a la hora de realizar un agarre. Utilizando uno de estos agarres, un corredor puede desplazar al otro, sin realizar un empuje repentino.
- Está permitido levantar a un corredor del suelo, pero no tirarlo bruscamente luego.
- Está permitido empujar al contrario con el tronco y los hombros, siempre que esto no implique ningún tipo de embestida hacia el adversario.
- Está prohibido empujar al contrario con una mano o un codo en punta, ya sea con objetivos defensivos, ofensivos u otros. En los empujes descritos en el punto anterior pueden estar involucrados los brazos, pero no exclusivamente; todo empuje válido debe incluir el tronco o los hombros.
- Está prohibido tirar o empujar a un contrincante hacia otro jugador, así como generar cualquier desplazamiento del rival que lo lleve a una situación riesgosa para su salud.
- Está prohibido tironear cualquier parte de la ropa del contrincante. Tampoco se lo puede agarrar de la misma exclusivamente: todos los agarres deben tomar una parte del cuerpo del contrincante y no solo su ropa.

- Está prohibido emplear las piernas en la lucha de corredores cuando estos están de pie. No se permiten patadas, trabas, ni empujar con una pierna directamente al contrincante.

8.8.4. Luchas en el suelo

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

8.9. Límites del campo de juego

Un jugador o jugg que toque la línea o más allá de la línea del campo de juego se considera fuera. Si un jugador sale del campo por acción de uno que ya esté fuera o haya sido impactado de forma válida, no se considerará que haya salido. Si un jugador sale del campo de juego debe arrodillarse cinco piedras, incluso si después lo golpease una kette. Los jugadores deberán arrodillarse completamente dentro del campo de juego. Si un jugador sale del campo y debe arrodillarse, deberá primero ingresar de nuevo al campo antes de arrodillarse, con todo su cuerpo dentro del mismo.

8.10. Pompfe rota o alejada

8.10.1. Pompfe rota

Si un jugador viera su pompfe dañada de manera que no fuera legal jugar con ella, se considerará que el jugador está fuera de juego (levantando su mano) y deberá salirse del campo por la zona más cercana para dirigirse a su línea de base a por otra pompfe. El jugador deberá incorporarse por la línea de base en cuanto la recoja cumpliendo una penalización de cinco piedras. Si además el jugador tenía que contar piedras por otro motivo (un impacto o una sanción), al incorporarse al campo de juego deberá sumar a estas cinco piedras las previas al arrodillarse. Un jugador no puede ser impactado luego de que su pompfe se rompa y antes de que retome el juego.

8.10.2. Pompfe alejada

Si por algún motivo la pompfe de un jugador quedó alejada del lugar donde fue impactado, deberá arrodillarse en dicho lugar, y buscarla una vez que se levante. Si al jugador se le hubiese caído la pompfe de las manos, sin generar una situación peligrosa con esto, puede ir a buscarla normalmente. Un jugador que no tiene pompfes por cualquiera de estas razones puede ser impactado normalmente.

8.10.3. Espada corta y escudo, o dos espadas cortas

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

8.11. Kettes trabadas

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

- Si ambos están impactados, procederán a destrabarla.
- Si el cadenero está impactado y el pompfer está en juego, mientras el cadenero realiza su cuenta el pompfer procederá a destrabarla. El cadenero debe dejar libre la kette para facilitar la tarea, y si quiere puede ayudarlo. El pompfer no puede impactar a nadie hasta que destrabe la cadena, aunque hacerlo no se considerará falta.
- Si el cadenero está en juego y el pompfer está impactado, el cadenero procederá a destrabarla. El pompfer debe sostener su pompfe de forma que se facilite la tarea. Si quiere puede ayudar a destrabarla. Está terminantemente prohibido que el

jugador suelte su pompfe, puesto que no facilita el destrabe y además podría salir volando con un tirón de la kette, golpeando a otros jugadores.

- Si ambos están en juego, continúa el desarrollo normal del mismo, salvo por el pompfer, que solo puede impactar válidamente al cadenero hasta que se destrabe la kette.

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

8.12. Cargas y jugadas peligrosas

Un jugador que entre en contacto físico con un rival con alguna parte de su cuerpo o de su equipamiento que no sea considerada zona de golpeo (con excepción de la kette) a causa de su propio movimiento realizará una carga. Entre corredores, solo será carga si no cumple con la reglamentación de la sección Lucha de Corredores. Las zonas de agarre y manos que sujetan pompfes no realizan cargas entre sí, aunque pueden realizar jugadas peligrosas si el contacto es desmesurado. Jugadas peligrosas se refiere a saltos o carreras que vayan muy cerca del contacto cuerpo a cuerpo, o que fuercen a un jugador a realizar un movimiento para evitar el contacto.

El contacto físico entre jugadores del mismo equipo no es considerado carga, por lo que sí está permitido siempre que no ponga en peligro su integridad física.

También es jugada peligrosa golpes innecesariamente fuertes, amenazantes o fondos sin cuidado.

9. Arbitraje y sanciones

El jugger es, a priori, un deporte autoarbitrado. Los jugadores deben estar comprometidos en autoarbitrarse honestamente y en respetar a los contrincantes. Tras la experiencia, se observa la existencia de situaciones conflictivas que hacen que el juego requiera de algunos árbitros y de un sistema de sanciones. Cabe destacar que si los jugadores están de acuerdo en una situación que no va en contra del reglamento el árbitro no puede intervenir.

9.1. Avisos

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

- No tenga la posición correcta mientras está arrodillado.
- Casi realiza una falta (ejemplos: entrar en el campo casi al límite, jugadas al límite del juego peligroso).
- Tarde más de una piedra en arrodillarse sin influir en el punto.

9.2. Faltas

Son acciones que van en contra del reglamento y del espíritu del jugger. Si un jugador realiza una falta, deberá arrodillarse inmediatamente. No se considerarán los impactos válidos que pudiera hacer después de la misma. No se puede sancionar una falta si ningún árbitro la observó, a menos que los dos equipos estén de acuerdo en ello. Un jugador que realiza una falta debe sumar las piedras de penalización de la misma a otras piedras que ya tuviera que contar por otros motivos. Por ejemplo, un jugador que es golpeado por una kette y antes de empezar a realizar el conteo hace una carga, debe estar fuera de juego trece piedras (ocho por la kette y cinco por la carga).

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

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

9.2.1. Faltas leves

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

Un jugador que se da cuenta de que realizó una falta leve debe arrodillarse cinco piedras en el momento en que comete la falta. En caso de que un jugador no se sancione la falta leve, un árbitro la convertirá en una falta grave. Hay cuatro excepciones donde un árbitro puede advertir a un jugador que realizó una falta leve y así el jugador se la sancione, sin que se convierta en una grave:

- Salirse del campo involuntariamente.
- Entrar antes de que el árbitro principal grite «ju» de «jugg» al campo (si es ajustado, la palabra del juez de línea prevalece).
- Recibir un impacto válido en la ropa o el pelo, pero no en el cuerpo: en este caso, solo se aplicarán las piedras correspondientes al impacto, no aplicándose penalización extra por falta.
- Ser el último que movió deliberadamente el jugg cuando éste sale del campo.

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

- Faltar a cualquiera de las reglas de la lucha de corredores.
- Realizar una carga (siempre que sea accidental y no muy peligrosa).
- Hacer una jugada moderadamente peligrosa.
- Realizar un pineo ilegal (con el escudo, a dos personas, sin agarrar correctamente la pompfe).
- Tirar fuertemente de la pompfe o de la kette cuando están trabadas.
- Golpear el jugg con el cuerpo intencionalmente, habiendo o no un equipamiento entre el jugg y el cuerpo.
- Realizar placajes o agarres indebidos a otro corredor.
- No respetar el intervalo extra al levantarse un pineo.
- Entrar en contacto con un rival o su equipamiento portando una pompfe a dos manos usándola a una mano (esto se aplica también si al dar un golpe se suelta la pompfe con el impulso de la misma, o si al defender se suelta una de las manos). Se permite usarlas a una mano para desplazarse por el campo.
- Entrar en contacto con un rival o su equipamiento agarrando una pompfe de la zona de golpeo o de bloqueo (posicionar una pompfe entre las piernas o en la axila de forma que además de con las manos se la esté agarrando con otras partes del cuerpo se considera ilegal).
- Dar impulso a una pompfe con el cuerpo en una zona no válida de agarre.
- Que se rompa la pompfe o la kette propias..
- Realizar golpes desmesurados (siempre y cuando sean involuntarios y no provoquen lesiones o influyan en el transcurso de juego).
- Tapar la zona de marcaje inintencionadamente ya sea con el cuerpo o con una pompfe. (no se puede meter la mano dentro de la zona de marcaje)
- Mover de forma no intencional la pompfe de un jugador arrodillado.

- Agarrar el equipamiento de otro jugador con las manos u otra parte del cuerpo, con excepción del jugg en el caso de ambos corredores.
- No cumplir el tiempo de penalización correspondiente (en este caso, se comienza nuevamente la cuenta, desde 0. No se añaden piedras adicionales, a menos que esto afecte de alguna manera el punto en curso y siempre que el árbitro no deba mencionarlo, en cuyo caso se suma las 5 piedras correspondientes).
- Tomarse más tiempo del necesario en arrodillarse.

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

9.2.2. Faltas graves

Son faltas voluntarias, antideportivas, temerarias, negligentes y/o de mal comportamiento, que pueden o no influir en el resultado del punto. Un jugador que recibe una falta grave durante un punto deberá arrodillarse inmediatamente. A las otras sanciones que pudiera tener en ese momento, se le agregarán cinco piedras adicionales. Además, al comienzo del siguiente punto deberá arrodillarse cinco piedras. Esta sanción adicional se cumple por tipo de jugador, es decir: si la falta grave la realizó el cadenero, empieza abajo el cadenero (o un pompfer si no sale un cadenero), si la realizó un pompfer, un pompfer (si sale al campo el jugador que la cometió en la posición de pompfer debe arrodillarse él), si la realizó un corredor, el corredor.

Estas acciones son faltas graves:

- Juego muy peligroso
- Cargas excesivas.
- Golpes muy fuertes.
- Golpear a alguien voluntariamente con alguna parte del cuerpo (puede ser expulsión).
- Lanzar el jugg deliberadamente contra un jugador.
- Jugar con una pompfe rota o peligrosa.
- Poner en peligro la integridad de otros jugadores.
- Lanzar el jugg fuera del campo de forma intencionada.
- No marcar tanto cuando se lo podría hacer si ningún rival puede evitarlo (perder tiempo).
- No realizar el tiempo de penalización voluntariamente tras realizar una falta o recibir un impacto válido.
- Intervenir voluntariamente en el juego de forma directa (de forma no verbal) mientras se está arrodillado. Excepciones: destrabar la kette y sacar el jugg de la base si el árbitro indica «jugg en juego».
- Impedir voluntariamente el destrabe de la kette si se recibió un impacto válido
- Tratar de manera irrespetuosa a otra persona (esté o no en el campo de juego).
- Desobedecer al equipo arbitral. Discutir con el árbitro durante un punto, detener el juego innecesariamente, o prolongar discusiones en decisiones ya tomadas.
- Simular haber sido golpeado.
- Simular o exagerar una lesión.
- Que más de un jugador del equipo vaya a hablar con el árbitro durante la pausa sin que este lo pida.

- Tratar de sacar ventaja de una interrupción del juego.
- Evitar que se marque un tanto con una falta deliberada.
- Desplazar una base que esté anclada al suelo.
- Lanzar el equipamiento de forma agresiva o cargada de ira.
- Soltar la pompfe cuando se es impactado y hay una kette trabada en ella, sin excepciones (si el cadenero de verdad tiró demasiado fuerte se le sancionará una falta; una pompfe volando enrollada a la kette no es seguro y tampoco ayuda al destrabe).
- Por cualquier otro motivo que el equipo arbitral considere sancionable.
- Faltar el respeto a un rival en un festejo (gestos ofensivos directos, insultos, etc).

9.2.3. Falta penal

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

9.3. Expulsiones

Si un jugador es expulsado en el transcurso del juego, no se lo expulsará hasta que termine el punto, siempre y cuando se arrodele el tiempo requerido en ese punto. Excepción: si tras terminar el punto quedaran ocho piedras o menos de partido, y el jugador a expulsar influyó en el resultado del punto, dejándolo a su favor, el árbitro podrá decidir que se repita el punto: con dicho jugador expulsado, y sancionando una falta grave que realizará otro miembro del equipo. Un jugador expulsado no puede volver a jugar ningún punto en el resto del partido, no podrá ponerse junto a sus compañeros tras la línea de base de su equipo, ni tampoco a los lados del campo de juego alentando o dando indicaciones.

Si un jugador expulsado no cumple esto, se sancionará una falta grave a su equipo, penalizando con cinco piedras la salida de un jugador en el siguiente punto. Tener una o varias personas expulsadas no impide que el resto del equipo siga saliendo al campo con los cinco jugadores con normalidad. Ante un jugador expulsado, otro miembro del equipo cumplirá la falta grave que tuviera sancionada. Si un jugador es expulsado tras cometer varias faltas graves, solo se realizará la penalización por una de ellas al principio del siguiente punto. Si se expulsa al capitán, debe ceder su puesto a otro miembro del equipo.

Una expulsión puede sancionarse cuando:

- Un jugador acumule dos faltas graves en un mismo partido, pudiendo ser incluso en el mismo punto y en la misma acción.
- Un jugador realice una acción que el equipo arbitral considere merecedora de una expulsión directa (generalmente como desobediencia deliberada al espíritu del jugger, al reglamento, o por una acción violenta en extremo).
- Si un equipo queda reducido a tres o menos jugadores a causa de expulsiones, el partido se le da por perdido. Un equipo puede continuar jugando con cuatro jugadores si ninguna otra regla se lo impide. No se puede agregar jugadores al equipo luego de comenzado el partido, de modo que si un equipo sufre una expulsión quedará indefectiblemente con menos de ocho jugadores. Según el reglamento propio de cada liga o torneo, puede haber expulsiones extras, o incluso la expulsión del evento completo, por la acumulación de faltas.

9.4. Perder un partido por faltas.

Se dará por perdido el partido a aquel equipo que en el transcurso del mismo acumule 4 faltas graves. Una expulsión directa contará como 2 faltas graves. Si ambos equipos acumulasen las suficientes faltas para que se les de el partido por perdido en el mismo punto, no se lo considerará un empate: ambos equipos habrán perdido el partido.

9.5. Pompfe rota

Si una kette o pompfe se rompe al impactar, el impacto no se considerará válido. Cuando se rompe el equipamiento de un jugador, el mismo deberá salir del campo a buscar uno que lo reemplace, y al volver al campo arrodillarse cinco piedras por tener la pompfe rota (más cualquier otra posible penalización).

9.6. Pausar el juego

El árbitro principal puede ordenar que se detenga el juego ante cualquier situación que lo amerite, sea para cumplir una falta, para sustituir un jugador lesionado, para recolocar la base, ante una interrupción ajena al partido (animales, personas, pelotas...), o por cualquier otra razón. Se debe evitar salvo que sea necesario, debido a la confusión que suele generar. Cuando un punto se detiene, todos los jugadores deben permanecer quietos y mantener la cuenta que tuvieran arrodillados. Ante la señal arbitral el juego se reanuda normalmente.

9.7. Repetir puntos

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

Al repetir un punto:

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

9.8. Alineación ilegal

En el caso de que un equipo entre al campo de juego con combinación inválida de jugadores, se procederá a repetir el punto y se le sancionará una falta grave acumulativa para el equipo. Este equipo deberá comenzar con un pompfer o kette arrodillado cinco piedras.

Las alineaciones no válidas posibles son:

- Más de cinco jugadores.
- Menos de cuatro jugadores.
- Más de una kette.
- Más de un corredor.
- Ningún corredor.

10. Aclaraciones diversas

Para evitar accidentes y favorecer el buen desarrollo de juego, árbitros y espectadores deberán posicionarse a por lo menos tres metros del perímetro del campo de juego. Los árbitros podrán acercarse y adentrarse en el mismo para observar mejor siempre y cuando no interfieran con los jugadores. Los jugadores que no salgan en un punto al campo de juego deberán permanecer detrás de su propia línea de base, sin estorbar.