

ASOCIACIÓN ARAGONESA DE JUGGER.

Reglamento de Juego.

Jugger.



*Aprobado por la Junta Directiva en
01/01/2020*

Índice:

0. DISPOSICIONES INICIALES	7
1. INTRODUCCIÓN	9
1.1. ¿Qué es el Jugg ?	9
1.2. Principios del juego	9
1.2.1. Conductas:.....	9
1.2.2. Espíritu deportivo	9
1.2.3. Un deporte para todos:	10
1.2.4. Seguridad.....	10
2. MATERIALES	11
2.1. Campo	11
2.1.1. Dimensiones:.....	11
2.1.2. Centro.....	12
2.1.3. Bases:	12
2.1.4. Requisitos:.....	12
2.2. Jugg	13
2.2.1. Forma:	13
2.2.2. Dimensiones y peso:.....	13
2.2.3. Materiales:	13
2.3. Sticks	13
2.3.1. Flexión	13
2.3.2. Agarres:	14
2.3.3. Medidas:.....	14
2.3.4. Acolchado.....	16
2.3.5. Test de sticks:	17
2.4. Equipación	19
2.4.1. Ropa de juego.....	19
2.4.2. Protecciones:.....	20
2.4.3. Elementos no permitidos:	20
2.5. Materiales adicionales	20
2.5.1. Material arbitral	20
2.5.2. Equipo de sonido	21
2.6. Objeciones	21
3. JUEGO	
3.1. Equipo	

3.1.1. Cantidad máxima de jugadores en el terreno de juego	23
3.1.2. Reservas:	23
3.1.3. Roles de un equipo.....	23
3.1.4. Menos de 5 jugadores:.....	24
3.1.5. Jugador lesionado	25
3.2. Tiempos	25
3.2.1. Intervalos:.....	25
3.2.2. Duración:	25
3.2.3. Descansos:.....	25
3.3. Punto	26
3.3.1. Comienzo del punto	27
3.3.2. Interrupción de un punto	27
3.3.3. Repetir un punto	27
3.4. Cambio arbitral	28
3.5. Impacto.....	28
3.5.1. Zonas de impacto	29
3.5.2. Validez:	30
3.6. Efectos	31
3.6.1. Arrodillarse:.....	31
3.6.2. Levantarse:	32
3.6.3. Pineo.....	32
3.6.4. Dobles:.....	33
3.6.5. Carga:	33
3.6.6. Juego peligroso.....	34
3.6.7. Fuera del campo.....	34
3.7. Lucha de corredores	35
3.8. Post-Partido	36
4. SANCIONES.....	37
4.1 Tipos de sanciones de juego	37
4.1.1. Avisos:	37
4.1.2 Faltas leves	38
4.1.3. Faltas graves:.....	39
4.1.4 Falta técnica:	41
4.2 Tipos de sanciones de actitud.....	41
4.2.1 Tarjeta amarilla	41
4.2.2 Tarjeta roja:	42

4.2.3 Tarjeta negra:	43
4.3 Expulsiones	43
4.3.1 De equipo	43
4.3.2 Individuales:	43
5. ARBITRAJE	45
5.1. Actuación arbitral	45
5.2. Resolución de conflictos	46
5.3. Equipo arbitral	47
5.3.1. Árbitro principal	48
5.3.2. Árbitro secundario.....	49
5.3.3. Árbitro de base:.....	49
5.3.4. Árbitro de mesa:.....	50
5.3.5. Árbitro de apoyo al base:	50
5.3.6. Árbitro libre:.....	51
5.3.7. Árbitro personal	51
5.4. Señales arbitrales	52
5.4.1. Inicio de punto.....	52
5.4.2. Punto válido o no válido	52
5.4.3. Interrupción y reanudación de un punto	53
5.4.4. Final del partido	53
5.5. Como arbitrar las sanciones	53
6. Anexos	55
6.1. Espíritu del Jugger	55
6.1.1. Álvaro Vicente:	55
6.1.2. Elena Maroto.....	57
6.2. Tabla para Sticks de medidas Junior	60
6.3. Modelo de acta	60
6.4. Tarjetas de actitud.....	61

0. DISPOSICIONES INICIALES.

En este reglamento se reflejarán todas las **normas** necesarias para el buen desarrollo del deporte, para que el partido se juegue de forma correcta y leal.

El objetivo de dicho reglamento de juego es asegurar que el Jugger mantenga su **identidad** tanto dentro como fuera del campo. Se espera del mismo modo, que pueda servir de referencia para aquellos implicados en Jugger a todos los niveles.

El Jugger se trata de un deporte que implica **contacto físico**. Cualquier deporte asociado a este tipo, tiene peligros implícitos. Por ello, resulta importante que los jugadores actúen de acuerdo a las normas especificadas y estén atentos a su propia **seguridad** y a la de sus contrincantes.

Será tarea de los árbitros hacer cumplir en cada partido las **normas** de juego. También es responsabilidad de los que entrenan o enseñan el Jugger asegurar el cumplimiento de las **normas** de juego siguiendo las medidas de seguridad, así como la difusión de dicho reglamento.

Existe la **obligación** para todos los participantes del Jugger en cumplir las normas y respetar los principios de un juego limpio y controlado. Todo el equipo arbitral debe lograrlo mediante la imparcialidad y la sensibilidad. A cambio de esto, los jugadores, entrenadores, capitanes e incluso espectadores, tienen la obligatoriedad de respetar la autoridad de los árbitros del partido así como las organizaciones de los eventos.

1. INTRODUCCIÓN.

1.1. ¿Qué es el Jugger?

El Jugger es un deporte alternativo, de carácter mixto, que combina elementos de los deportes de oposición (como la esgrima) y de los deportes colectivos (como el rugby), teniendo así la misma importancia el desarrollo individual y en equipo.

El objetivo del juego es que cada equipo, formado cada uno con 5 jugadores, anoten tantos puntos como sea posible en el tiempo establecido. Para ello, en cada equipo hay un jugador, *quicker* o corredor, que puede coger la pelota o *jugg* para marcar, mientras los demás le protegen de los adversarios con *stick* acolchados.

Otro aspecto a destacar, de este deporte es que prima el autoarbitraje, la honestidad y el juego limpio de los participantes fomentando de este modo, valores acordes a un buen espíritu deportivo.

Además, si nos centramos en las capacidades físicas, vemos que no hay una única que predomine, cada jugador con sus propias potencialidades puede ser valioso en el partido; por ejemplo, uno puede destacar por su agilidad y otro por su visión de campo.

1.2. Principios del juego.

1.2.1. Conductas:

Se puede extremar la presión física sobre un oponente, siempre y cuando, dicha acción **no lastime** de forma voluntaria o maliciosa al oponente y/o a uno mismo. Los jugadores y los árbitros deben regirse por esta conducta principal y **basar el juego en ella**.

Para llevar a cabo este propósito, se han de combinar el **autocontrol** y la **disciplina**, tanto de manera individual como colectiva. En general, las emociones controladas conducen a un juego controlado.

1.2.2. Espíritu deportivo:

Llevar esto, tanto **dentro** como **fuera** del terreno de juego, no sólo implica a jugadores, sino también a entrenadores, árbitros, capitanes, así como los propios espectadores.

La **integridad** es fundamental y ha de ser **central** para la estructura del Jugger, ya que este se genera mediante la **honestidad**, un punto objetivo y el **juego limpio**.

Dicho espíritu se genera a través de la disciplina, el autocontrol y el **respeto mutuo**. Todos los participantes del Jugger se han de mostrar dispuestos a la camaradería para proporcionar éxito y la supervivencia del deporte.

Estos principios mencionados son los elementos fundamentales sobre los que se basa el deporte y permiten a los participantes del Jugger crear un carácter de juego, convirtiéndolo en un deporte aún más peculiar.

1.2.3. Un deporte para todos:

Los componentes de un equipo lo conforman **personas con diferentes** físicos, destrezas, sexos y edades. Esto favorece un nuevo carácter de vistosidad para el deporte, ya que es de los pocos donde la mezcla de género o edad no es un impedimento para el correcto desarrollo del deporte. Se ha de permitir el desarrollo de estas características, invitando a probar el deporte a todos aquellos que muestren interés.

1.2.4. Seguridad:

A primera vista el Jugger puede parecer un deporte peligroso, como muchos otros deportes de contacto. Esto no es correcto ya que una de las normas más importantes es **“la seguridad es lo primero”**. El juego no consiste en fuerza bruta sino en la **habilidad y táctica** de cada equipo y Jugador.

El comportamiento de un jugador no debe dañar al resto de los participantes, por eso se han de manejar los elementos del juego cuidadosamente. Estos deben ser **revisados** antes de cada partido para favorecer la seguridad de todos los participantes. En caso de encontrarse algún elemento no seguro, debe ser inmediatamente retirado del juego, sin importar el momento en que suceda esto.

Por propia seguridad, todos deben llevar el **equipo adecuado**. Las lesiones se pueden prevenir con el uso de un calzado adecuado para el deporte a realizar y el campo de juego, así como el uso de otras protecciones.

2. MATERIALES.

Los materiales deben cumplir todos los requisitos expuestos en el reglamento para poder ser utilizados. Será **responsabilidad de los testadores** no pasar el material, **de los árbitros** de que dicho material no se use durante el partido **y de los jugadores** de mantener la seguridad de los materiales mientras esté en uso.

En el caso de que se tenga alguna objeción sobre el terreno o la manera de marcaje debe manifestarlo al árbitro principal antes de comenzar el partido o punto siguiente. El árbitro deberá intentar resolver los problemas y no podrá comenzar el juego si cualquier parte del terreno se considera peligrosa.

2.1. Campo.

2.1.1. Dimensiones:

La forma habitual de un campo de Jugger consiste en un rectángulo con las esquinas truncadas, lo que le confiere una forma final de **octógono**. Su conjunto es de 20x40 metros.

Las líneas de 10 metros enfrentadas entre sí son denominadas como línea de salida o de **base**.

Las dos líneas largas de 30 metros son las llamadas laterales o **bandas**.

Las líneas más cortas, como resultado de la reducción de los bordes, se llaman **esquinas**. Hay 4 y tienen una longitud de 7 metros.

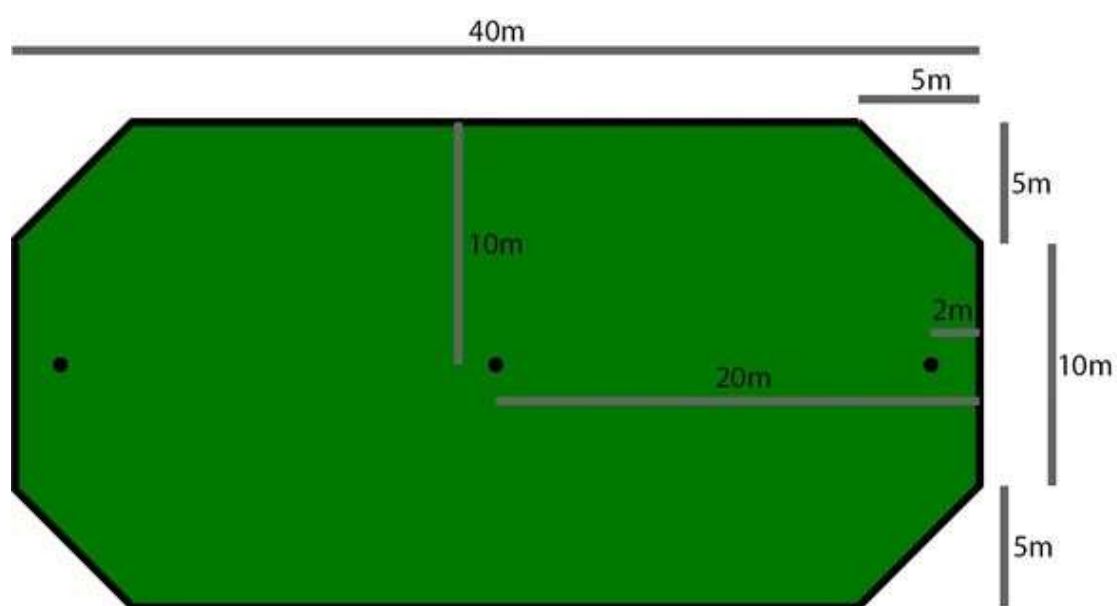


Ilustración 1: Medidas del campo. (Extraída de https://juggerspain.fandom.com/es/wiki/Campo_de_juego)

Entrar en contacto con las líneas o desplazarlas se considera como **fuera de campo**, tanto antes de introducirse al campo como una vez en juego.

Las líneas y su anclaje deben de mantener las normas de seguridad básicas.

2.1.2. Centro:

El centro ha de procurar estar marcado, bien desde la línea de banda o bien en el punto exacto donde ha de colocarse el jogg¹ en alineación también con las bases. Este punto se localiza a 20 metros de cada base y a 10 metros de cada banda.

2.1.3. Bases:

Las bases se colocan centradas a 2 metros de cada línea de base y en línea con el punto central del campo y la otra base.

Está hecha de **gomaespuma** o algún otro material blando, con el fin de evitar posibles lesiones. Es el lugar donde se anota el punto, introduciendo el jogg. La forma de la base corresponde con una dimensión aproximada de 50 centímetros y en su interior se localiza un orificio de unos 12 cm.

Además, ha de tener una altura lo suficientemente elevada para introducir el jogg y que este pueda sostenerse en pie sin ayuda de nadie y con el suficiente peso para que no sea desplazada por el viento o mínimo contacto.

2.1.4. Requisitos:

En todo momento, la superficie debe ser lo más segura posible, eliminando los elementos que puedan dañar a los participantes.

La superficie debe procurar ser césped (natural o artificial). También pueden darse el resto de superficies, siempre y cuando las condiciones sean seguras y **los jugadores se hayan adaptado** al terreno o al clima. En el caso de superficies duras, se han de extremar las precauciones, así como evitar el contacto o acciones que puedan generar una caída al suelo.

¹ **Jogg:** pelota que se utiliza para transformar punto en el Jugg. Tiene una forma cónica con un extremo más ancho que otro. Ha de ser de material blando.

2.2. Jugg.

2.2.1. Forma:

El jugg tiene la particularidad de ser de forma **semicilíndrica**. Ha de procurar tener, en la medida de lo posible, un extremo sensiblemente inferior al otro.

2.2.2. Dimensiones y peso:

Ha de tener un diámetro no superior a **12 cm**, en el lado ancho y no superior a **8 cm** en el lado estrecho para que el jugg pueda entrar en la base. De largo, se establece un máximo aproximado de **30 cm** y un mínimo de **28 cm**.

Ha de tener un peso aproximado de entre **200 y 500 gr**. Dicho peso es importante para evitar, sobre todo, que el jugg se desplace por fenómenos ambientales como el viento.

2.2.3. Materiales:

Debe ser fabricado con materiales **blandos** (gomaespuma o similar) y semi-flexible, para que, en caso de golpear a alguien, no provoque lesión alguna. **No podrán tener alma²** rígida en su interior.

Para mayor durabilidad del jugg, la gomaespuma se recubrirá de tela, cuero o similar, siempre evitando durezas, cremalleras o demás elementos que puedan dañar a los participantes.

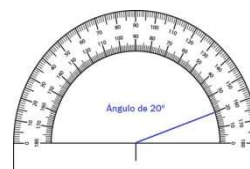
2.3. Sticks³.

Al tratarse de elementos que están en contacto directo con jugadores deben cumplir las medidas de seguridad expuestas en este reglamento, así como no contener elementos metálicos como grapas, almas de metal, alambre, etc.

2.3.1. Flexión:

El stick ha de tener un alma rígida en su interior. De este modo, se evita el efecto látigo de este.

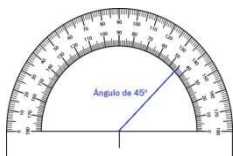
Es posible permitir una pequeña flexión, siempre y cuando no sea superior a **20º** (aprox. un 1/4 de 90º) con un movimiento normal de juego, sin contacto con



² **Alma:** Interior rígido o semi-rígido que por lo general, se incluye en el interior de los sticks. Suele tratarse de caña de bambú, fibra de viridio, de carbono o similar.

³ **Stick:** equipación de algunos jugadores del equipo. Su interior está compuesto por un alma rígida y va cubierto de materiales blandos. Impactar con ellos genera una penalización para el jugador golpeado.

otro material (al cimbrear el stick en el aire). Del mismo modo, no podrá ser igual o superior a 45° (aprox. un 1/2 de 90°) en caso de ser apoyado en una superficie. Ambas fuerzas deben aplicarse con naturalidad, sin forzar el alma en exceso y en un lance normal de juego.



También ha de evitarse sticks con el alma que no flexione en absoluto, puesto que hacen el impacto más contundente al no absorber el golpe.

Tanto si se hace con o sin apoyo, al terminar el movimiento, **ha de volver a su forma original.**

2.3.2. Agarres⁴:

Todo material astillable (bambú, fibra de vidrio, etc.), ha de estar recubierto, como mínimo, en su zona de agarre por un material que las contenga (cina americana, aislante, goma Eva, etc.). El motivo de ello es la seguridad, tanto del propio jugador (aunque asuma los riesgos), como del resto de participantes del juego.

Como excepción, el **agarre del q-tip⁵** ha de estar cubierto con una capa de esterilla o 2 de goma Eva, como mínimo. El motivo es la seguridad de los jugadores, puesto que, al ser un agarre tan largo, existe riesgo de golpear con él de forma directa.

2.3.3. Medidas:

Esta característica ha de tenerse en cuenta siempre y cuando su cumplimiento no perjudique otra característica más determinante para la seguridad del juego, como puede ser el acolchado.

Para llevar a cabo esta medición, se pueden utilizar distintos elementos, como pueden ser metros de sastre, palos de medida marcados para agilizar el proceso, metros, etc.

- **Longitud:** la forma de medirlo es tomando la medida de alcance máximo⁶, así como cada una de las partes de forma individual. La medida total de los sticks se puede pasar un centímetro del máximo establecido, nunca utilizando con negligencia y procurando que el dueño del material corrija el exceso, sin perjudicar la seguridad del stick.

⁴ **Agarre:** única zona destinada para la sujeción del stick.

⁵ **Q-tip:** un tipo de stick con doble filo y protección extra en el agarre. Su longitud máxima es de 2m.

⁶ **Alcance máximo:** medida que va desde la punta del filo de un stick hasta el final de su primer agarre.

- **Punta**⁷: Para su medida se tomará el perímetro de su circunferencia, que debe estar entre 18 y 32 centímetros.
- **Filo**⁸: se toma el perímetro medio de la zona de impacto del stick, que será entre 13 y 32 centímetros.
- **Pomo**⁹: ha de tener una circunferencia entre 13 y 18 centímetros y un máximo de 5 centímetros sin alma.

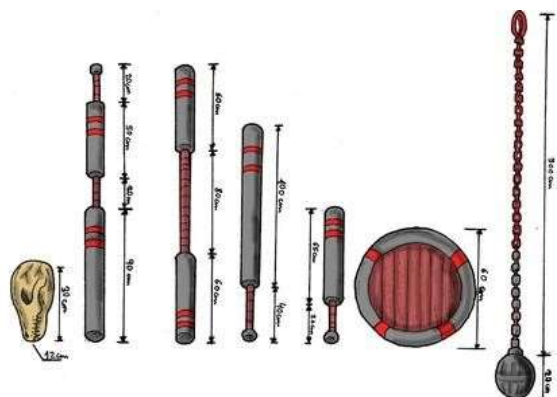


Ilustración 2: Medidas de los sticks. (Extraída de: <https://juggerspain.fandom.com/es/wiki/Armas>)

MEDIDAS DE CADA STICK						
	Q-tip	Bastón	Mandoble	Espada corta	Escudo	Cadena
Longitud máx.	200 cm.	180 cm.	140 cm.	85 cm.	60 cm	320 cm.
Alcance máx.	140 cm.	110 cm.	140 cm.	85 cm.	X	320 cm.
Medidas ¹⁰	60/80/60	90/20/50/20	100/40	65/20	60	20/300
Filo	Perím.	13 – 32 cm			X	X
	Long.	Dos de 60 cm	90 cm.	100 cm.	65 cm	
Punta	Perím.	18 – 32 cm.			X	X
	Long.	Mínimo 5 cm. sin alma				
Pomo	Perím.	13 – 18 cm.			X	X
	Long.	Máximo 5 cm. sin alma				
Agarre	80 cm.	Dos de 20 cm.	40 cm.	20 cm.	Sin especificar	Sin especificar

⁷ **Punta**: espacio del stick que ha de estar sin alma un mínimo de 5cm en el extremo final del filo.

⁸ **Filo**: zona de un stick que (incluyendo la punta) sirve para impactar a un jugador y penalizar a este último durante un número determinado de intervalos

⁹ **Pomo**: parte final del stick con la que no se puede golpear, pero que es necesaria para evitar riesgos o lesiones.

¹⁰ **Medidas**: Están expresadas en cm comenzando desde el filo.

Las medidas de los sticks junior se encuentran recogidas en los anexos.

2.3.4. Acolchado:

Es una de las partes que más se ha de **tener en cuenta** para la seguridad de los participantes. Ha de recubrir todas las zonas rígidas o semi-rígidas que vayan a servir como posible **zona de impacto**.

Hay que poner principal énfasis en las puntas y en el filo, aunque no hay que dejar pasar el pomo o acolchados extra que requiera un stick.

Si un stick no pasa esta característica, pasará a denominarse como contundente.

- **Punta:** ha de procurar ser lo más redondeado posible, de no arañar con el roce (renovar la punta cuando se estropee). Ha de ser lo suficientemente blanda como para hincar el dedo sin fuerzas y lo suficientemente acolchada como para que al hacer dicha presión, no se note el alma del stick. Su superficie no debe tener huecos que dejen salir el alma del stick.
- **Filo:** ha de cubrir toda el alma sin huecos ni agujeros. Su recubrimiento no ha de arañar (cambiar el recubrimiento si se estropea). Tiene que ser de sección redondeada. Ha de estar lo suficientemente acolchado para no notar el alma y lo suficientemente suelta como para no ser contundente.
- **Pomo:** no se usa para impactar al rival, pero igualmente ha de estar cumpliendo con las medidas mínimas de seguridad. No debe notarse ni al clavar los dedos ni al presionar sus laterales.
- **Zonas especiales:**
 - El agarre del **q-tip** o la parte intermedia del **bastón**¹¹: han de estar mínimamente acolchadas para evitar posibles impactos dolorosos con otros jugadores.
 - En el **escudo**¹², la parte frontal debe estar acolchada también, así como su canto y no percibirse de forma clara el alma.
 - Por último, la **cadena**¹³ debe ser de un material textil no abrasivo (o recubierto de él) o de eslabones de plástico, en este caso ha de tener el primer metro desde la bola cubierto

¹¹ **Bastón:** un tipo de stick con doble agarre y protección extra en el medio. Su longitud máxima es de 1'8m.

¹² **Escudo:** un tipo de stick de carácter defensivo con protecciones extra en su circunferencia y en su frontal. Su diámetro es de 60cm.

¹³ **Cadena:** un tipo de stick sin alma rígida. Su longitud máxima es de 3'2m.

mínimamente, estando fijados para evitar desplazamientos. Además, la bola debe ser de gomaespuma porosa.

2.3.5. Test de sticks:

Hay dos características principales a tener en cuenta del test de materiales: el cuantitativo y el cualitativo. En el caso del cuantitativo no hay problema, ya que se puede obtener con facilidad de manera objetiva. Es el caso de las medidas.

En el resto de casos, se testará algo cualitativo y no por tanto no habrá forma objetiva de obtener datos y serán más difíciles de valorar, ya que cada persona tiene una percepción distinta.

Por ello, en éste último caso especialmente, el equipo de testadores ha de **ponerse de acuerdo** para llevar más o menos todos el mismo control. Para no conceder ventajas o confusión en el test, lo ideal es que 1 o 2 personas midan todos los materiales en esa única característica, puesto que de forma contraria puede haber distintas valoraciones. De este modo, se obvia un poco más la subjetividad entre unos sticks y otros.

Orden del test:

Para favorecer el test y hacerlo de una manera efectiva, se debe seguir un orden adecuado, para no gastar recursos ni agotar a los testadores.

- 1. Flexión:** si no pasa, tanto por exceso como por falta, es muy difícil reparar esta característica, por lo que se puede eliminar el resto del test, ahorrando tiempo. Puede hacerlo **una** sola persona.
- 2. Medidas:** es la única medida cuantitativa. Se puede hacer con una cinta métrica o similar. Hay que tomar como fundamental el largo total del stick, el alcance máximo, y como secundario el resto de medidas. Nunca pueden medir de más. Se puede hacer entre **dos** personas.
- 3. Filo (acolchado y contundencia):** procurar que no se note el alma a lo largo de todo el filo (que no haya agujeros o rajaduras), evitar que el recubrimiento arañe o corte, comprobar que la contundencia es la adecuada y no daña la seguridad de los participantes. Puede hacerlo **una** persona.
- 4. Pomos y puntas:** han de cumplir las medidas de seguridad de acolchado sin alma y que no se note en su alrededor o en su fondo.

No puede ser una superficie que arañe. Pueden hacerlo **dos** personas.

Mientras tanto, una persona acompaña a los testadores, con un papel donde va marcando lo que falta del stick para que el dueño pueda corregirlo y volver a presentarlo de nuevo al test.

Zona del test:

El test de los sticks se realizará de forma pública, para que no haya dudas sobre la actuación de los testadores. El organizador puede rechazar sticks del evento si hay una buena razón que no cumplan las normas generales establecidas.

Debe haber **tres zonas** principales: zona de colocación, zona de test y zona de recogida. Estas zonas deben ser delimitadas de forma específica para evitar la confusión de los jugadores.

- **Zona de colocación:** dentro de ella, se encontrará una zona determinada para cada tipo de stick. Esto facilita la recogida y la colocación en la zona de test. Cada zona de stick irá delimitada con otro cartel.
- **Zona de test:** en esta zona habrá una sub-zona de evaluación y una sub-zona para los sticks que hayan pasado, donde se les irá colando la pegatina de confirmación de que ha superado el test. Estas sub-zonas deben estar relativamente alejadas para que la una no se mezcle con la otra.
- **Zona de recogida:** ha de haber otras dos sub-zonas:
 - Sticks aprobados: donde ya se les habrá colocado la pegatina de que ha pasado el test.
 - Sticks no aprobados: donde irán marcados en un post-it los fallos por los que se ha retirado el stick.

El jugador deberá presentar el post-it en el stick para determinar que no es la primera evaluación que pasa. No obstante, se revisará todo de nuevo, por si al reparar una de las características se ha modificado otra.

Dónde poner la pegatina.

Ha de procurar estar en una zona que pueda verse o identificarse con facilidad, o en su defecto, fácil de enseñar.

Se ha de intentar que siempre se establezca en una misma zona en cada tipo de stick y evitar dañar los diseños de éstos lo máximo posible.

Si hay alguna pegatina anterior, han de procurar colocarse en esta zona. Hay que evitar en todo momento, ponerlo en agarres, ya que se deterioran con mayor facilidad, existen más probabilidades de que se despegue y porque al ser usado el stick, la pegatina puede no verse con claridad.

Nunca, bajo ningún concepto, se ha de retirar una pegatina de eventos anteriores, taparla, pintarla, etc., sin la pertinente autorización previa del dueño del stick y en cualquier modo, deberá hacerlo esa misma persona o estar presente y conforme.

- **Cadena:** Deberá evitar ponerse en la bola. Ha de colocarse empezando desde la bola hacia el agarre.
- **Q-tip:** Hay que ponerlo en uno de los dos filos, desde el extremo más cercano al agarre.
- **Bastón:** Se ha de colocar en la parte intermedia del bastón. Se debe colocar en la parte más cercana al agarre del filo e ir subiendo.
- **Mandoble y espada corta:** Se ha de colocar en el filo, en la parte más cercana al agarre.
- **Escudo:** Se colocarán siempre en la parte interna del escudo, evitando la zona de la mano o el brazo, para que sea fácil de enseñar en caso de necesidad. Ha de respetar la orientación de pegatinas anteriores.

2.4. Equipación.

2.4.1. Ropa de juego:

Hace referencia a todo lo que lleva puesto un jugador. La ropa de juego mínima que un jugador ha de presentar es la siguiente: camiseta, pantalón o falda y calzado. Es aconsejable usar **ropa deportiva** para el buen desarrollo del deporte y la comodidad del jugador, así como un **calzado adecuado** al terreno en el que se vaya a jugar.

El nombre reflejado en la camiseta (tanto del equipo como del jugador) no puede incitar a la violencia, racismo, xenofobia o intolerancia; no puede contener consignas, referencias, inclinaciones políticas o afectar a la sensibilidad de otros jugadores de forma claramente ofensiva.

El equipo debe llevar la misma camiseta, o en caso contrario, compartir el color de la misma.

2.4.2. Protecciones:

Se trata de elementos adicionales que pueden añadirse a la equipación mínima de un jugador, sin perjudicar en absoluto a él mismo o al resto de participantes.

Han de estar compuestas de materiales blandos y semi-flexibles.

- Prendas protectoras como rodilleras, hombreras, etc.
- Guantes, siempre y cuando permita percibir golpes a través de ellos.
- Protector bucal.
- Vendaje para proteger o cubrir una zona o lesión.
- Cinta u otro material como protección y/o prevención de lesiones.
- Sujeciones para el pelo tales como cintas, coleteros, etc.

2.4.3. Elementos no permitidos:

Estos elementos quedan fuera del campo debido a su peligrosidad durante el juego o bien para los rivales o para el jugador, aunque este acepte los riesgos.

El equipo arbitral podrá detener el partido si ve en juego uno de estos elementos, imponiendo la sanción que considere, en caso de ser necesario.

- Protecciones rígidas o semirígidas.
- Elementos filosos que traspasen, tanto en el stick como en la vestimenta o cualquier otro lado.
- Elementos con hebillas, clips, anillas, bisagras, tornillos, etc.
- Joyas tales como pendientes, anillos, collares o pulseras.
- Elementos que puedan clavarse, tales como diademas.

2.5. Materiales adicionales.

2.5.1. Material arbitral:

Este material, hace referencia a aquel que está en disposición del equipo arbitral para desempeñar su papel.

- **Acta:** se trata de un papel donde el árbitro irá anotando las faltas que cometan los jugadores durante el partido, además de los puntos que va anotando cada equipo, en el número de intervalo

que lo ha hecho. Suele llevarla el árbitro de mesa. Debe ser firmada por ambos capitanes y por el árbitro principal en caso de que el partido se considere apto.

- **Tabla:** soporte de apoyo para poder escribir el acta. Suele ir acompañada de un bolígrafo atado o pegado para que sea fácil de localizar.
- **Petos:** en caso de que los árbitros compartan similitudes en su equipación con la de alguno de los equipos que jueguen, se deberán poner un peto de un color que los distinga de los jugadores. En caso de tener confusión con algunos espectadores, el equipo arbitral tiene la autoridad suficiente como para despejar la zona del campo y evitar, de este modo, la confusión.
- **Silbato:** en caso de que un árbitro lo solicite, se le dará este material para indicar a los jugadores diferentes acciones.
- **Cuenta pasos:** se le dará al árbitro de mesa para poder llevar la cuenta de los intervalos como forma opcional.
- **Tarjetas:** se le repartirá a cada miembro del equipo arbitral 3 tarjetas: una amarilla, una roja y una negra, plastificadas y de tamaño suficiente para que la adviertan los jugadores en el campo.

2.5.2. Equipo de sonido:

Esto es imprescindible para llevar los intervalos de duración durante el partido. Puede ser un sistema analógico o uno digital, siendo recomendado el digital.

- **Equipo digital:** constará de una pista de audio de media hora, con un sonido breve repetido cada segundo y medio. Además de ello, se requiere un altavoz adecuado para cubrir el terreno de juego (o varios). Además, se puede acompañar de una mesa de sonido, micrófono y columna para elevar el altavoz.
- **Equipo analógico:** es necesario tenerlo siempre, ya que pueden surgir problemas con el digital, como fallos técnicos o problemas climáticos que impidan ponerlo. Sirve para no tener que detener la competición. Algunas ideas para ello son: tambor, silbato, etc.

2.6. Objeciones.

Si cualquiera de los dos equipos tiene alguna objeción respecto al terreno o la manera en el que está marcado o cualquier otra circunstancia relativa a los materiales, debe manifestarla al árbitro principal antes de comenzar

el partido (o si ha sido por consecuencia del juego antes del punto) el árbitro deberá intentar resolver los problemas, pero no deberá comenzar un partido o punto si cualquier parte del terreno de juego se considera peligroso.

3. JUEGO.

3.1. Equipo.

3.1.1. Cantidad máxima de jugadores en el terreno de juego:

Durante el partido, cada equipo no debe tener más de cinco jugadores en el área de juego.

3.1.2. Reservas:

Cada equipo puede disponer de un fondo extra de 5 jugadores (lo que conforma un total de 10), que permanecerán en la zona de base de su equipo a la espera de que se les dé el cambio.

Estos jugadores tienen permitido desplazarse por las líneas de banda (30m), siempre y cuando no impidan a los árbitros una buena visión del campo. No podrán portar sticks mientras corran por las líneas de banda, exceptuando el caso de que le aproximen a un jugador del campo un stick sustituto para el stick roto.

El cambio de jugadores se puede efectuar de varias maneras:

- **Al terminar el punto:** no hay límite de cambios, ni control en tabla.
- **Por lesión de un jugador:** ante la imposibilidad de continuar de un jugador, éste será sustituido en la misma posición, por un jugador del banquillo.

En el caso de que un equipo supere los 10 jugadores, los restantes no podrán ser incluidos en el acta y no podrán entrar a formar parte en el partido de forma directa, ni por lesión ni por expulsión de otros jugadores, aunque a causa de esto el número sea inferior a 10.

3.1.3. Roles de un equipo:

El Juggler, en su forma compleja, tiene diferentes roles a ocupar en la línea de un partido.

A pesar de que esto puede cambiar conforme a las decisiones tácticas del equipo, explicaremos brevemente los principales roles, así como otras figuras importantes dentro del equipo:

- **Corredor:** no porta ningún stick y es el único que puede coger el jugg con las manos (en ningún caso patearlo o desplazarlo con otra parte de su cuerpo de manera intencionada y marcar punto). Debe haber obligatoriamente uno por cada equipo. Para agilizar el juego,

el corredor está autorizado a salir del campo para reintroducir el jugg o quitarlo de la base en caso de que el punto no haya sido válido. Es el encargado de indicar si su equipo está listo para empezar el punto, cuando el árbitro se lo indique; la forma de hacerlo es levantar un brazo, de manera visible.

- **Cadenero:** cada equipo puede utilizar un máximo de una cadena. Es decir, no puede haber más de dos cadenas en el terreno de juego. La cadena es el único stick que no puede llevar a cabo la acción de pinear.
- **Otros miembros con stick:** El equipo debe aportar jugadores extra hasta llegar al número requerido para el partido, es decir 3 jugadores si sale una cadena o 4 si no sale la cadena al campo. Para desplazar el Jugg con el stick mediante un golpe, este debe estar sujeto con las manos de manera legal y sin contacto con ninguna otra parte del cuerpo. Del mismo modo sucede en el caso con la cadena. Puede portar los diferentes sticks: Q-tip, Bastón, Mandoble, Espada y escudo, Duales.
- **Capitán:** es el único miembro del equipo que puede dirigirse al equipo arbitral (a excepción del reclamo de este último de algún otro jugador). Por tanto, se trata de un enlace entre el equipo arbitral y su equipo. Además de ello, es el principal responsable de la conducta de sus jugadores y el principal velador de los principios básicos del deporte. Se trata de una figura de representación del equipo. Será el encargado de firmar el acta al finalizar el partido para darlo como válido o escribir en la parte de atrás en caso de impugnación.

3.1.4. Menos de 5 jugadores:

El número de jugadores no debe ser nunca inferior a 4. Cuando esto ocurre, se puede resolver de diversas maneras, siempre teniendo en cuenta la opinión del rival como medida:

- Jugar 4 contra 5 en el terreno de juego.
- Jugar 4 contra 4 en el terreno de juego.
- Cesión de un jugador, siempre aprobado por el equipo rival, tanto del equipo oponente como de cualquier otro jugador.

Sin embargo, se han de evitar estas situaciones en todo momento y procurar tener una plantilla completa para jugar un partido.

3.1.5. Jugador lesionado:

Si el árbitro decide que un jugador está lesionado de un modo tal que debería dejar de jugar, puede ordenar que ese jugador deje el área de juego de forma permanente y no reanudar el partido hasta que esto suceda.

El jugador lesionado será sustituido por un miembro del banquillo o se pondrá en decisión las opciones mencionadas en el punto anterior cuando el equipo quede con menos de 5 miembros. En caso de quedar menos de 4 jugadores, el partido se dará por finalizado, cerrando el ata hasta el momento de la lesión.

3.2. Tiempos.

3.2.1. Intervalos:

Un intervalo es la medición de tiempo utilizada en Jugger, marcado entre dos toques de representación sonora. Su duración de tiempo es de 1'5 segundos.

Dichos intervalos se detienen:

- Cada vez que algún **equipo marca punto**, hasta la próxima salida.
- Cada vez que **se produce una lesión**, hasta la reanudación del partido.
- Cada vez que el equipo arbitral estime necesario por otras causas, que no se puedan solventar de otra manera.

3.2.2. Duración:

Un partido de Jugger está dividido en **dos partes**, cada una de ellas dura un total de **100 intervalos**. En el caso de las **finales**, pueden darse dos partes de **150 intervalos**. En caso de que la organización lo necesite por retraso en los horarios u otras cuestiones, el partido se puede reducir a **80 intervalos** cada parte.

Todo ello hace que un partido de Jugger no deba exceder en su totalidad de los **30 minutos** de partido, a excepción de causas especiales (finales, fallos en la organización, etc.).

3.2.3. Descansos:

Entre los dos tiempos descritos anteriormente, se establece un descanso para los equipos de **2 minutos máximo**. Dicha duración la decide el árbitro principal en función de lo solicitado por los equipos (concediendo siempre

el máximo tiempo solicitado) y el tiempo de la organización del evento, que puede solicitar descansos reducidos para recuperar horario.

Este descanso se utilizará para cambiar de lado de campo.

3.3. Punto.

Para marcar un punto, el corredor debe colocar el jugg en el interior de la base contraria (marcarlo en la base propia es punto para el equipo contrario).

El punto será válido en el momento en el que cualquier parte del **jugg** sea **introducido** en el orificio de la base, habiendo sido introducido por un corredor que aún esté activo o en acción simultánea a un impacto. Esto quiere decir que se considera punto **aunque los corredores estén tocando** aún el jugg.

Si el jugg ha sido **dejado caer** dentro de la base (en lugar de introducirlo), el punto **no es válido** y se ha de continuar el juego. En dicho caso, el árbitro de base (o jugador más cercano para agilizar el juego), procederá a sacar el jugg de la zona de marcaje.

No está permitido obstruir el orificio de la base con el cuerpo o con algún otro material de forma intencionada. Dicho efecto, considera punto automático para el equipo contrario que cometa la infracción, siempre y cuando se esté dando una situación de marcaje.

Del mismo modo, si la base se desplazara de su lugar, de manera **considerable y notoria** (debido tanto a causas accidentales como premeditadas), el corredor puede situar el jugg en la zona antigua de la base y el árbitro de base deberá indicarlo como punto válido.

Se considerará punto de forma directa cuando la actuación de un jugador interfiera de tal modo en el juego que sin esa acción, el punto habría sido marcado.

El equipo que más puntos haya marcado al final del tiempo de partido será el ganador. En caso de empate se procede a jugar el jugg de oro (si la modalidad de competición no admite empates).

- **Jugg de oro:** Este caso se da cuando hay una situación de empate entre los equipos al finalizar los intervalos. Por norma general, antes de que termine la totalidad del tiempo, el árbitro principal avisará a

los jugadores de que van empatados y que al acabar los intervalos se continuará hasta que uno de los dos equipos marque.

3.3.1. Comienzo del punto:

El equipo arbitral preguntará a los jugadores si están listos para dar la salida. El corredor, **levantará la mano** de manera visible cuando su equipo esté preparado para salir.

Una vez hayan preguntado los árbitros, el equipo cuenta con 10 intervalos para responder de manera afirmativa. Si tras ese periodo no se ha producido respuesta, los árbitros darán comienzo al punto igualmente. Los árbitros darán un aviso a medio tiempo, anunciando que ya llevan 5 intervalos. En el caso de que ambos equipos estén listos antes de los 10 intervalos, se dará la salida de forma inmediata. La señal para dar la salida a los equipos es: “3, 2, 1, Jugger”. Igualmente, esta señal sonora irá acompañada de una señal visual.

Un equipo no puede salir al terreno de juego hasta que no se haya producido la señal de los árbitros de comienzo de punto.

3.3.2. Interrupción de un punto:

Cuando el árbitro detenga el juego, todos los jugadores del partido deben permanecer en el lugar en el que estaban hasta ese momento, sin realizar ninguna acción.

El juego se reanudará con la misma señal que al iniciar punto. En ese momento los jugadores retoman el partido desde donde lo dejaron.

En caso de que un jugador fuese en carrera (y sólo en este caso) antes de la interrupción, se le permitirá entre 3-5 pasos hacia atrás para salir con un poco de impulso. Para poder realizar esto, se ha de solicitar al equipo arbitral, haciendo que lo sepan jugadores y árbitros; y estos últimos lo aprueben.

El acto de parar un punto debe darse sólo en casos que lo justifiquen, siempre y cuando, no se pueda solventar de otro modo (lesión, elementos peligrosos en el campo, etc.).

3.3.3. Repetir un punto:

Cuando un punto no puede ser retomado donde se dejó, éste se repite. El que lleve la cuenta de los intervalos ha de volver atrás, como si ese punto no se hubiera efectuado, a excepción de si ha anotado alguna falta en el

acta o se ha sacado una tarjeta, puesto que al siguiente punto se cumplirá con las penalizaciones pertinentes.

Se trata de una medida que sólo se aplicará en casos extremos y siempre y cuando no haya otra solución (que sea imposible detener el juego en el momento en el que se produzca una falta, que hayan salido más de 5 jugadores al campo, que se haya confundido la salida y un equipo haya salido considerablemente antes, etc.).

3.4. Cambio arbitral.

Cuando un equipo no está conforme con las decisiones tomadas a cabo por un equipo arbitral, tiene la oportunidad de reclamar nuevos árbitros para el partido. Podrán solicitar el cambio total, o bien sólo de parte de este equipo arbitral, debido a negligencia o razones debidamente justificadas.

Esto no se podría hacer antes del comienzo de un partido, puesto que se entiende que el equipo arbitral aún no ha cometido ninguna falta en su papel.

En el caso de que un equipo solicite un cambio arbitral sin justificación o con la intención de sacar ventaja frente al otro equipo, la organización podrá tomar las medidas oportunas con dicho equipo.

3.5. Impacto.

Un impacto es un golpe con un stick usado según las normas del deporte: cuando se ha golpeado con el filo del stick, tocando una zona de impacto válido, ya sea hacia un rival o hacia un jugador del mismo equipo y agarrando el stick debidamente.

Si un jugador infringe una de las normas de golpeo al rival, éste deberá avisarle de que el impacto no ha sido válido y que debe continuar jugando. Esta acción puede ser notificada por un árbitro en caso de que el jugador no lo haya hecho, aplicando la correspondiente falta al jugador que no dio el aviso.

Todos los sticks (excepto el escudo) provocan un tiempo de penalización al jugador que ha sido impactado de forma válida. Todas ellas agacharán al jugador impactado durante 5 intervalos, a excepción de la cadena, que le agachará 8.

3.5.1. Zonas de impacto.

Un área válida para el golpe se llama “zona de impacto válida”. Dicha zona se considera el cuerpo entero (incluyendo ropa o pelo que esté en contacto con la espalda, como rastas, coletas, trenzas, etc.), con algunas excepciones de impacto no válido:

- Cabeza: Nunca será golpe válido si el golpe se inicia desde la cabeza.
- Cuello: Nunca será golpe válido si el golpe se inicia desde el cuello.
- Manos: No es golpe válido, salvo excepciones.

Cuando un jugador es impactado en una zona válida, éste deberá agacharse y proceder a la cuenta de intervalos necesaria para su reincorporación al juego. En caso de no hacerlo, se procederá a la sanción equivalente.

Cuando un jugador es impactado en una zona no válida, éste deberá notificar al rival la zona donde ha sido impactado, para indicarle que debe seguir jugando. En caso de no avisar, el árbitro podrá aplicar la sanción necesaria. Aclaraciones de zonas no válidas en los que el impacto adquiere validez:

ZONAS NO VALIDAS QUE SE CONVIERTEN EN VALIDAS	
Cabeza y Cuello	Si el golpe se ha iniciado en una zona de cuerpo válida.
	Cuando toque con otra zona válida del cuerpo de manera simultánea.
	Si se usa la zona para parar golpes de manera intencionada y/o reiterada.
Mano	Cuando toque con otra zona válida del cuerpo de manera simultánea.
	Cuando el impacto suba desde la mano y a continuación dé en una zona válida.
	Cuando se impacte a la mano que sujeta el escudo, las de los corredores o cadeneros y la mano que no porta un stick.
Jugg	Si este es golpeado cuando está en posesión de un corredor.

3.5.2. Validez:

Jugar duro innecesariamente anula el golpe, tanto jugadores como árbitros podrán notificar al jugador de esto. Si persiste el acto los árbitros podrán tomar las medidas pertinentes.

Sticks a dos manos:

Para que estos sticks cuenten el impacto como válido han de cogerse con las dos manos puestas en los agarres, sin que la palma toque una zona acolchada (salvo pomo). Sujetos por cualquier otra zona o con sólo una mano, harán que el impacto no sea válido y por tanto, se deberá avisar al rival de que ha de proseguir el juego. En caso de no avisar, el equipo arbitral podrá tomar las medidas necesarias.

- **Q-tip:** Provoca impactos válidos al golpear con cualquiera de sus dos filos en una zona válida, pudiendo deslizar las manos a través de su agarre. Se puede realizar la acción de fondo¹⁴ en una zona válida.
- **Bastón:** Provoca impactos válidos al golpear con el filo en una zona válida. Es el único stick que no puede realizar la acción de fondo. Su zona central solo puede emplearse para bloquear golpes. Dispone de dos agarres en los que cada mano debe ocupar uno de ellos para estar debidamente sujeto.
- **Mandoble:** Provoca impactos válidos al golpear con el filo o realizar la acción de fondo en una zona válida.

Sticks a una mano:

El único stick que se puede usar con una sola mano es la espada corta, la cual provoca golpes válidos con el filo y puede realizar la acción de fondo en una zona válida. Va acompañada de otra espada corta o un escudo.

Cadena:

La cadena se rige por unas normativas especiales al no contar con un alma rígida. Para tener claro cuando el impacto de una cadena es válido deberemos diferencia cuando está “activa” o genera impactos y cuando está “muerta” o no genera impactos. Lo haremos de la forma siguiente:

- Para que la cadena esté “activa”, previamente al impacto, deberá de haber realizado un giro de 180º, haya habido o no lanzamiento, teniendo como eje una o ambas manos del cadenero.
- Una cadena que esté “activa” puede realizar impactos válidos al rodear con los 3 metros una zona válida de otro jugador, formando una O

alrededor de esa zona válida. Sin embargo, si lo que la cadena rodea es un stick, y a continuación la bola golpea una zona válida del jugador, ese impacto no será válido.

- La cadena no estará “activa” permanentemente, sino que pasará a estar “muerta” una vez pase **1 intervalo** desde que se haya reducido la velocidad de giro de la cadena, **de manera claramente visible y significativa**, respecto al giro inicial del lanzamiento. En el caso de que no se haya lanzado la bola se tomará como referencia la velocidad previa al impacto. Aquí aparecen unos ejemplos:

*El cadenero hace un lanzamiento y rebota en el suelo/escudo/filo/otro jugador, al rebotar el rival observa que la bola de la cadena se desplaza mucho más despacio que al ser lanzada, a partir de ese momento contará **1 intervalo**, una vez lo haga, si es impactado por esa cadena no causará ninguna clase de impacto sobre él.*

*El cadenero hace un lanzamiento y el rival consigue detenerlo pero la cadena se queda colgando del filo de su stick, al ir a impactar al cadenero se golpea con la bola sin que haya pasado **1 intervalo** desde que se detuvo en su filo, por lo tanto el impacto es válido y debe agacharse.*

La cuenta del intervalo para diferenciar si la bola de la cadena esta “activa” o “muerta” la deben llevar a cabo ambos jugadores y el árbitro que presencie ese combate. En el caso de no distinguir el resultado, al igual que en el resto de lances del juego, se decidirá arrodillarse si solo hubo duda en si le impactó la bola o no, o en dobles si fue simultáneo al golpeo con otro jugador.

¹⁴**Fondo:** realizar un golpe recto con la punta del stick en una zona de impacto válida.

Escudo:

Solo servirá para defenderse. Ningún golpe generado por el escudo será válido y además será carga por lo que anulará cualquier golpe válido realizado antes o después y se aplicará la falta pertinente. Se combina con una espada corta.

3.6. Efectos.

3.6.1. Arrodillarse:

Es el efecto de haber sido impactado por un golpe válido, salirse del campo y/o haber cometido una falta.

Esta acción permite pivotar en el mismo lugar (siempre al menos con una rodilla anclada en el suelo), por lo que habrá de permanecer en el mismo espacio en el que se haya agachado. La cuenta de los intervalos no se debe comenzar hasta que el jugador no haya puesto una de sus rodillas en el suelo y debe realizarse dentro del campo. Se permite estar arrodillado más tiempo del que dure la penalización.

Mientras se está agachado, no está permitido interferir en el juego de forma negativa. Sí se permite encogerse sobre sí mismo, esquivar impactos perdidos o comunicarse con el resto del equipo. Además, una vez terminada la cuenta y mientras no se esté pineado¹⁵, se podrá atacar sin levantarse, considerándose a partir de entonces como activo.

Si una cadena ha quedado trabada (en el stick o en el cuerpo), se ha de facilitar la liberación antes de agacharse. Esta deberá ser realizada por el jugador en activo y facilitada por el jugador inactivo, que no podrá agacharse hasta que el destrabe se haya realizado.

¹⁵ **Pineo:** acción de apoyar el stick en un jugador agachado para evitar que se levante incluso al terminar su cuenta de penalización. Esta acción tiene lugar hasta que se retira el stick de la zona válida del jugador arrodillado.

El procedimiento para arrodillarse es el siguiente:

1. Se **clava** al menos una **rodilla** en el suelo.
2. Se deja el **stick plano** en el suelo. En el caso de los escudos, este deberá ir plano al cuerpo, apoyado al suelo en su canto y se contará con la mano de la espada, que deberá soltarse.
3. Se lleva la **mano a la espalda** y se inicia la cuenta. Esta debe ir **del 1 al 5**. Si la cuenta es mayor a 5 (cadena, acumulación de faltas, etc.), se volverá a realizar del 1 al número extra que corresponda.
4. La cuenta no debe ocultarse ni a jugadores ni a árbitros. Por ese motivo, no podrán cerrarse tampoco los dedos hasta completar la cuenta de una mano.

Si alguna de estas normas se quebranta, el jugador empezará la cuenta otra vez, desde cero.

3.6.2. Levantarse:

Una vez que se ha terminado la cuenta de penalización, el jugador puede volver a incorporarse al juego.

En el momento en el que el jugador retire la mano de su espalda (aunque no mueva la rodilla) o no haya contacto de las rodillas con el suelo (aunque no haya retirado la mano de la espalda), se le vuelve a considerar en activo.

Para poder levantarse ha de haber contado como mínimo el último intervalo de su penalización.

Cuando en un pineo, el stick se retire, el jugador que haya completado su cuenta deberá esperar el sonido de un intervalo extra para poder levantarse. Si quien pinea se retira antes de que el jugador arrodillado acabe su cuenta de penalización, este solo debe acabar para poder reincorporarse al juego de forma normal.

3.6.3. Pineo:

Si un jugador está arrodillado, otro jugador tiene la oportunidad de pinearle. Esto se realiza mediante la colocación de la zona de golpeo de su stick (o filo) encima de una zona de impacto válido del jugador arrodillado.

El efecto de pinear evita que el jugador agachado pueda levantarse, por lo que deberá permanecer inactivo, hasta que dure el pineo o acabe la cuenta de penalización si el pineo se retira antes de que esta termine.

El **cadenero** es el único jugador que **no puede** llevar a cabo la acción de **pinear**. Tampoco está **permitido pinear a dos jugadores** al mismo tiempo, a excepción de si se llevan **dos espadas** cortas. Asimismo, se puede intercambiar pineos entre varios jugadores con más de un intervalo de diferencia, para dar la posibilidad de levantarse.

Se permite retirar el pineo para impactar a otro jugador y volver a pinear a este primero, si el jugador al que se estaba pineando sigue arrodillado.

Esta acción debe ser clara y en **ningún momento** se podrá pretender despistar al rival haciendo un **pineo agachado** (aunque las rodillas no estén tocando el suelo) de forma estática. Sí que se permite agacharse durante el pineo para evitar recibir golpes, pero deberá volver a incorporarse en que le sea posible.

3.6.4. Dobles:

Si un jugador golpea a otro mientras le golpean de forma simultánea, se llama “dobles” y ambos reciben las penalizaciones de impacto válido correspondiente (dependerá de si el golpe ha sido con cadena o con cualquiera de los otros stick).

Se trata de un golpe simultáneo todo aquel donde no se pueda distinguir cuál ha sido antes y cuál después.

La decisión sobre un “doble” es **tomada por los jugadores**. Para facilitar esta acción, los jugadores deberán gritar “dobles” cuando se advierta este tipo de golpe entre ellos. En caso de no llegar a un acuerdo, los árbitros tomarán la decisión.

Todo el mundo deberá jugar limpio y con buen criterio. En el caso de usar esto como impedimento para el juego, se tomará como una acción sancionable por el equipo arbitral.

3.6.5. Carga:

Una carga es un golpe que un jugador efectúa con alguna parte de su cuerpo o de su stick (que no sea la zona para impactar) sobre un rival, independientemente de la intensidad con la que lo realice.

Si existe la posibilidad de choque, los jugadores deberán evitarlo, deteniéndose antes del impacto.

Entre compañeros del mismo equipo y corredores no existe la consideración de carga.

Realizar una carga, anula el golpe válido que se haya dado, independientemente del orden en el que sucedan las acciones; es decir, en el momento en el que alguien comete una carga, se anula el impacto válido, haya sido anterior o posterior a la carga.

Del mismo modo, si un jugador ha de apartarse para no recibir la carga de un jugador rival, puede ser pitada del mismo modo, aunque no se haya producido contacto físico entre los jugadores.

3.6.6. Juego peligroso:

Es todo aquel juego que implica un riesgo físico tanto para uno mismo como para el rival. Para cometer este efecto no es necesario que haya habido contacto.

Los corredores, al no poder efectuar carga, pasará a considerarse su acción como juego peligroso, de igual manera que con los choques que se produzcan entre jugadores de un mismo equipo, siempre y cuando el riesgo físico haya sido claro.

También será considerado juego peligroso hacer fondo en carrera o saltando.

Dependiendo del grado de riesgo físico producido por la acción, se podrá tipificar como falta grave o directamente falta técnica.

3.6.7. Fuera del campo:

Jugador fuera del campo:

Un jugador está fuera del campo si una parte de su cuerpo o su stick con alma toca el suelo fuera de los límites permitidos. Esta acción obliga al jugador a arrodillarse durante 5 intervalos, una vez haya vuelto a entrar al campo por el mismo lado que salió.

Excepciones:

- Si el jugador ha salido a causa de otro jugador que se encontraba inactivo.
- Si el jugador se ha salido fuera y el corredor (sólo este jugador) puede introducir el jogg más rápido que un árbitro.
- En caso de stick roto.

Jugg fuera del campo:

El juego no se interrumpe si el jugg sale del campo. La persona con mejor disposición (corredor o árbitro), deberá procurar reintroducirlo en el campo de la manera más rápida posible. En el caso del corredor ha de hacerlo por la línea que menos distancia guarde con el jugg y debe estar de vuelta tan rápido como sea posible, entrando por el mismo lugar por el que salió.

Si cualquier jugador saca el jugg fuera del campo debe arrodillarse y contar 5 intervalos.

Si ha sido golpeado al mismo tiempo o se ha sacado el jugg de manera posterior a ese impacto, el jugador ha de sumar 5 intervalos más, a su cuenta de impacto.

No está permitido lanzar el jugg fuera del campo deliberadamente.

Stick roto:

En el momento en el que, a pesar de haber pasado el test inicial del evento, el stick se deteriora de algún modo, poniendo la seguridad de los jugadores en peligro, el jugador dueño del stick deberá dar aviso a los árbitros diciendo "stick roto".

En ese momento, dicho stick deberá ser reemplazado por otro. Se puede hacer de varias formas:

- Que un reserva le aproxime al jugador un nuevo stick (los reservas sólo pueden moverse por las bandas con un stick en esta situación).
- Que el jugador al que se le ha roto el stick salga del campo para coger uno nuevo. Ha de introducirse por el mismo lado que salió (sin que sea considerado como falta).

Con cualquiera de las dos acciones, el jugador permanece "en activo", pero sin stick válido, por lo que puede ser impactado por un rival, teniendo que realizar la cuenta de penalización antes de proseguir dentro del campo.

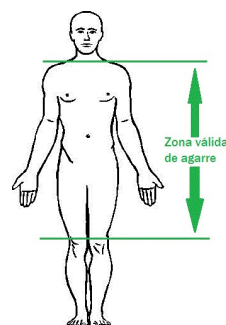
Además el jugador deberá recuperar los elementos de su stick roto que puedan afectar al juego en el proceso.

3.7. Lucha de corredores.

Los corredores pueden luchar unos contra otros.

No está permitido golpear, placar fuera de la zona permitida, agarrar las extremidades, luxar articulaciones, empujar en la misma dirección del corredor o cualquier actividad que pueda poner en riesgo la integridad física de un jugador.

Si los dos corredores están **en pie**, las zonas de acción será desde debajo de la **clavícula**, hasta el final de los **muslos**. Si ambos corredores se encuentran **en el suelo**, todo el cuerpo **por debajo de la clavícula** es zona válida de acción. Si se agarra de una zona no permitida, se ha de dejar marchar al corredor.



La intensidad de la lucha ha de basarse en un entendimiento mutuo entre ambos corredores si quieren subir la intensidad de esta y deberán hablarlo con los árbitros para informarles de ello. Además, se debe emplear en cada acción la fuerza justa y no más de la necesaria.

3.8. Post-Partido.

Una vez el partido haya finalizado, tanto el equipo arbitral como los dos equipos jugadores deben **validar el acta** del partido como correcta. Para ello, deberán **firmar** el acta. En el momento en el que el acta esté firmada, **se acepta el resultado final** del partido; por tanto, si alguno de los equipos no está conforme con el resultado, no deberá firmar el acta.

Además de ello, se pueden **añadir comentarios**, tanto si se firma el acta como si no, de alguna queja o propuesta que se tenga tanto del partido. En caso de haber firmado el acta servirá para tener en consideración para partidos futuros. En caso de no haber firmado el acta, servirá para clarificar y dar la versión de por qué no se acepta el resultado del partido.

4. SANCIONES.

Para el correcto funcionamiento del juego y minimizar las acciones del equipo arbitral, es necesario respetar las normas anteriormente mencionadas y seguir el espíritu del deporte. Asimismo está **totalmente prohibido utilizar vacíos legales** de forma intencionada o premeditada.

A continuación, se detallan una serie de obligaciones y recomendaciones para garantizar un juego limpio, deportivo, seguro y divertido.

- Respetar las decisiones arbitrales por encima de todo.
- Si hay dudas, es preferible arrodillarse (ambos si es necesario).
- Si hay discrepancias con el árbitro, debe ser el capitán del equipo el que se la transmita, de manera clara y breve, durante las pausas del juego.
- Si hay duda sobre una norma, es recomendable preguntarla a la organización del evento antes del partido.
- Respetar a todos los jugadores, así como sus opiniones.
- Facilitar el juego al rival.
- Solucionar las discusiones surgidas durante el juego en la mayor brevedad posible.

Las faltas son unas acciones ilícitas que van en contra del reglamento y del espíritu del Jagger.

Por ello, dichas acciones deberán ser sancionadas. Todos los árbitros tienen potestad para pitar una sanción durante el juego.

4.1 Tipos de sanciones de juego.

4.1.1. Avisos:

Se tratan de un tipo de acción arbitral que consiste en informar al jugador a cerca de la realización de alguna acción antirreglamentaria leve, de la cual no ha sido consciente o se ha realizado sin premeditación, y su consecuencia no ha tenido repercusiones. De repetirse procederá a ser sancionado con una falta.

También puede usarse para informar a un jugador de que está apurando una norma, que, aunque dentro de la legalidad, podría pasar a ser leve (por ejemplo, entrar muy apurado al campo en la señal de los árbitros).

4.1.2 Faltas leves:

Las faltas leves son aquellas sanciones que no cambian en exceso el resultado del punto ni repercuten de manera importante sobre el resto de este.

Es el mismo jugador que las comete, el que debe cumplir la sanción en el momento en el que se produce. No obstante, el árbitro podrá indicar a un jugador que ha cometido una falta leve.

Una falta leve implica que el jugador sancionado se arrodillará durante un periodo de 5 intervalos, en el momento en el que cometa la falta. El no cumplimiento de una sanción por falta leve conlleva una falta grave de manera automática.

La reiteración de un mismo tipo de falta leve puede tomarse como una medida indisciplinaria y considerarse como una falta grave de ahí en adelante. No ocurre esto en el caso de faltas leves producidas por distintas situaciones.

También pasa a considerarse como falta grave todas aquellas leves que pongan en peligro la integridad de alguno de los jugadores.

Las faltas leves se producen en los siguientes casos, siempre que sean claramente de manera no intencionada:

- Carga sobre un jugador (anula además el golpe válido).
- Realizar placajes a un corredor fuera de las zonas permitidas, siempre y cuando no conlleve un riesgo físico.
- Agarrar al corredor por las zonas no válidas de agarre.
- No arrodillarse cuando se recibe un golpe válido que haya podido pasar desapercibido por el jugador (en el calzado, por ejemplo).
- No avisar al rival de que se ha recibido un impacto en una zona no válida.
- No avisar al rival de que se ha efectuado un impacto no válido.
- Jugar duro innecesariamente.
- Realizar un pineo ilegal (doble, con el escudo o la cadena, etc.).
- Tirar fuertemente del stick o de la cadena cuando están trabadas entre sí.
- Comenzar el punto antes de que el árbitro principal dé la salida.
- Lanzar el jugg fuera del campo.

- Lanzar o golpear el jugg tras ser impactado (se suman 5 intervalos al valor anterior del impacto).
- Realizar la cuenta de los intervalos fuera de la posición en la que se recibió el impacto (el jugador deberá ir a la zona donde se le golpeó y comenzar la cuenta de los intervalos desde 0).
- Realizar la cuenta de los intervalos de manera distinta a lo establecido en el reglamento (el jugador deberá comenzar la cuenta de 0).
- Salirse del campo o apoyar fuera el stick.
- Por cualquier motivo que el árbitro considere oportuno y no esté reflejada en ninguna de las listas.

4.1.3. Faltas graves:

Las faltas graves son aquellas acciones voluntarias, antideportivas y/o que implican un comportamiento malicioso y que pueden incidir en un cambio del resultado de punto.

También se penalizarán aquellas acciones que, aún cometándose sin mala fe, se realicen de forma temeraria o negligente.

Las faltas graves se aplican contando 5 intervalos en el momento en el que se comente, tanto contando 5 intervalos al comienzo del siguiente punto, arrodillándose dentro del terreno de juego al comienzo del mismo.

La sanción será cumplida por aquella posición desde la que se cometió la falta grave según la siguiente tabla

Posición que cometió la falta	Posición que cumplirá la sanción
Cadenero	Cadenero (otro stick si no sale cadena)
Stick con alma	Stick con alma
Corredor	Corredor

Si un jugador llega a su **límite de faltas graves** durante el transcurso de un punto, este será **expulsado** de manera inmediata y deberá **abandonar el campo**, en el momento de cometer la falta, quedando así 4 jugadores de su equipo en el campo durante ese punto. Al punto siguiente, el jugador que se incorpore para sustituir al jugador expulsado, deberá igualmente contar 5 intervalos al comienzo del punto.

Todas las **faltas leves** descritas en el apartado anterior serán pitadas como graves tanto si se advierte que han sido de manera **intencionada**, como si

se produce de forma **reiterada** una misma falta leve. Además de esto, serán consideradas como graves directas los siguientes casos:

- Atacar con una sola mano con un stick a dos manos (se deberá avisar al rival de que el golpe no ha sido válido).
- Utilizar los sticks agarrándolos desde cualquier zona que no sea un agarre.
- Incumplir el tiempo de penalización tras recibir un impacto.
- Incumplir el tiempo de penalización tras una falta leve.
- Incumplir el tiempo de penalización de una grave. En este caso, implicaría la expulsión del partido, por acumulación de dos graves.
- Golpear el jugg con el cuerpo o con el stick sin hacerlo de la forma adecuada.
- Tocar durante el tiempo de penalización el jugg, un stick ajeno o a otro jugador.
- Intervenir en el juego durante el tiempo de penalización, de forma directa (aquellas que sean acciones no verbales). Excepción: ayudar a destrabar la cadena, sacar el jugg de la base cuando el punto no es válido o protegerse de un golpe.
- Impedir el destrabe de la cadena una vez que se ha quedado inactivo.
- Detener el juego innecesariamente (prolongar discusiones, fingir lesión, etc.), así como sacar ventaja de su interrupción.
- Exagerar una lesión.
- Simular estar arrodillado y levantarse sin haber contado 5 intervalos.
- Jugar con un stick cuando el jugador tiene conocimiento de que está roto.
- Decir dobles cuando claramente no lo han sido.
- Hacer fondo cuando se está en carrera o haciendo un salto, con cualquier stick.
- Tapar el agujero de la base propia con el cuerpo o cualquier otro elemento.
- Desobediencia arbitral.
- Por cualquier motivo que el árbitro considere oportuno y no esté reflejada en ninguna de las listas.

4.1.4 Falta técnica:

Son todas aquellas faltas que excedan en el daño físico que pueden causar a un jugador (tanto personal como a otro) y que puedan considerarse como expulsión directa debido a su peligrosidad, independientemente de la intención que haya habido a la hora de realizarlas.

No es necesario que se produzca una lesión para pitar este tipo de faltas, sino que la posibilidad de ello, bastará para pitar técnica y por tanto, expulsión de un jugador. Algunos ejemplos pueden ser:

- Realizar fondos en zonas como la cara, el cuello o genitales de manera intencionada y/o reiterada de manera lesiva.
- Realizar cargas desmesuradas.
- Placar fuera de las zonas permitidas.
- Realizar saltos en el aire con malas caídas.
- Lanzar un stick con alma a otro jugador.
- Tirar de una cadena cuando está enrollada en el cuerpo u otra parte del cuerpo de un jugador.
- Jugar con un stick roto que pueda tener aristas o superficies que arañen.
- Por cualquier situación que el equipo arbitral considere peligroso o lesivo para cualquiera de los jugadores del campo.

4.2 Tipos de sanciones de actitud.

Son todas aquellas faltas que, pese a no representar un cambio directo en la acción del juego o en la integridad física de los jugadores, sí que contribuye a un clima negativo en el partido.

Estas sanciones, en función de su gravedad, dejarán más o menos tiempo a un jugador “fuera del partido”, con la intención de que corrija su actitud. El equipo procederá a jugar ese tiempo con un jugador menos.

En el caso de que el tiempo de un punto dure menos que la sanción, la sanción se seguirá aplicando en el siguiente punto.

Estas serán indicadas en el acta arbitral con una T mayúscula delante que indique que ha sido una tarjeta y no una falta.

4.2.1 Tarjeta amarilla

Esta tarjeta dejará al jugador “en el banquillo” durante 28 intervalos. Durante este tiempo, el equipo contará con un jugador menos. En el

momento que termine la penalización de la tarjeta, el jugador sancionado u otro, entrará en el campo por la banda, contando 5 intervalos agachado en el suelo.

Estas tarjetas podrán sacarse en actitudes que intervengan en el juego de manera menor, ya sean de un jugador hacia sí mismo o hacia sus compañeros. Algunos ejemplos pueden ser:

- Insultar a un jugador del propio equipo de forma despectiva (evitar todas aquellas bromas internas que pueda haber en el equipo).
- Realizar gestos obscenos al jugador de un propio equipo (tener en cuenta aquellas bromas internas que puedan existir).
- Hablar con el árbitro sin ser capitán y sin haber sido reclamado por el equipo arbitral.
- Golpear el suelo o cualquier otro material del campo de forma intencionada.
- Perder tiempo deliberadamente cuando se tiene una ventaja clara.

4.2.2 Tarjeta roja:

Esta tarjeta puede darse por dos motivos: la actitud durante el partido afecta de forma directa tanto al rival como al arbitral; o bien porque ese mismo jugador ya ha sido sancionado previamente con una tarjeta amarilla.

En el momento en el que un jugador es sancionado, este queda 56 intervalos en “el banquillo” y equipo jugará con un miembro menos durante los primeros 28 intervalos de penalización, pudiendo incluir a cualquier otro jugador que no sea el que aún está sancionado en los otros 28 intervalos posteriores. En caso de ser sólo 5 jugadores, el equipo no podrá sacar a nadie más.

Algunas de las causas por las que se puede pitar una tarjeta roja directa son las siguientes:

- Insultar a un jugador del equipo contrario o del equipo arbitral (tener en consideración las relaciones previas que existan entre los jugadores y el carácter de dicho insulto).
- Realizar gestos obscenos tanto al equipo arbitral como a los rivales, tales como peinetas, cortes de manga, etc. (tener en cuenta las relaciones previas que puedan existir).

- Discutir con el árbitro sin ser capitán y sin haber sido reclamado por el equipo arbitral, tras el primer aviso del árbitro de que está incumpliendo la norma.
- Elevar el tono al equipo arbitral, por encima de lo necesario para ser oído.
- Desobediencia arbitral.

4.2.3 Tarjeta negra:

Se trata al equivalente a una técnica en las faltas anteriores y se considera una expulsión directa del jugador que la obtenga. Son aquellas que aunque no pongan en riesgo la integridad física de un jugador, pueden menoscabar en su integridad intelectual. También puede darse tras la primera falta roja de un jugador, por acumulación de tarjetas.

Algunas de ellas pueden ser:

- Amenazar de forma directa a un jugador o árbitro.
- Encararse con algún miembro del partido: del propio equipo, del equipo rival o de los árbitros.

4.3 Expulsiones.

4.3.1 De equipo:

Se llevará a cabo la expulsión de un equipo de un **partido** si entre todos sus jugadores acumulan **4 faltas graves** o más.

Un equipo será expulsado del **evento** cuando entre todos sus jugadores acumulen **8 faltas graves** o más. A partir de ese momento, se consideran todos los partidos posteriores como perdidos.

4.3.2 Individuales:

La expulsión es la sanción por la cual un jugador no podrá volver a jugar ningún punto en lo que reste de partido. No obstante, su posición es reemplazada por otro miembro del equipo al comenzar el siguiente punto.

Incluso una vez **expulsado**, el jugador **puede seguir acumulando** faltas graves por no corregir su actitud o poner en riesgo a cualquier persona.

La expulsión de un jugador se puede producir:

- Por acumulación de **2 faltas graves** durante un partido. En este caso, una vez concluido el partido, el jugador **podrá jugar los siguientes partidos** del evento.

- Por la acumulación de **4 faltas graves** a lo largo de todo el evento. En este caso, el jugador **no podrá volver a participar** en los partidos durante este evento.
- Por una actitud que ponga en riesgo la integridad física de otros jugadores de forma directa (pegar a un rival, ponerle la zancadilla...).
- Por **acumulación de tarjetas**. En este caso, al acabar el partido, la organización pasará a evaluar el caso de forma particular y podrá decidir si la expulsión será solo del partido o de forma permanente durante el evento.
- Insultar al árbitro.
- Cualquier otra actitud que el árbitro considere como antideportiva o peligrosa.

5. ARBITRAJE.

El Jugger existe en su forma actual a través de un juego limpio, respetando el espíritu del deporte, así como el de su conducta, tanto entre jugadores como árbitros o espectadores. En general, los jugadores deben interactuar y comunicarse entre sí para resolver situaciones que pueden llegar a ser conflictivas en el juego.

Si esto último se realiza de una manera correcta, respetando los principios básicos del Jugger, **el árbitro no tiene por qué intervenir**. Esta norma primará en los casos en los que el juego no conlleve perjuicios para la seguridad de los participantes y siempre y cuando, **no se rompa una norma establecida**.

Si la situación de conflicto no puede ser resuelta entre los jugadores a través del reglamento, los equipos tienen la oportunidad de encontrar una solución entre ellos. Sólo si no se ponen de acuerdo en este **caso o la decisión va claramente contra alguna norma del reglamento**, el árbitro principal será el que tome la decisión final que mejor le parezca para el desarrollo del partido.

Los árbitros tienen potestad para hacer cumplir las normas del reglamento y garantizar el juego limpio, fluido y en consecuencia, todo el mundo debe seguir las instrucciones que dé el árbitro principal, sin cuestionarlas.

El equipo arbitral puede sancionar tanto a jugadores, como acompañantes o espectadores.

5.1. Actuación arbitral.

Los motivos siempre tienen que ser **objetivos**, nunca vengativos o compensatorios. Se ha de pitar lo que el equipo arbitral advierta y nunca lo que los jugadores exijan.

Se ha de dejar clara la **autoridad** del equipo arbitral, con el fin de no retrasar el partido y el motivo de esta “desautorización” será motivo de falta en caso de que un miembro que no sea el capitán de alguno de los dos equipos se acerque a plantear una queja frente a cualquiera de los miembros del arbitral.

Es muy importante que el equipo arbitral se plantee la **intencionalidad de la infracción** del jugador, ya que en función de esta, la falta será de una intensidad u otra.

Si un jugador comete una falta de forma no intencionada, la sanción deberá plantearse como leve, a no ser que afecte al devenir del partido o a integridad de los participantes o se produzca reiteración del mismo hecho.

Un motivo de falta grave puede darse por la implicación del acto sobre el partido, la afección de la seguridad de los participantes o la intencionalidad clara de cometer una falta, sea grave o leve. Dicha falta tendrá que apuntarse en el acta del partido y tomada en cuenta para partidos posteriores del mismo evento.

Puede haber expulsión directa que, intencionada o no, afecte gravemente a la integridad física o intelectual de todos los participantes, así como el desacato a la autoridad arbitral si se produce de manera desmedida.

5.2. Resolución de conflictos.

Cuando, o bien un capitán, o bien un árbitro lo solicite, se procederá al tiempo de resolución de conflictos. Esto se hace así para resolver el problema con la mayor brevedad posible. Los pasos a seguir serán los siguientes:

1. Solo los **capitanes** van a hablar con los árbitros, a no ser que la situación requiera de jugadores extra.
2. El capitán más desfavorecido con la acción que ha entrado en conflicto tiene **30 segundos** aproximados para explicar la situación.
3. Tras ese tiempo, el **otro** capitán dispone de otros **30 segundos** aproximados para dar su versión.
4. El capitán más desfavorecido vuelve a tener **30 segundos** para **refutar** lo que haya dicho el otro capitán.
5. El otro capitán dispone de **30 segundos** para **refutar** lo que ha dicho el capitán anterior.
6. Los capitanes y jugadores necesarios para aclarar la acción **regresan** a sus respectivas bases.
7. Los árbitros disponen de **2 minutos** como máximo para deliberar y llegar a una decisión común, contando con un minuto extra en situaciones muy conflictivas o caóticas.
8. Tras ese periodo de tiempo, si el equipo arbitral no ha llegado a una decisión conjunta será el árbitro principal el que aplique la solución.

Durante los turnos de palabra, no se podrá intervenir ni interrumpir al otro. Esta acción podrá llegar a considerarse como falta en caso de mantenerse tras el aviso pertinente por parte del equipo arbitral.

5.3. Equipo arbitral.

Cada partido está controlado por un equipo arbitral, que tendrá la autoridad total para hacer cumplir las reglas del juego y llevar a cabo un desarrollo limpio, fluido y legal en el partido.

El equipo arbitral se compone entre **4 y 10 roles**: árbitro principal, árbitro secundario, dos árbitros de base, como obligatorios, y además, puede haber un árbitro de mesa, tres complementarios y dos personales.

Cada uno de ellos tiene una función y una posición determinada en el campo. Estas dos cuestiones deben ser llevadas a cabo de manera firme para cubrir todas las necesidades del partido.

En general, las atribuciones del equipo arbitral son:

1. Hacer cumplir las normas del deporte. Detectando y aplicando las faltas realizadas.
2. Asegurarse de que los jugadores llevan a cabo los principios básicos del juego.
3. Detener el juego si alguien está lesionado, corre peligro o se encuentra en otras circunstancias especiales.
4. Controlar el tiempo de penalización de los jugadores afectados y del propio partido.
5. Tomar decisiones en situaciones claras en las que los jugadores involucrados entren en conflicto.
6. Llevar el juego de nuevo a la frontera más cercana cuando éste salga del campo.
7. Informar al árbitro principal del juego desleal para que él autorice la anotación en el acta.
8. Facilitar el buen desarrollo del partido, así como su clima.
9. Cubrir las zonas del campo que se le asignan, así como brindar apoyo al resto del equipo conforme al desplazamiento del juego.
10. Velar la seguridad del juego y garantizar que todo el material está en condiciones óptimas.

5.3.1. Árbitro principal:

Colocación: ha de situarse a medio campo, en una de las líneas de banda. Ha de moverse en línea con el jugg para controlar la acción principal del juego más cercano a su línea.

Funciones:

- Debe dirigir y armonizar el partido como característica principal.
- Es el único árbitro que puede comunicar al árbitro de mesa que anote una falta como grave.
- Es el encargado de dirigir la actividad del equipo arbitral.
- Debe tomar decisiones sólo si hay conflicto entre dos o más jugadores y dar aviso a acciones que no hayan sido claras (como pisar la línea de campo o golpes en calzado, etc.).
- Comprobar la buena actuación del resto del equipo arbitral.
- Coordinarse con el árbitro secundario para dar la salida.

Antes del partido:

- Presentarse a los equipos e identificarse como árbitro principal.
- Asegurarse de que los sticks que se van a usar durante el partido han pasado el test de seguridad pertinente.
- Comprobar que todos los jugadores llevan la equipación adecuada para el juego y que esta no pone en riesgo su seguridad ni la de otros.
- También puede considerar alguna mención especial que él considere necesario, como la reiteración de una norma en concreto, etc.

Durante el partido:

- Comienza el encuentro y su reanudación tras la primera mitad, dando aviso a los equipos
- Continúa el juego tras una interrupción
- Da como válido un punto y lo continua cuando no lo es
- Informa del marcador y los intervalos transcurridos a solicitud de los jugadores o cuando estime necesario
- Si la situación no es clara, toma decisiones que la clarifiquen
- Anuncia “jugg de oro” en caso de empate después del tiempo normal del partido
- Sancionar a los jugadores o equipos, así como tomar medidas necesarias con los espectadores o acompañantes
- En caso de desacuerdo entre los árbitro él tiene la última palabra

- Coordinarse con el árbitro secundario para dar el mismo tiempo a los equipos
- Preguntar al equipo situado a su derecha si está preparado para la salida; dar la salida de cada punto
- En el enfrentamiento inicial, debe fijarse en el combate más cercano a su banda.

Después del partido:

- Debe firmar el acta de partido si no ha habido ningún problema reseñable y entregar a firmar a los capitanes de ambos equipos
- Asegurarse de que ambos equipos están conformes con el arbitraje.

5.3.2. Árbitro secundario:

Colocación: se sitúa enfrentado al árbitro principal, al otro lado del campo. En el enfrentamiento inicial debe fijarse en los combates de la acción más cercana a su lateral.

Funciones:

- Hace de apoyo al árbitro principal.
- Su función básica es coordinarse con el árbitro principal para dar la salida y notificar que el equipo de su derecha está listo.

5.3.3. Árbitro de base:

Colocación: Son dos, los cuales se sitúan a la derecha de su línea de base, quedando cada uno de ellos a un lado distinto del campo para cubrir el mayor rango del campo posible. Se mueven en línea salida del equipo, hasta medio campo, **del que nunca pasará a no ser que sea necesario**. En la línea inicial del combate, debe fijarse en la pareja interior de su zona de su base, para ello, puede introducirse en el campo (sin estorbar a los jugadores o árbitros en su actuación). Han de quedarse por detrás del jugador más cercano a su base, para controlar a todos los jugadores posibles.

Funciones:

- Indica a los jugadores y al árbitro principal si la entrada al campo ha sido anticipada a la señal de salida.
- Es el principal encargado de dar la señal al árbitro principal de que el punto es válido o no de forma sonora y visual

- Es el encargado de contar los intervalos de penalización del corredor del equipo de su lado del campo, para evitar que se levante antes de tiempo.
- Otra de sus funciones es sacar el jagg de la base cuando el punto no sea válido.

5.3.4. Árbitro de mesa:

Colocación: se sitúa junto al árbitro principal. No tienen por qué moverse de su sitio, pero pueden servir de apoyo para el juego en caso de que el árbitro principal lo solicite.

Funciones:

- Es el encargado de llevar la cuenta de los intervalos jugados del partido.
- Debe anotar los puntos del partido, indicando el número de intervalo en el que se ha marcado.
- Anotar las faltas que el árbitro principal le indique
- Avisar de cuando un jugador o un equipo ha llegado a su límite de faltas.
- Llevar la cuenta atrás de los 10 últimos intervalos en las dos partes finales del partido, con voz alta y clara.
- Avisar árbitro principal, con la frecuencia solicitada, los intervalos que quedan para la finalización del partido.

5.3.5. Árbitro de apoyo al base:

Se tratan de dos árbitros extra de base que se pueden añadir para facilitar la tarea de dichos árbitros, ya que en algunos momentos, es muy difícil arbitrar estas zonas por aglomeración de gente.

En caso de duda en el arbitraje, la última decisión la toma el árbitro de base y no el apoyo.

Colocación: al lado contrario del árbitro de base, es decir, a la derecha de la línea de base. Se mueven junto al equipo en la salida, hasta medio campo. Se deben quedar por detrás del jugador más rezagado para controlar todas las jugadas posibles.

Funciones:

- Indica a los jugadores y al árbitro de base si la entrada al campo ha sido anticipada a la señal de salida.

- Comunica al árbitro de base si considera que un punto ha sido válido o no, de forma visual y sonora.
- Saca el jugg de la base si el punto no es válido.

5.3.6. Árbitro libre:

Colocación: empieza el partido al lado del árbitro principal. Una vez desarrollado el primer combate de la línea inicial, éste árbitro debe moverse por todo el campo en busca de la acción más caótica.

Funciones: su única función es acercarse a los lugares donde más confusos puedan definirse los combates, con el fin de ser otro árbitro más en la aclaración del resultado de los impactos.

5.3.7. Árbitro personal:

Este tipo de árbitro solo puede ser solicitado por un equipo y para jugadores del equipo rival. Ya que en este reglamento se establece que ante cualquier dudaposible de impacto el jugador debe agacharse. Adicionalmente no podrá ser solicitado antes de haber jugado mínimo un primer punto. Además, en primera instancia, deberá informarse al equipo arbitral de los conflictos con el jugador determinado, para que presten especial atención al mismo.

No puede interferir en otras situaciones que no impliquen directamente a ese jugador.

En caso de solicitarse un árbitro personal, el secundario será el encargado de ir a buscar a la persona correspondiente mientras el principal notifica al equipo rival de la situación.

En ningún caso un equipo podrá solicitar más de 2 árbitros personales por partido.

Colocación: Siempre debe tener un buen ángulo visual del jugador al cual ha sido designado. Para ello puede introducirse en el campo siempre que no interfiera negativamente en el campo.

Funciones: Controlar el juego de la persona designada y el juego alrededor del mismo haciendo cumplir las faltas si se cometieran.

5.4. Señales arbitrales.

5.4.1. Inicio de punto

Árbitros preparados:

Los árbitros principal y secundario, levantan el brazo hacia su compañero para indicar que están listos. Esto sirve para que ambos empiecen la cuenta atrás de la salida al mismo tiempo y coordinar mejor el partido. Una vez están los dos preparados, cada uno girará el brazo hacia su derecha.

Equipo listo:

Cuando ambos árbitros están preparados, giran el brazo hacia la derecha, preguntando “¿Equipo listo?”. Tras la pregunta, empieza a contar señalizándolo con los dedos y siguiendo el ritmo de los intervalos. Al llegar a cinco, si el equipo no está preparado aún, se le da un primer aviso, diciendo “primer aviso” o “cinco”. Continúa la cuenta hasta llegar a 10, donde avisará al equipo diciendo “diez” o “segundo aviso” y pasará a poner el brazo otra vez señalando hacia el otro árbitro y dando la salida.

Si el equipo da la señal antes de los 10 intervalos, se colocará el brazo otra vez señalando al árbitro contrario y se esperará el mismo gesto para dar la salida.

Salida:

Una vez están los dos brazos de los árbitros extendidos hacia el frente, el árbitro principal dará la salida diciendo “3, 2, 1, Jugger” con voz clara, al mismo tiempo que ambos árbitros bajan el brazo, a modo de refuerzo visual.

5.4.2. Punto válido o no válido:

Punto válido:

Para indicar que el punto ha sido válido, el árbitro de base gritará “punto” y al mismo tiempo, levantará los dos brazos en alto, sobre su cabeza, de forma visible y firme.

Punto no válido:

El árbitro de base lo señalará tanto para jugadores como para árbitros, indicando que el juego se prosigue. Para ello, el árbitro indicará “jugg en juego”, mientras levanta los brazos en cruz por encima de su cabeza, de manera firme y visible.

Todos los árbitros han de reproducir la señal en cuanto la vean de manera visual, para que el resto de los jugadores se den cuenta de lo sucedido.

5.4.3. Interrupción y reanudación de un punto:

Interrupción:

El equipo arbitral, a excepción del mesa, entra en el campo con los brazos cruzados en alto y gritando “alto el juego”.

Reanudación:

Se repite la fase de salida, donde árbitro principal y secundario se señalan para ver si están preparados, saltándose la cuenta atrás de 10 intervalos, bajando el brazo para dar una señal visual.

5.4.4. Final del partido:

Cuando el partido llega a su fin tras la cuenta atrás del árbitro de mesa, los árbitros agitarán los brazos en señal de que se detenga el juego mientras el árbitro principal anuncia “fin del partido”.

5.5. Como arbitrar las sanciones.

El árbitro que vea cualquier tipo de falta (sea la que sea), tiene la capacidad y autoridad para marcarla. La hará dirigiéndose a la persona que la haya cometido, refiriéndose a su stick o dorsal en su camiseta, indicándole con la palma de la mano que ha de agacharse, mientras indica el nivel de sanción que ha cometido, o sacándole fuera del partido si fuese el caso.

Después del punto, el árbitro que haya visto la falta, se la comunicará al árbitro principal y éste tendrá la autoridad para reflejarla en el acta, en función de la intención, la reiteración o la gravedad de la infracción. En caso de apuntarse en el acta, el árbitro de mesa anotará el motivo por el cual se produjo.

Avisos:

El árbitro intervendrá una vez finalizado un punto para indicar al jugador pertinente que está al límite de cometer una falta leve.

Faltas (Leves, graves y técnicas)

Estas faltas se pitarán en el mismo instante en que sean cometidas, indicando al jugador si debe agacharse o salir del campo.

Tarjetas:

Recordatorio: Estas tarjetas solo se sacan por actitud. En el momento en que ocurra la acción a penalizar se sacará la tarjeta, cumpliéndose las sanciones correspondientes. Podrán ser aplicadas tanto durante el juego como en los momentos de espera.

6. Anexos

6.1. Espíritu del Jugger:

6.1.1. Álvaro Vicente:

“Llevo ya un tiempo considerable dándole vueltas a esto. Muchos somos los que en algún momento hemos mentado el Espíritu del Jugger, e incluso lo hemos comparado con otros deportes, muchas veces desprestigiando a los otros y elogiando al nuestro. Y de la misma forma, muchos somos los que hemos criticado gratuitamente a los árbitros e incluso a otros jugadores. Gratuitamente porque no hacemos gran cosa para solucionarlo por lo menos desde mi perspectiva. Ahí está el post, inicialmente colgado en el JuggeForo y difundido por otros sitios sobre el Espíritu del Jugger. Aunque es una herramienta formidable, en mi opinión se limita a unas simples directrices y que en realidad están tomadas de otro deporte. Así que voy a intentar aportar una pequeña reflexión.

Voy a comenzar con una cita de alguien más sabio que yo.

"El Rugby es una maravillosa escuela de la vida. Entre la virilidad y la violencia, entre la lealtad y la felonía, no hay más fronteras que la intención y que puede franquearse en una fracción de segundo. Aquí el hombre aislado no es nada; interesa la personalidad del equipo. El más grande campeón no podrá cambiar por sí solo el curso del destino. La audaz iniciativa individual es a menudo una falta".(Henri Garcia - Le Rugby - París, 1963).

Por supuesto, no habla de Jugger pero no puedo evitar ver el símil. En Jugger, cada jugador tiene una función, un rol si lo preferís. Un defensor no puede ganar el partido, por bueno que sea, pues no puede anotar puntos. Ni un corredor puede enfrentarse a un equipo contrario con armas; por rápido, ágil y fuerte que sea. Todos los jugadores tienen que apoyarse en sus compañeros para poder avanzar. Y más aun, puedes reunir al mejor de los equipos que si no tiene contra quien jugar se aburrirá; ni ganará, ni perderá. Estas dos certezas se inculcan en los jugadores de Rugby desde los primeros momentos: Tienes que agradecer a tus compañeros el que jueguen a tu lado y te apoyen, de la misma forma que tienes que agradecer a tus contrincantes que se enfrenten a ti con valor, determinación y respeto.

Más de una persona me ha dicho que sueño. Que vivo en mi propio mundo y que a lo que yo aspiro nunca existirá. Bueno, para bien o para mal, me ha tocado de todo. He jugado partidos preciosos disputados hasta el último segundo, he jugado partidos en los que he perdido de forma aplastante, he jugado partidos en los que he ganado sin lugar a replica e incluso he jugado partidos en los que ni ha habido resultado pues era lo que menos nos importaba. De la misma forma que he jugado partidos que preferiría olvidar debido al carácter de algunas personas y su incapacidad por vislumbrar que existe algo más allá de su propio ego, ganando y perdiendo. He jugado partidos aquí y allí. No voy a decir que más que nadie, ni menos que cualquiera porque eso me parece lo de menos. Baste con saber que he jugado y me he topado con cosas de todos los tipos. Así que, sé que hablé con certeza cuando digo que el Jugger sin respeto no es

Jugger, de la misma manera que el rugby sin su espíritu no sería distinto a una pelea de bar (sin botellas).

Voy a volver a apuntar una cita, esta vez con mi pequeña licencia:

"El Jugger es, y debe seguir siéndolo, un deporte de los selectos, de los mejores. No tanto en lo físico como en lo espiritual y moral. El jugador debe perder como si le resultase agradable y ganar como si estuviese acostumbrado a ello."

Esto hace referencia a la educación de cada jugador y cada equipo. Está más allá de una victoria, o muchas, e incluso de la derrota, o muchas de ellas. Esta educación se refiere a la capacidad del jugador de darlo todo sin esperar nada a cambio. Es la entrega total a una causa (llámalo amistad, llámalo equipo, llámalo deporte) como consecuencia de un compromiso adquirido previamente. Este compromiso es absolutamente moral y tiene, como tal, muchísima más fuerza que cualquier contrato legal.

De la misma manera que enseñamos a correr, fintar, derribar, golpear, detener y lanzar... debemos enseñar el carácter que debe presentar un jugador. Enseñar a soportar los golpes, a notarlos y a continuar dándolo todo en todo momento. Debemos enseñar a defender a nuestro compañero ante la presión del contrario y a sacrificar todo por el equipo, manteniendo presente que jugamos gracias al contrario y que debemos estarle agradecidos por la oportunidad que nos brinda.

Debemos mantener presente que el contrario se puede equivocar, de la misma forma que nosotros nos podemos equivocar. Esto puede significar un choque, no notar un toque o cualquier otro despiste. Y de la misma forma que los jugadores nos equivocamos, los árbitros se equivocarán. Pero debemos mantener presente que todos los que estamos ahí implicados, precisamente tenemos una implicación voluntaria porque queremos que el Jugger mejore y queremos disfrutar del juego.

Las características propias del juego en sí hacen del Jugger una herramienta estupenda para desarrollarnos. En él se da una mezcla perfecta de fuerza, agilidad, habilidad, coraje, inteligencia, capacidad individual y sentido de equipo. Todo se conjuga para dar lugar a uno de los juegos más formidables que hay. Pero esto solo adquiere su expresión plena si se lleva a la práctica por amor al juego sin pedir a cambio otra cosa que no sea el mero placer de jugar en una arena de Jugger.

Así es el Jugger y así debemos mantenerlo, para nuestro bien y para el de los que nos sigan. No nos engañemos, querer ganar es sano siempre y cuando se usen los caminos correctos para lograrlo. Querer mejorar la técnica es sano pues implica que el juego va a ser más divertido. Querer mejorar un equipo es sano pues enseña a trabajar en conjunto y a disfrutar juntos. El Jugger es un medio, y no un fin en sí mismo. ¿Para qué? En mi opinión: Para educar, para relacionar y para divertirse.

Un Jugger que encuentra en un adversario ocasional a un jugador duro y honesto en la arena, después del partido valora en ese oponente a un amigo para toda la vida. El Jugger fomenta las relaciones, amistades y uniones más fuertes. Un medio para

relacionar, un medio para vincular gentes, pueblos y sociedades aparentemente muy distintos pero cuando encuentran el punto común que se llama Jugger todas esas diferencias se allanan con facilidad.

Uno puede concebir el Jugger sin estadios fácilmente. Uno puede concebirlo sin asociaciones, ni dirigentes, ni entrenadores. Uno puede concebirlo sin periodismo, sin público e incluso sin árbitros. Yo, no solo puedo concebirlo, si no que lo he presenciado y vivido. Pero uno, y mucho menos yo, no puede concebir el Jugger sin adversarios.

Asique para finalizar, yo de todo esto extraigo que: El Jugger es para educar, relacionarse y divertirse. Que juegas a tope para ganar, pero manteniendo siempre el respeto por los contrarios. Respeto en forma de nuestra actuación con respecto a ellos siendo honestos, leales y entregados; pero también respetando sus opiniones y errores. Que tienes que jugar apoyándote en tus compañeros, que si alguien gana es el equipo. Y que el único beneficio que obtiene cada uno en el fondo, es haber disfrutado de un buen partido.

Vuelvo a repetir lo que decía casi al principio. He jugado partidos limpiísimos y superdisputados que he ganado y he perdido: Y realmente ese resultado me da igual, yo me quedo con que fueron partidos espectaculares, que ambos equipos nos entregamos por completo y que disfrute un montón. Y lo mejor de todo fue cuando al final esos equipos vienen, te felicitan por tu juego, te agradecen haber compartido ese momento, quieren repetirlo en cualquier ocasión y están esperando poder tomarse una cerveza contigo.

Eso para mi es Jugger”

6.1.2. Elena Maroto.

Sin duda, esto es una definición demasiado difícil y demasiado compleja y no dudo que para cada persona será diferente esta definición. Hay gente, por ejemplo, que se ríe ante su propia mención, quizás porque no llegan a entender todo lo que abarca.

En mi caso, no sé si podría separar el espíritu del Jugger con el espíritu deportivo. Para mi, cuando menos, tienen mucho que ver el uno con el otro. Quizás el espíritu del Jugger es una concreción del espíritu deportivo, todo aquello que deberíamos hacer para que todos disfrutemos de algo tan maravilloso como el deporte, que tiene mucho más que decir que el puro físico.

He tenido la suerte de practicar otros deportes (todos colectivos, aviso ahora), nunca de forma profesional, y la diferencia entre la existencia de este espíritu deportivo o no, es abismal. No sé si alguien más estará imaginando ya lo que voy a anunciar. Incluso dentro del mismo deporte, he encontrado equipos que respetaban ese espíritu y personas que no lo respetaban. Y se nota perfectamente quién lo tiene y quién no. No hace falta que lleve una marca en la frente.

¿Es imprescindible este espíritu del Jugger para poder jugarlo? Por supuesto que no. Independientemente de que lo tengas o no, tú puedes jugar perfectamente en el

sentido estricto del deporte. No te limita en el juego, no eres más lento, ni menos ágil. Tampoco lo eres más por tenerlo.

Entonces... ¿por qué es tan importante? Si en realidad no marca la diferencia en el resultado, ¿qué ventajas adquiero al tenerlo? No se trata de una ventaja como tal, sino que es más bien una necesidad. Es una diferencia entre ser una comunidad deportiva, tener una definición propia, un “algo” que la gente quiera conseguir. El espíritu del Jugger nos ayuda a crear comunidad, crear una unidad, nos ayuda a crecer y a desarrollarnos. Para expandir el deporte y no extinguirnos.

Somos un deporte nuevo, no podemos olvidarlo. Llevamos muy poco tiempo y hay muchos otros deportes que nos llevan gran distancia. Debemos procurar nuestra supervivencia y para ello, debemos ir todos a una. Y no, no me refiero a un reglamento, no me refiero a seguir unas normas, no me refiero a un nivel de competición ni mucho menos a un ranking que recoja quién es mejor que quién (necesario en la competición, pero no fundamental para el Jugger) Me refiero a esto mismo: a conservar y cuidar con mimo el espíritu del Jugger, esa mofa y esa burla de muchos miembros de nuestra comunidad. Ellos deben comprender que también son espíritu del Jugger.

Este espíritu es ese alma, esa diferencia entre algunos deportes con otros. Los deportes en los que sólo cuentas tú, tus límites y limitaciones, y los deportes en los que tienes que cuidar de algo más grande y que es probable que se escape a tu rol directo.

En el Jugger hay muchos factores en juego. Es una de las cosas que me encantan. No solo cuentas tú, tu potencialidad física y táctica. Qué va. Para empezar, al tratarse de un deporte en equipo, tú no acabas en tí mismo, sino que te extiendes hacia tus compañeros. Así pues, no sólo debemos intentar mejorar nuestras capacidades, sino cubrir las deficiencias del compañero y confiar en que nuestro compañero cubrirá las nue. Es difícil. Muchas veces pretendemos hacer todo nosotros. Es imposible. El espíritu del Jugger nos ayuda a eso: entender que somos un conjunto y que a veces vale la pena “sacrificarse” para que otro siga adelante.

¿Pero se acaba en el equipo? No. Aún se complica más, puesto que a mi frente, se encuentra un rival. Pero a pesar de esto, no es un enemigo y nunca debe tomarse así. ¿Acaso no tenemos los mismos objetivos? Ambos vamos a ganar, para qué mentir, pero ¿alguno estamos ahí para pasarlo mal? Supongo que no puedo hablar por todo el mundo; en mi caso, voy a disfrutar. ¿Qué podríamos hacer si ellos no estuvieran ahí? No sería posible el Jugger, directamente. Podríamos cambiar de equipo, sí, claro. Pero ¿qué pasa si todos se niegan a jugar contra nosotros? ¿Qué pasa si nuestra actitud no es la adecuada para que alguien quiera compartir el deporte con nosotros?

Por eso mismo, el espíritu del Jugger debe cuidar las tres cosas: a mí mismo, a mis compañeros y, por supuesto, a mis rivales. Los tres son más fundamentales para el juego, bajo mi opinión, que todos los materiales que puedan ser necesarios.

El espíritu del Jugger es eso: cuidar de los detalles que hacen único el deporte.

Y a raíz de esto, me surge una pregunta que hacer, que en mi cabeza ya está resuelta. ¿Cuál es la diferencia entre un buen partido y un mal partido? Supongo que esto es muy personal. Alguno podrá decir que la diferencia está entre ganar o perder y bajo su criterio, puede ser totalmente válido. Sin embargo, para mí, lo que marca un buen partido, no es eso; no es ganar o perder. Me han dado verdaderas palizas en el resultado, a manos de grandes jugadores, en las que he disfrutado cada momento, cada punto de diferencia que nos alejaba más de la victoria; y también he ganado algunos partidos que me ha dado vergüenza jugar y que por mi parte, podría haberse cerrado el acta para dejar de jugar.

Es ahí donde yo veo el espíritu de manera más clara y directa, o por el contrario, no lo veo en absoluto. En esos detalles que hacen que un partido sea amigable, entretenidos, activo, satisfactorio.

Por supuesto, para que el espíritu aparezca, hay que dar el cien por cien de la capacidad que se tiene. No sólo la física, sino también la mental. Hacer borrón y cuenta nueva de situaciones anteriores, intentar dejar atrás todas las ideas que teníamos formadas de una persona o de un equipo e intentar que la cosa sea buena para los dos. No dudo de que yo sea criticada por muchos, tachada de tramposa o de cualquier otra cosa. Yo he hecho lo propio con ciertos jugadores. Todos somos humanos. Pero eso, no me impedirá llevar a cabo mi juego como si fuera la primera vez que lo hago contra él.

Es probable que nada haya cambiado y que la persona o el equipo que tengamos en frente sea exactamente lo que sospechábamos, pero para mí, es mucho más valoradle seguir siendo honrado, honesto leal a uno mismo y leal al espíritu del Jugger, que corromperlo sólo por “dar un escarmiento”. ¿Qué se aprende de eso? Al revés, en ese momento, todos perdemos un poco del deporte.

Por tanto, es cierto que el espíritu del Jugger es difícil de definir. Incluso para mi, que lo uso constantemente, es algo que no es tangible. No tiene unas líneas definidas de acción ni de actuación. No hay un modo correcto de llevarlo a cabo, ni ninguno de los que lo mencionamos somos Gurús de la iluminación respecto a esto. El Espíritu del Jugger es lo que nos hace únicos, lo que nos hace valorarnos más allá del deporte y sobre todo, lo que nos hace comunidad.

6.2. Tabla para Sticks de medidas Junior.

MEDIDAS JUNIOR DE CADA STICK							
	Q-tip	Bastón	Mandoble	Espada corta	Escudo	Cadena	
Longitud máx.	150 cm.	130 cm.	100 cm.	65 cm.	40 cm	240 cm.	
Alcance máx.	105 cm.	80 cm.	100 cm.	65 cm.	X	240 cm.	
Medidas¹⁶	45/60/45	65/15/35/15	70/30	50/15	40	20/220	
Filo	Perím.	13 – 32 cm				X	X
	Long.	Dos de 45 cm	65 cm.	70 cm.	50 cm		
Punta	Perím.	18 – 32 cm.				X	X
	Long.	Mínimo 5 cm. sin alma					
Pomo	Perím.	13 – 18 cm.				X	X
	Long.	Máximo 5 cm. sin alma					
Agarre	60 cm.	Dos de 15 cm.	30 cm.	15 cm.	Sin especificar	Sin especificar	

6.3. Modelo de acta.

ASOCIACIÓN ARAGONESA DE JUGGER																	
CAMPO:				EVENTO:				RONDA _____									
ARBITROS:																	
EQUIPO 1:						EQUIPO 2:											
<i>FALTAS</i>						<i>FALTAS</i>											
<i>Nombre Jugador</i>		<i>Dorsal</i>	<i>Motivo</i>			<i>Nombre Jugador</i>		<i>Dorsal</i>	<i>Motivo</i>								
Firma Capitán:			Resultado:			Firma arbitro principal:			Resultado:								
TANTOS Equipo 1						TANTOS Equipo 2											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27	19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35		28	29	30	31	32	33	34	35	

¹⁶ **Medidas:** Están expresadas en cm comenzando desde el filo.

6.4. Tarjetas de actitud.

