Reglamento de Juego

Liga de Jugger de España
2025/2026

Liga de Jugger de España

ligajuggerespana@gmail.com

https://www.instagram.com/ligadejuggerespana/

https://twitter.com/LigaJuggerEsp

Esta publicación queda totalmente libre de cualquier reproducción total o parcial por cualquier medio.

Se aceptarán cualquier tipo de cambios y sugerencias a través del correo proporcionado.

Entrada en vigor: 01 de Septiembre del 2025

Introducción

Jugger

El jugger es un deporte de equipo, de carácter mixto, en el que dos equipos de cinco jugadores cada uno tratan de marcar tantos. Para ello tendrán que introducir el jugg (la pelota del juego) en la portería del equipo contrario. Solo un jugador en cada equipo tendrá autorizado coger el jugg, el corredor o qwicker. El resto de jugadores, pompfers, irán equipados con armas y deberán facilitar a su corredor el camino a la base (portería) del equipo contrario e impedir que el corredor rival marque punto, eliminando a los jugadores del equipo contrario. Al final del partido, el equipo que haya marcado más tantos es el ganador.

Seguridad ante todo

El jugger es un deporte de contacto que no se basa en la fuerza, sino en la habilidad y la estrategia. Por ello, y para comprobar que las armas son seguras, estas pasan un exhaustivo testeo previo a cada competición.

Índice

1. El Campo de Juego **4**
1.1. Acotación y Dimensiones 4
1.2. La Zona de Equipo 4
1.3. Las Bases 6
1.4. El Jugg 6

2. El Equipamiento **8**
2.1. Las Armas 8
2.2. Arma rota 9
2.3. El Q-tip 10
2.4. El Stab o Bastón 10
2.5. El Mandoble o Espada Larga 11
2.6. La Espada Corta 11
2.7. El Escudo 12
2.8. El Kette 13

3. El Partido **15**
3.1. Las Piedras 15
3.2. El Equipo 15
3.3. El Desarrollo del Punto 16
3.4. Anular el Punto 17
3.5. Los Modelos de Partido 18
3.5.1. El Modelo de Intervalos 18
3.5.2. El Modelo de Sets 18
3.5.3. El Modelo de Tiempo 19
3.6. Las Faltas Máximas 19

3.7. El Juego Pasivo 20

4. El Sistema de Juego 22

4.1. El Corredor o Qwicker 22

4.1.6. Pelea de qwickers 22

4.2. Los Impactos 23

4.3. Las Zonas de Impactos 24

4.4. Los Impactos con el Kette 27

4.5. La Penalizacion 29

4.6. Los Pineos 31

4.7. Dentro y Fuera del Campo 32

4.8. Interactuar con las Bases 33

5. Las Sanciones 35

5.1. Los Avisos 35

5.2. Las Faltas 35

5.2.4. Las Faltas Leves 36

5.2.5. Las Faltas Graves 37

5.2.6. Las Faltas Técnicas 38

5.2.7. La Falta Penal 39

5.2.8. El Acuerdo entre Jugadores 39

LJE
Liga de Jugger de España

Capítulo 1 El Campo de Juego

1.1. Acotación y Dimensiones

1.1.1. El campo de juego tiene la forma de octógono.

1.1.2. Las líneas más largas se llaman líneas de banda.

1.1.3. Las líneas que cortan de forma perpendicular las lineas de banda se llaman líneas de base. Los equipos deben permanecer ahí al inicio de cada punto.

1.1.4. Las lineas que unen las líneas de base con las líneas de bandas se llaman diagonales.

1.1.5. Las líneas delimitan la superficie de juego y no forman parte del campo.

1.1.6. En el centro del terreno de juego se debe situar el jugg al comienzo de cada punto.

1.2. La Zona de Equipo

1.2.1. Durante el transcurso de un punto, los jugadores que no formen parte de la alineación solo podrán permanecer en la zona de su equipo. La zona de equipo (resaltada en la imagen) equivale a la superficie exterior al campo desde el inicio de las líneas de banda hasta detrás de la línea de su base (o zona de base).

1.2.2. Durante el transcurso de un punto, los jugadores que no formen parte de la alineación no podrán interferir en el desarrollo del partido, ni dirigirse al equipo rival ni al equipo arbitral.

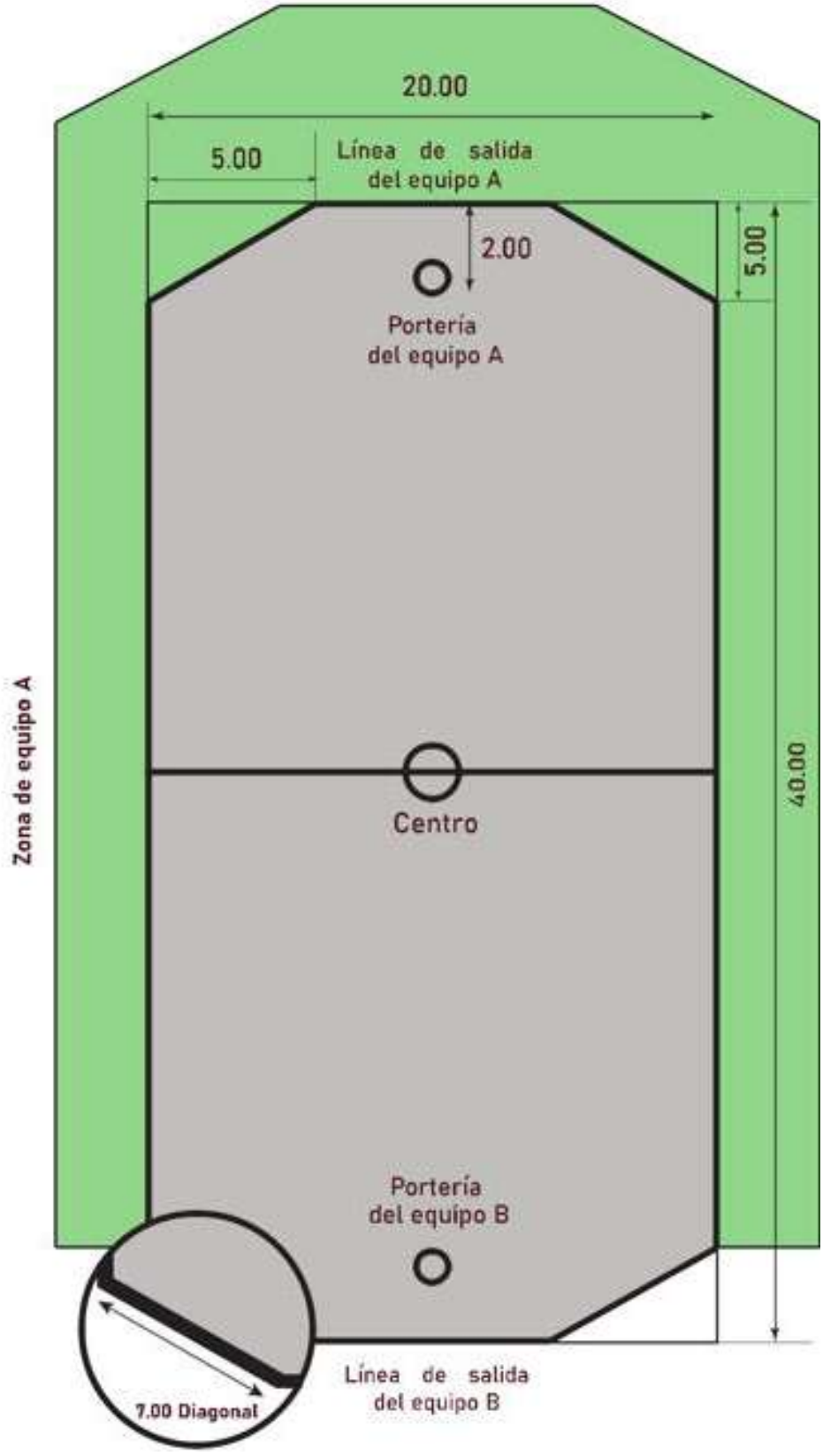

Figura 1.1: El campo de juego

1.3. Las Bases

1.3.1. La base es una pieza con un orificio en el centro en la que hay que colocar el jugg para marcar un tanto.

1.3.2. Se localizan en el centro de la línea de base y a 2m de distancia de esta.

1.3.3. Las bases tienen que permitir que encaje el jugg.

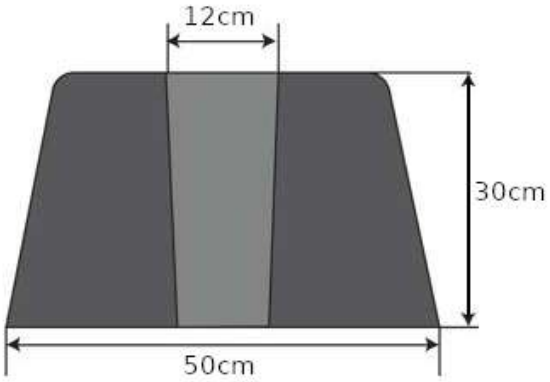

Figura 1.2: Las bases

1.4. El Jugg

1.4.1. El jugg es la pelota que el corredor ha de situar en la zona de marcaje para conseguir un tanto.

1.4.2. Mide 30cm de largo y tiene un extremo más estrecho (10cm de diámetro) y otro más ancho (15cm de diámetro).

1.4.3. Los juggs deben ser blandos y no podrán tener un alma rígida en su interior.

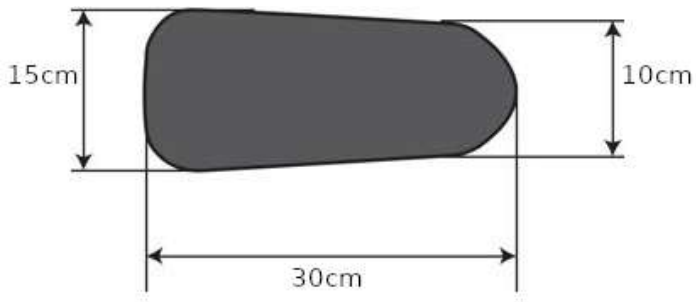

Figura 1.3: El jugg

Liga de Jugger de España

Capítulo 2 El Equipamiento

2.1. Las Armas

2.1.1. Deben de ser seguras respetando las siguientes normas:

A) Las zonas de golpeo deben estar cubiertas de material acolchado.

B) No se puede notar el alma en las zonas de golpeo.

C) El acolchado no debe desplazarse.

D) La punta del arma debe estar hecha solo con material blando, sin alma.

E) Las armas ofensivas no pueden contener materiales metálicos.

F) La capa exterior no puede ser abrasiva.

G) Deben ser lo suficientemente blandas como para no causar daños al impactar.

Figura 2.1: Las puntas

2.1.2. Las armas rígidas:

A) Son rectas y no pueden flectar.

B) Son de sección redonda.

C) Su diámetro debe estar entre 6cm y 15cm (exceptuando las zonas de agarre).

D) Deben mantener simetría radial.

E) El diámetro de la zona de golpeo debe ser igual en todos sus puntos.

F) El diámetro de las zonas acolchadas debe ser superior en al menos 2cm por cada lado al diámetro de las zonas de agarre.

G) Las zonas de golpeo deben medir al menos 40cm de longitud.

2.1.3. Las medidas son máximas, estando permitido llevar un arma más pequeña.

2.2. Arma rota

2.2.1. Si un arma deja de cumplir alguna de las reglas del capítulo 2 se considerará que el jugador que la lleva está fuera de juego y deberá salir del campo por la ruta más rápida, portando todos los fragmentos de su arma que pudieran resultar peligrosos.

2.2.2. El jugador deberá incorporarse por la línea de base en cuanto recoja una nueva arma, cumpliendo un tiempo de penalización de 5 intervalos.

2.3. El Q-tip

2.3.1. El largo máximo es de 200cm.

2.3.2. Tiene una zona de agarre central de 80cm que debe estar mínimamente acolchada y dos zonas de golpeo situadas en los extremos de 60cm.

2.3.3. Es un arma a dos manos.

Figura 2.2: El q-tip

2.4. El Stab o Bastón

2.4.1. El largo máximo es de 180cm.

2.4.2. La zona de golpeo está situada en un extremo y mide 90cm.

2.4.3. La zona central no se considera zona de golpeo válido, aunque debe estar acolchada y tener un mínimo de 4cm de diámetro.

2.4.4. Tiene dos zonas de agarre de 20cm separadas por la zona central.

2.4.5. Es un arma a dos manos.

2.4.6. Debe sujetarse con una mano en cada zona de agarre.

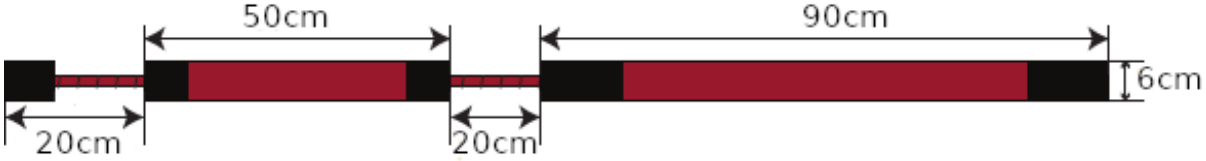

Figura 2.3: El stab

2.5. El Mandoble o Espada Larga

2.5.1. El largo máximo es de 140cm.

2.5.2. La zona de golpeo mide 100cm.

2.5.3. La zona de agarre mide 40cm.

2.5.4. Es un arma a dos manos.

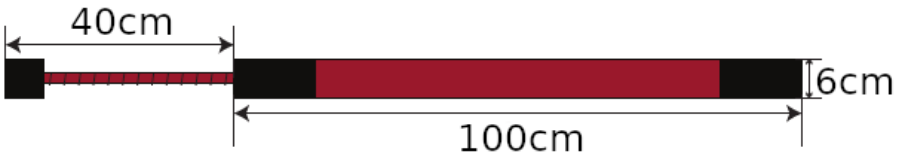

Figura 2.4: El mandoble

2.6. La Espada Corta

2.6.1. El largo máximo es de 85cm.

2.6.2. La zona de golpeo mide 65cm.

2.6.3. La zona de agarre mide 20cm.

2.6.4. Es un arma a una mano.

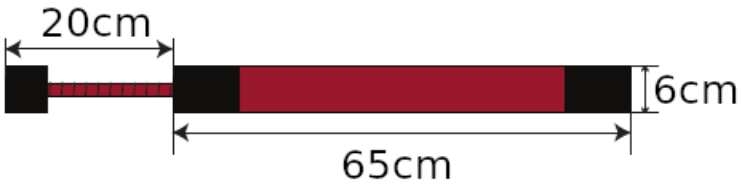

Figura 2.5: La espada corta

2.7. El Escudo

2.7.1. Debe ser redondo.

2.7.2. El borde del escudo debe estar acolchado.

2.7.3. El diámetro máximo es de 60cm.

2.7.4. El grosor máximo es 25cm (sin incluir agarre).

2.7.5. Ambas caras del escudo deben ser sólidas, planas y rectas (sin contar los agarres y correas ni sus fijaciones).

2.7.6. Una de las caras debe ser completamente blanda.

2.7.7. Debe tener al menos un agarre.

2.7.8. Es un arma defensiva. No se puede usar para golpear.

2.7.9. Es un arma a una mano.

2.7.10. No se puede abandonar el escudo.

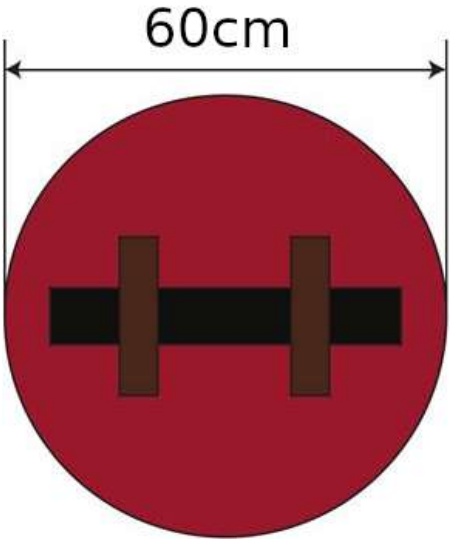

Figura 2.6: El escudo

2.8. El Kette

2.8.1. Tiene unas dimensiones máximas de 320cm.

2.8.2. Está formado por una bola, un conjunto de enlace y agarre.

2.8.3. El tamaño de la bola debe estar entre 18cm y 22cm de diámetro (55cm y 77cm de perímetro).

2.8.4. La bola debe ser una esfera de material blando.

2.8.5. No puede contener materiales rígidos o duros.

2.8.6. El agarre deberá poder desprenderse con facilidad del jugador para evitar posibles tirones que pongan en peligro a los jugadores.

2.8.7. Todo el conjunto de enlace y bola es considerado una única zona de agarre válida.

2.8.8. El kette puede realizar impactos válidos siempre que se sujete con al menos una mano.

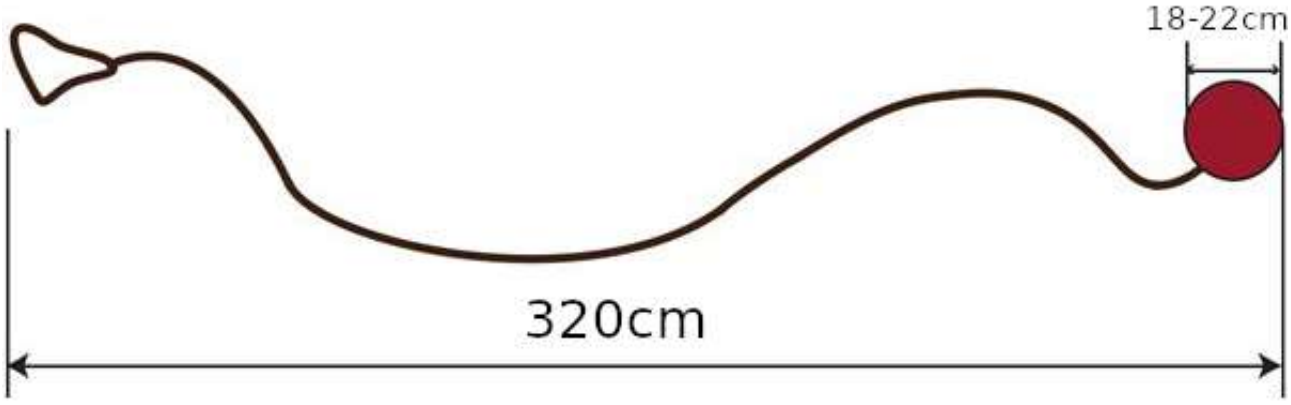

Figura 2.7: El kette

LJE
Liga de Jugger de España

Capítulo 3 El Partido

3.1. Las Piedras

3.1.1. Las piedras o intervalos son el tiempo del juego.

3.1.2. Corresponden a 1,5 segundos.

3.1.3. Se miden por un sonido monótono y constante (golpe de tambor). Cada vez que suene indicará que ha pasado una piedra.

3.2. El Equipo

3.2.1. Durante el desarrollo de un punto cada equipo contará con máximo 5 jugadores dentro del campo.

3.2.2. Contará con un capitán que será el único autorizado a dirigirse al equipo arbitral tras el desarrollo del punto.

3.2.3. Cada equipo deberá tener obligatoriamente un solo Qwicker en el campo.

3.2.4. Cada equipo solo podrá tener como máximo un Kette en el campo.

3.2.5. El resto de jugadores son Pompfers.

3.2.6. El máximo de jugadores totales en un partido es de 10 por equipo.

3.3. El Desarrollo del Punto

3.3.1. El punto se desarrolla desde que el árbitro da la salida hasta que se logra marcar, se terminen las piedras o el árbitro lo indique.

3.3.2. El equipo arbitral puede decidir interrumpir el punto:

- En caso de que el equipo arbitral interrumpa el punto, los jugadores deben quedarse en su posición y detendrán todas sus acciones de juego.
- El juego se reiniciará desde esa posición cuando el equipo arbitral lo indique.

3.3.3. Los árbitros preguntarán a los qwickers si sus equipos están listos y darán inicio al punto.

3.3.4. Los jugadores tienen la obligación de entrar antes de que suene el segundo intervalo desde que el árbitro da la salida.

3.3.5. Solo se puede entrar al campo por su línea de base (imagen 1).

3.3.6. Se consideran en juego todos los jugadores que entren al campo.

3.3.7. Si un jugador en juego pasa a considerarse fuera de juego deberá levantar el brazo con la palma de la mano abierta para indicar al resto de jugadores su estado.

3.3.8. Ningún jugador en juego puede cambiar su arma.

3.3.9. Se podrá realizar un cambio justificado de un jugador en juego por otro del mismo equipo que estuviera fuera de juego durante una interrupción.

3.3.10. Para anotar un tanto el corredor debe colocar el jugg dentro de la base contraria sin que ningún corredor esté en contacto con el jugg y éste se mantenga dentro de la base introducido hasta la mitad.

3.3.11. No está permitido obstruir el orificio de la zona de marcaje.

3.3.12. Cada equipo tiene derecho a pedir 1 minuto de tiempo muerto que puede pedir en cualquier momento desde el inicio del partido hasta 4 minutos antes del final del partido.

3.3.13. El tiempo muerto se pedirá siempre entre dos puntos.

3.4. Anular el Punto

3.4.1. Se puede anular el punto en el caso de composición no válida en las alineaciones de uno o ambos equipos (más de 5 jugadores, 2 kettes, etc.).

3.4.2. Un punto conseguido como consecuencia directa de una falta será anulado.

3.4.3. Se entiende como consecuencia directa aquella acción que al resolverse implica la consecución de un tanto de manera inmediata.

3.4.4. Cuando el árbitro principal lo estime conveniente (Normativa Arbitral artículo 6.14).

3.5. Los Modelos de Partido

3.5.1. El Modelo de Intervalos

3.5.1.1. Se juegan dos partes iguales con un número determinado de intervalos.

3.5.1.2. Gana el equipo que más ha logrado tantos al finalizar el partido.

3.5.1.3. Entre cada parte los equipos deberán cambiar de campo.

3.5.1.4. Durante los últimos diez intervalos de cada parte, un miembro del equipo arbitral deberá realizar una cuenta atrás gritando el número de intervalos que quedan.

3.5.1.5. Para poder disputar un punto en este modelo deberán quedar 4 o más intervalos de tiempo.

3.5.1.6. En el caso de que se finalice el partido y no pueda haber empate, este se resuelve con el Jugg de Oro, que dará la victoria al primer equipo que consiga un punto. En el Jugg de Oro no se detiene el punto al llegar al final de la cuenta atrás, sino que se continúa hasta que uno de los dos equipos marca.

3.5.2. El Modelo de Sets

3.5.2.1. Gana el equipo que primero logra anotar el número de sets definido.

3.5.2.2. Un equipo logra un set si llega a un número de tantos específicos.

3.5.2.3. Al finalizar cada set se cambia de campo.

3.5.3. El Modelo de Tiempo

3.5.3.1. Se juega un partido a una cantidad definida de tiempo.

3.5.3.2. Gana el equipo que ha logrado más tantos al finalizar el tiempo de ronda.

3.5.3.3. A mitad del tiempo de ronda una señal acústica indicará el cambio de campo.

3.5.3.4. Si un punto está en curso al sonar la señal acústica de cambio de campo o si los árbitros han iniciado la cuenta el punto continua y al finalizar este se realiza el cambio de campo.

3.6. Las Faltas Máximas

3.6.1. Para cada modelo un equipo que cometa la cantidad de faltas máxima por partido perderá este partido en el momento en el que realice la última falta.

3.6.2. Las faltas máximas por partido se determinan usando las siguientes fórmulas (siendo en todos los casos "ln(x)" el logaritmo neperiano de x) se tomará siempre el número entero del resultado y nunca podrá ser menos de 3:

- Modelo de Piedras: $2 \times ln(P) - 7,8$ (donde P es la cantidad de piedras que dura el partido)
- Modelo de Sets: $2 \times ln(P \times 20) - 7,8$ (donde P es la cantidad de puntos total que necesita marcar un equipo para ganar el partido)
- Modelo de Tiempo: $2 \times ln(T \times 8,5) - 7,8$ (donde T es la cantidad de minutos que dura el partido)

3.7. El Juego Pasivo

3.7.1. Se llama juego pasivo al momento en el que un punto está estancado en una situación de juego que ningún equipo muestra interés en resolver.

3.7.2. SÓLO puede darse en modelos de partido sin límite de tiempo ni piedras.

3.7.3. En el momento en el que el equipo arbitral identifique estancamiento en el punto, el árbitro principal, procederá a notificar a los corredores de ambos equipos que ha identificado un posible juego pasivo. Si ambos equipos continúan sin desbloquear la situación durante 10 intervalos, el árbitro principal detendrá el juego y se iniciará un nuevo punto.

3.7.4. Las sanciones que se cumplieron al inicio del punto que se bloqueó se considerarán cumplidas. Sí se deberán cumplir las sanciones que se cometieron durante el punto que acabó como juego pasivo.

LJE
Liga de Jugger de España
SUZUKI
19

Capítulo 4 El Sistema de Juego

4.1. El Corredor o Qwicker

4.1.1. Es el único jugador que puede coger, llevar, lanzar el jugg y conseguir tantos para su equipo.

4.1.2. No puede lanzar el jugg contra sus rivales.

4.1.3. No tiene permitido darle patadas.

4.1.4. Podrá frenar el jugg usando el cuerpo.

4.1.5. El resto de jugadores solo podrán interactuar con el jugg haciendo uso de sus armas para desplazarlo, pero nunca transportarlo utilizando, por ejemplo, dos espadas a modo de pinza o un escudo como bandeja. Tampoco está permitido dar una patada al jugg interponiendo un arma.

4.1.6. Pelea de qwickers

4.1.6.1. Está permitido:

A) Agarrar todo el tronco, glúteos y muslos.

B) Agarres que engloben los brazos dentro del tronco.

C) Levantamientos y derribos.

D) Si el corredor rival está tocando el suelo con alguna parte del cuerpo que NO sean los pies, se podrá agarrar y arrastrar de las piernas y los brazos.

E) Empujones con el hombro, torso o con los brazos y desplazamientos empleando el brazo o la mano para evitar un agarre, siempre que se acompañe el movimiento con el propio cuerpo y nunca en la dirección de carrera del corredor rival.

4.1.6.2. NO está permitido:

A) Agarres sobre una zona no válida.

B) Proyecciones.

C) Puñetazos o patadas.

D) Luxaciones.

E) Zancadillas.

F) Interactuar con la cabeza, el cuello o los genitales en ningún caso.

4.2. Los Impactos

4.2.1. Se considera impacto todo contacto que existe entre un arma y un jugador distinto al portador (independientemente del equipo al que pertenezca).

4.2.2. Ha de realizarse en una zona de impacto válido.

4.2.3. Ha de ser realizado por un jugador activo.

4.2.4. Ha de realizarse con la zona de golpeo del arma.

4.2.5. Ha de realizarse con el arma correctamente agarrada.

4.2.6. El arma no debe estar rota.

4.2.7. No se puede utilizar un arma agarrándola por una zona que no sea un agarre.

4.2.8. No está permitido atacar con un arma a dos manos si no está correctamente agarrada con las dos manos.

4.2.9. Está permitido defenderse agarrando un arma a dos manos con una sola mano.

4.3. Las Zonas de Impactos

4.3.1. Las zonas de impacto de un jugador abarcan todo su cuerpo, incluida su ropa, con excepciones.

4.3.2. El cuello y la cabeza no son zonas de impacto válidas. El cuello NO engloba las clavículas ni los trapecios.

4.3.3. Si un impacto primero hace contacto en la cabeza o en el cuello y luego en una zona de impacto, no será considerado válido. Si, por el contrario, empieza en una zona de impacto y termina en la cabeza o en el cuello, este sí será considerado como impacto válido.

4.3.4. Si un impacto golpea de manera simultánea una zona de impacto no válida (como el cuello o la cabeza) y una zona de impacto válida, se considerará impacto válido.

Figura 4.1: Golpe válido

4.3.5. Si un jugador intenta emplear la cabeza de forma deliberada o repetida para parar o desviar golpes, el árbitro puede declarar la cabeza una zona válida para ese jugador.

4.3.6. Las manos que portan un arma ofensiva rígida no son zonas de impacto válidas. Las manos NO engloban las muñecas (Figura 4.2).

4.3.7. Si el corredor está en contacto con el jugg, este también es zona de impacto válida para él.

4.3.8. Si un jugador realiza un impacto mientras es impactado al mismo tiempo por otro jugador, se considera un impacto doble (dobles) y todos los jugadores impactados deberán realizar su cuenta de penalización.

Zonas no válidas que se convierten en válidas	
Cabeza y Cuello	Si el golpe se ha iniciado en una zona del cuerpo válida
	Cuando toque con otra zona válida del cuerpo de manera simultánea
	Si se usa 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
Jugg	Si este es golpeado cuando está en contacto con un qwicker

Cuadro 4.1: Zonas válidas

Figura 4.2: Golpe válido

4.3.9. Está prohibida cualquier acción sobre un jugador contrario que implique un riesgo directo y grave sobre la integridad física del rival o presente una intención claramente lesiva, estas acciones se consideran juego peligroso.

Es juego peligroso
Fondear con fuerza con un Stab.
Golpear con fuerza desmedida, especialmente en la cara o genitales.
Saltar por encima de otro jugador, salvo para evitar una situación de peligro.
Interrumpir la carrera de un jugador provocando un choque, salvo en el caso de los corredores.
Empujar a un corredor en la dirección en la que está corriendo.
Jugar con temeridad atendiendo especialmente a las condiciones del terreno no lo permiten.
Chocar de forma violenta contra otro jugador.

Cuadro 4.2: Juego peligroso

4.4. Los Impactos con el Kette

4.4.1. El kette realiza impactos válidos únicamente cuando la bola esté activa, cumpliendo con las condiciones generales anteriormente descritas en el apartado. Una bola se considera activa cuando el jugador que la porta realiza un lanzamiento y deja de estar activa cuando a causa de un impacto pierde súbitamente velocidad. Se considera lanzamiento al hecho de imprimir en que la bola una dirección y una velocidad de forma deliberada que proyecte la bola desde el jugador que la porta hacia el exterior.

Aclaración:

- Se considera súbito a un cambio que sucede en un instante.
- Se considera un cambio de velocidad a una reducción de más de la mitad de su velocidad.

4.4.2. Se considera enrollado un kette que ha realizado una O sobre un arma o alguna parte del cuerpo de un jugador.

4.4.3. No se considerarán impactos válidos los golpes que se realicen mientras el kette se encuentre enrollado en un arma u otro jugador (realizando un círculo completo).

4.4.4. No se consideran impactos válidos los golpes que se realicen con la bola como consecuencia de un movimiento producido directamente con el tren inferior del jugador (una patada, un golpe con el pie, la rodilla o la pierna, etc.).

4.4.5. Un jugador activo puede enrollar y sujetar el kette con sus armas sin consecuencias.

4.4.6. Si un jugador que porta el kette es impactado, se deberá proceder a destrabar las armas.

4.4.7. El jugador impactado deberá facilitar al otro jugador el destrabe del kette sin soltar su arma, pudiendo cederla en caso necesaria (que deberá ser devuelta por el otro jugador).

4.4.8. El jugador impactado no podrá iniciar su cuenta hasta no haberse destrabado el arma por completo.

4.4.9. El kette no puede girar si tiene un arma enrollada.

4.4.10. Ningún jugador podrá dar tirones con el kette o con un arma cuando estén trabadas o el kette esté trabado en el cuerpo de una persona.

4.5. La Penalizacion

4.5.1. Un jugador que ha recibido un impacto válido y/o una falta pasará a estar inactivo.

4.5.2. Un jugador inactivo deberá:

A) Arrodillarse apoyando al menos una rodilla en el lugar del campo que fue impactado o penalizado.

B) Poner una mano en la espalda.

C) Mantener su arma de manera horizontal en el suelo.

D) Mantener el escudo perpendicular al suelo y que este no esté más elevado que el hombro si esto es posible.

E) Contar con los dedos de la mano, empezando con el puño cerrado y levantando en orden un dedo por cada intervalo hasta que finalice su cuenta empezando en el pulgar y terminando por el meñique.

4.5.3. Un jugador inactivo podrá:

A) Dirigir o dar órdenes al equipo.

B) Pivotar sobre la rodilla sobre la que se agachó.

C) Protegerse de un golpe.

D) Estirar o contraer el tronco.

E) Mantenerse arrodillado tanto tiempo como desee una vez finalizado el tiempo de penalización.

4.5.4. Un jugador inactivo NO podrá:

A) Interactuar con el jugg excepto para sacarlo de una base.

B) Desplazar o agarrar un arma ajena, salvo para facilitar que otro jugador recupere su arma.

C) Realizar la cuenta con la mano que porta un escudo.

D) Soltar el escudo.

E) Sujetar un arma con la mano con la que se realiza la cuenta, aunque esta haya terminado.

F) Interferir físicamente en el desarrollo del juego.

G) Tumbarse en el suelo, es decir, bajar el pecho o la cabeza por debajo de la línea de la cadera o apoyar el brazo, el tronco o la cabeza en el suelo.

H) Situarse encima del Jugg.

4.5.5. Todas las armas y faltas tienen un tiempo de penalización de 5 intervalos, con la excepción del kette que tiene una penalización de 8 intervalos.

4.5.6. Un jugador inactivo puede empezar a contar SOLO cuando haya adoptado la posición descrita en 4.5.2.

4.5.7. Si un jugador tiene alguna reclamación al jugador contrario o al árbitro deberá hacerlo de forma que sea visiblemente evidente que no ha comenzado la cuenta. Si un jugador comienza la cuenta acepta el resultado del duelo.

4.5.8. Un jugador se considera activo en cuanto separe la mano de su espalda, levante la rodilla del suelo o haga uso de su arma.

4.6. Los Pineos

4.6.1. Cualquier jugador inactivo es susceptible de ser pineado.

4.6.2. Un pineo es un contacto constante en una zona válida que evita que el jugador se levante.

4.6.3. Para pinear, un jugador activo debe apoyar la zona de golpeo de su arma sobre un jugador inactivo.

4.6.4. Tras liberar un pineo si el jugador inactivo NO ha terminado su tiempo de penalización deberá terminar su tiempo de penalización para levantarse.

4.6.5. Tras liberar un pineo si el jugador inactivo ha terminado su tiempo de penalización deberá esperar a que suene la siguiente piedra para levantarse.

4.6.6. El kette no puede pinear.

4.6.7. No se puede pinear con un kette trabado en el arma.

4.6.8. No se puede pinear más de un jugador por arma ofensiva.

4.6.9. No se puede alternar el pineo más de una vez entre dos piedras.

4.6.10. Un jugador pineado no podrá realizar ninguna acción que impida o dificulte el pineo.

4.6.11. Se puede golpear a un jugador con la misma arma mientras se pinea.

4.7. Dentro y Fuera del Campo

4.7.1. Se considerará que un jugador está fuera si con alguna parte de su cuerpo toca la línea que delimita el campo o más allá.

4.7.2. Si un jugador sale del campo debe cumplir una penalización de 5 piedras.

4.7.3. Si un jugador sale del campo por acción de un jugador inactivo, no se considerará que ha salido.

4.7.4. Un jugador inactivo (por un impacto) no puede salir del campo y un jugador inactivo por salir del campo no puede ser impactado. Estas acciones no acumulan su tiempo de penalización.

4.7.5. Sí podrá sobresalir del campo alguna parte del cuerpo, siempre y cuando no esté en contacto con la línea o con el suelo.

4.7.6. Está permitido apoyar o tocar fuera del campo con un arma.

4.7.7. Se considerará que el jugg está fuera si toca la línea que delimita el campo o más allá.

4.7.8. Se considerará que ha lanzado el jugg fuera el último jugador que lo tocó, lo haya hecho o no de manera intencionada salvo si se produce por el artículo 4.1.2 (el corredor lanza el jugg sobre otro rival).

4.7.9. Cuando el jugg es lanzado fuera del campo, el punto no se detiene.

4.7.10. El corredor está autorizado a salir del campo a coger el jugg por el sitio más cercano y regresar dentro tan rápido como sea posible y por el mismo punto del campo por el que salió. El qwicker podrá ser impactado durante este proceso.

4.8. Interactuar con las Bases

4.8.1. Si durante un forcejeo se desplazara la base, se intentará colocar de manera que no influya ni en la disputa ni en el resultado del punto.

4.8.2. Si el corredor atacante pudiera marcar un punto de manera clara pero no fuera posible por no encontrarse la base en su lugar, el árbitro concederá el punto.

Liga de Jugger de España

Capítulo 5 Las Sanciones

5.1. Los Avisos

5.1.1. Los avisos son una intervención por parte de un árbitro sobre una acción que genera una penalización de 5 intervalos pero NO implica una falta.

5.1.2. El tiempo de penalización de todos los avisos es acumulativo con otras faltas, otros avisos o con el tiempo de penalización por impacto con la excepción descrita en el 4.7.4.

5.1.3. Es aviso:

A) Salirse del campo (artículo 4.7.1).

B) Entrar antes de tiempo y no detenerse lo suficiente para no sacar ventaja.

C) Lanzar el jugg fuera (artículo 4.7.7).

D) Lanzar el jugg después de ser impactado.

E) Roce en la ropa.

F) Realizar la cuenta de penalización con los dedos de forma incorrecta.

5.2. Las Faltas

5.2.1. Las faltas son acciones ilícitas que van en contra del reglamento. Podrán ser propuestas por cualquier miembro del equipo arbitral, aunque solo el árbitro principal podrá sancionarlas.

5.2.2. No se podrá sancionar una falta del tipo que sea si ningún miembro del equipo arbitral la ha visto.

5.2.3. El tiempo de penalización de todas las faltas es acumulativo con otras faltas, otros avisos o con el tiempo de penalización por impacto.

5.2.4. Las Faltas Leves

5.2.4.1. Las faltas leves son aquellas acciones que no cambian en exceso el resultado del partido ni repercuten de manera importante sobre el desarrollo del mismo.

5.2.4.2. El cumplimiento de la sanción por falta leve deberá ser aplicado por el jugador sin intervención del árbitro.

5.2.4.3. Se considerará que un árbitro ha intervenido cuando el jugador tuviera intención de seguir jugando. Si el jugador se queda en el sitio inmóvil, sin interactuar hasta que el árbitro resuelva la acción, se considerará que el árbitro ha aclarado una situación del juego, pero NO ha intervenido.

5.2.4.4. Es falta leve:

A) Realizar tirones con armas trabadas (artículo 4.4.9).

B) Utilizar un arma agarrándola desde una zona diferente a la de agarre (artículo 4.2.8).

C) Bloquear o mover el arma de un jugador inactivo por acción que no sea un lance del juego, provocando una ventaja.

D) Realizar más de un giro con el kette si tiene un arma enrollada (artículo 4.4.8).

E) No entrar al campo cuando el árbitro da la salida (artículo 3.3.4).

5.2.5. Las Faltas Graves

5.2.5.1. Las faltas graves son aquellas acciones voluntarias que implican un comportamiento malicioso y que pueden incidir en un cambio en el resultado del punto, es decir, sacar ventaja o influir en él.

5.2.5.2. Una falta grave implica una penalización de 8 piedras al inicio del punto siguiente que deberá cumplir el jugador que cometió la falta o quién juegue en su lugar.

5.2.5.3. Si un mismo equipo ha cometido más de una falta grave en un mismo punto, las faltas se repartirán en diferentes jugadores, habiendo tantos jugadores penalizados como faltas cometidas durante el punto.

Posición que cometió la falta	Posición que cumplirá la sanción
Kette	Kette (si no sale Pompfer)
Pompfer	Pompfer
Qwicker	Qwicker

Cuadro 5.1: Posición sancionada

5.2.5.4. Es falta grave:

A) Desobedecer las indicaciones arbitrales.

B) Incumplir el tiempo de penalización (artículos 4.5).

C) Recibir un impacto válido y continuar jugando (artículos 4.2, 4.3 y 4.4).

D) No contar la piedra del pineo (artículos 4.6.5).

E) Cometer una falta leve y no cumplir la penalización voluntariamente (artículos 5.2.4.2 y 5.2.4.3).

F) El juego peligroso (artículo 4.3.9).

G) Lanzar el jugg voluntariamente contra un rival (artículo 4.1.2).

H) Lanzar el jugg voluntariamente fuera del campo.

I) Impedir voluntariamente el destrabe del kette una vez que se ha recibido un impacto válido (artículo 4.4.6 y 4.4.7).

J) No devolver el arma que se quedó trabada al finalizar el destrabe (artículo 4.4.7).

K) No marcar un punto cuando se está en clara disposición de poder hacerlo sin que un oponente lo pueda evitar (perder tiempo).

L) Que un jugador inactivo o fuera de juego intervenga en el juego de forma física y directa en el desarrollo de un punto (artículo 4.5.7).

M) El trato irrespetuoso a espectadores, equipo arbitral o jugadores.

5.2.6. Las Faltas Técnicas

5.2.6.1. Falta técnica es aquella que supone un flagrante riesgo para la seguridad o atenta contra la autoridad del equipo arbitral.

5.2.6.2. Constituye un tipo de sanción por la que un jugador será expulsado y no tendrá permitido situarse en las inmediaciones del campo.

5.2.6.3. El árbitro podrá interrumpir el partido para expulsar a un jugador con una falta técnica.

5.2.6.4. La falta técnica computa como dos faltas graves para ese jugador y para el cómputo total del equipo.

5.2.6.5. Una falta técnica implicará el cumplimiento de dos faltas graves al inicio del siguiente punto que deberán ser cumplidas por dos jugadores diferentes.

5.2.6.6. Es falta técnica:

A) Romper voluntariamente un arma.

B) Alterar voluntariamente el campo de juego o sus elementos.

C) Jugar deliberadamente con un arma que no cumpla los puntos del capítulo 2.

D) Insultos o amenazas al equipo arbitral, público o jugador.

E) Lesionar a un rival o compañero de forma intencionada o por acciones temerarias del juego peligroso.

F) Agresión física deliberada.

G) Apología política.

H) Intervención directa de un jugador expulsado en el desarrollo del partido.

5.2.7. La Falta Penal

Si un jugador evita la consecución de un tanto claro con una falta, se sanciona con falta penal otorgando el tanto y aplicando las sanciones que correspondan.

5.2.8. El Acuerdo entre Jugadores

5.2.8.1. En caso de acuerdo entre jugadores este prevalecerá, siempre que sean acciones dentro del campo de su libre disposición.

5.2.8.2. No puede darse acuerdo entre jugadores en acciones en contra del reglamento.

5.2.8.3. No puede darse acuerdo entre jugadores en uso de armas ilegales o rotas.

Notas

LJE
Liga de Jugger de España