



Reglamento de Jugger

(Adaptado al aula de Educación Física)

Basado en el reglamento de:

Creado por:



MIGUEL ANGEL RUIZ



ABRAHAM PLAZA
EDUCACIÓN FÍSICA

REGLAMENTO DE JUGGER

Adaptación al aula de Educación Física

INTRODUCCIÓN

SEGURIDAD ANTE TODO

El jigger no es un deporte que se base en la fuerza bruta, sino en la **habilidad** y la **estrategia**. En este sentido, el reglamento prohíbe en todo momento los **impactos fuertes** con las armas y el contacto físico entre jugadores. En definitiva, el jigger es un deporte de contacto muy completo, ya que trabaja todo el cuerpo, la mente y el juego en equipo y en el que se minimizan los riesgos. Recordaremos siempre estas dos palabras: **HONESTIDAD** a la hora de cumplir las normas y **RESPONSABILIDAD** para que ningún jugador se haga daño.

LOS JUGADORES

EQUIPO

Durante un partido un equipo debe contener un máximo de 5 jugadores en el campo y hasta 2-3 reservas.

CORREDOR

El corredor o *qwiker* **no** porta **armas** y es el único que puede coger el *jugg* (balón de juego). En el campo debe haber obligatoriamente un corredor en cada equipo. Es el encargado de indicar al árbitro si su equipo está listo al empezar un punto. Para ello el árbitro levantará el pulgar de su mano, a lo que el corredor responderá levantando su pulgar.

POMPFERS

El resto de jugadores son llamados *pompfers* y pueden equiparse con una de las siguientes combinaciones de sticks:

- 1 Q-tip // 1 Mandoble // 1 Espada corta y 1 escudo // 1 espada corta

EQUIPAMIENTO

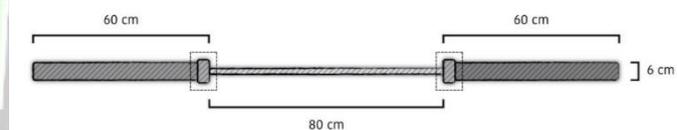
JUGG

El **corredor** es el **único** jugador que puede **coger**, llevar y lanzar el *jugg* para así conseguir tantos para su equipo. El corredor **no** puede **lanzar** el *jugg* contra sus rivales, ni tiene permitido darle patadas.

El resto de jugadores solo pueden mover el jugg **con sus sticks**, pero nunca transportarlo utilizando, por ejemplo, con un escudo como bandeja.

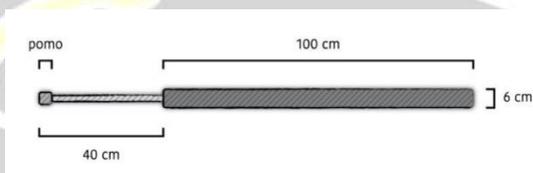
ZONAS DE GOLPEO

Q-tip



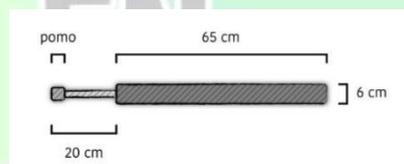
Tiene dos zonas de golpeo situadas a los extremos de hasta 60 cm. Es un arma a **dos manos**, pudiéndose situar cada una en cualquier parte de la zona de agarre y debe portarse con dos manos siempre.

Mandoble



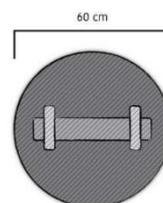
La zona de golpeo mide 100 cm y la zona de agarre mide 40 cm. Es un arma a **dos manos** y debe portarse siempre con dos manos.

Espada corta



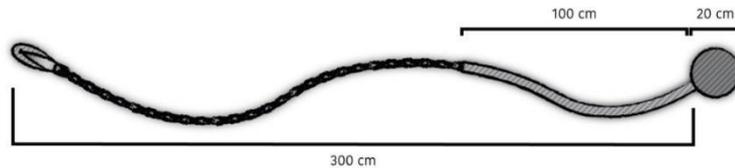
Es un arma a **una mano** y puede agarrarse desde cualquier parte de su zona de agarre. Puede combinarse con un **escudo** en la otra mano.

Escudo



Se usa con **una sola mano** y es considerado un **arma no ofensiva** por lo que **NO** está permitido atacar con el escudo. Debe tener el borde y el frontal siempre acolchados.

Kette



El agarre del *kette* deberá poder desprenderse con facilidad del jugador para evitar posibles tirones que pongan en peligro a los jugadores. Todo el conjunto de enlace y bola es considerado una única zona de agarre válida. El *kette* puede realizar impactos válidos siempre que se sujete con al menos una mano. Si queda enrollado en un rival, éste facilitará su desenrolle quedándose quieto ayudando al rival a desenrollarlo.

DESARROLLO DE UN PARTIDO

DURACIÓN DE UN PARTIDO

Intervalos

Los intervalos o **pedras** son el medio sonoro continuo que se utiliza en el jugger con una frecuencia de 1,5 segundos. Los intervalos se marcan con señales acústicas.

Tantos

Para anotar un tanto el corredor debe colocar el *jugg* dentro de la base contraria. Si el *jugg* se sale o ha sido lanzado o dejado caer dentro de la base, el tanto **NO** será válido.

En caso de que el tanto **NO** sea válido el punto continuará y un árbitro o un jugador deberán sacar el *jugg* de la zona de marcaje. **NO** está permitido **obstruir** el orificio de la zona de marcaje, ya sea con el cuerpo, con la mano o con el escudo.

Comenzar un punto

El **jugg** se colocará en el centro del campo. El **árbitro** principal y secundario darán comienzo al punto levantando el pulgar derecho hacia el equipo a su derecha. Para indicar que un equipo se encuentra **preparado**, su **corredor** debe indicarlo al equipo arbitral levantando claramente su **pulgar** derecho. A continuación hará lo mismo con el equipo de su izquierda. Cuando ambos corredores estén listos, el árbitro principal gritará **¡3, 2, 1, jugger!** y se dará comienzo el punto.

GANADOR DEL PARTIDO

Ganará un partido el equipo que, acabado el tiempo, haya conseguido mayor número de tantos.

Jugg de Oro

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.

SISTEMA DE JUEGO

GOLPES E IMPACTOS

Para que un golpe sea considerado impacto válido ha de cumplir una serie de condiciones:

- Ha de realizarse en una zona de impacto válido.
- Ha de ser realizado por un jugador activo, es decir, que no esté arrodillado por haber sido tocado,
- Ha de realizarse con la zona de golpeo del arma.
- Ha de realizarse con el arma correctamente agarrada.
- No ha de realizarse con fuerza desmesurada.

Un impacto válido hace que el jugador tenga que **arrodillarse** y realizar una cuenta de penalización de **5 intervalos** (8 intervalos en caso de un impacto del *kette*).

Kette

Un impacto realizado por un *kette* genera una penalización de **8 intervalos**. El *kette* realiza impactos válidos cuando está en movimiento en cualquiera de sus direcciones y:

- Golpea con la **bola** con las condiciones generales anteriormente descritas.
- **Enrolla con la cadena** (realizando una O) al menos una zona de impacto válida de un jugador.

No se considerarán impactos **válidos** los impactos que se realicen con la bola con un movimiento directamente producido por darle una patada a la misma (un golpe con el pie, la rodilla o la pierna).

Si un cadenero es impactado, se deberá proceder a destrabar las armas. Si el *pompfer* es impactado, este deberá facilitar al cadenero el destrabe del *kette* sin soltar su arma.

Fuerza desmesurada

Se considerará que un golpe se realiza con **fuerza desmesurada** cuando este se realice con un exceso de fuerza innecesario para la situación del juego. En este caso el jugador deberá arrodillarse y realizar una cuenta de 5 intervalos (falta leve).

ZONAS DE IMPACTO

Las zonas de impacto de un jugador abarcan todo el **cuerpo**, incluida la **ropa** del mismo con las siguientes **excepciones**:

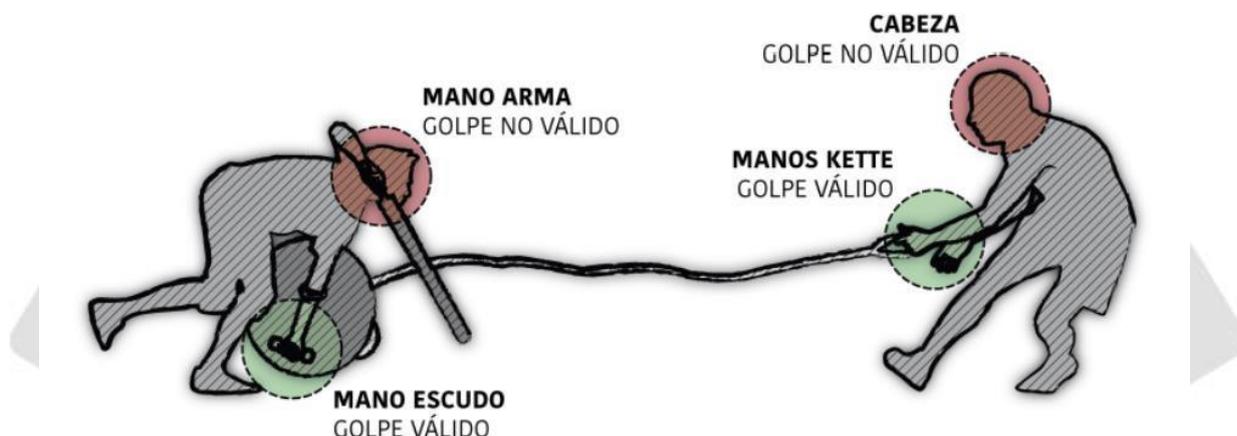
Cuello y cabeza

El cuello y la cabeza no son zonas de impacto válidas. Si un jugador es golpeado en una de estas zonas ha de decir en alto «¡**Cabeza!**» para indicarle al resto de jugadores y a los árbitros que no se trata de un golpe válido y continuar el juego.

Mano

Las manos que portan un arma **no son zonas de impacto** válidas. Los antebrazos **SÍ** son válidos. Si un jugador es golpeado en la mano, deberá decir en alto «¡Mano!». Si un golpe primero hace contacto en la mano y luego en una zona de impacto válida, será considerado válido.

La mano **sí** es una zona de impacto válida cuando es la mano que porta un **escudo**.



DOBLES

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

Si un jugador cree que ha hecho dobles deberá indicarlo gritando «¡Dobles!» para indicar al otro jugador y al árbitro su percepción del combate.

ARRODILLARSE

Arrodillarse es la acción que tiene que llevar a cabo un jugador que ha recibido un **impacto válido** y que consiste en poner como mínimo una **rodilla en el suelo** hasta que pase el tiempo de penalización. Durante este tiempo el jugador debe cumplir las siguientes normas:

- Su arma deberá estar en el **suelo** (excepto el escudo que permanecerá agarrado).
- Nunca se podrá sujetar un arma con la mano con la que se realiza la cuenta.
- El *kette* podrá realizar la cuenta con el agarre en la muñeca.

Deberá realizar su conteo con la **MANO ELEVADA**, para que sea visible por todos los jugadores.

Mientras el jugador está arrodillado no podrá interferir en el desarrollo del juego, por ejemplo moviéndose, golpeando el jogg que tenga cerca o bloqueando un arma de un rival.

Un jugador arrodillado podrá **levantarse** cuando **termine su cuenta** y **no** esté **pineado**.

TIEMPOS DE PENALIZACIÓN

No se empieza a contar hasta que el jugador apoya al menos una **rodilla en el suelo** y lleva su **mano arriba**. A partir de este momento, contará con los dedos de la mano, empezando con el puño cerrado y levantando un dedo por cada intervalo hasta que finalice su cuenta. Todas las armas y faltas tienen un tiempo de penalización de **5 intervalos**, con la excepción del *kette*, que penaliza con **8 intervalos**. Al terminar la cuenta puede incorporarse al juego.

PINEOS

Cualquier jugador arrodillado es susceptible de ser **pineado**, para ello otro jugador debe apoyar su arma en él. Un pineo es un tipo de impacto que evita que el jugador se levante con las siguientes excepciones:

- El **kette** no puede pinear.
- No se puede pinear a **dos jugadores** a la vez.

Cuando un **pineo finaliza** puede ocurrir que el jugador arrodillado:

- **NO** haya terminado su cuenta, este deberá terminarla para poder levantarse.
- **SÍ** haya terminado su cuenta, entonces esperará al siguiente intervalo para levantarse.

LUCHA ENTRE CORREDORES

Los corredores no pueden luchar entre ellos, es decir, **NO** pueden agarrarse ni empujarse. La única acción que está permitida es que el corredor que **NO** lleva el jugg atrape la cinta del corredor que lleva el jugg. Esto le conlleva que el corredor rival se **arrodille** y realice una cuenta de **5 intervalos**, dejando así libre el jugg en el suelo, pudiendo así cogerlo. El jugador rival deberá colocarse de nuevo la cinta en la cintura mientras realiza la cuenta.

SANCIONES

PARA EL CORRECTO FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO Y MINIMIZAR LA ACCIÓN DEL EQUIPO ARBITRAL ES NECESARIO RESPETAR LAS REGLAS Y SEGUIR EL ESPÍRITU DEL JUGGER.

Para ello, hay que ser **honesto, justo, objetivo y conocer las reglas**. A continuación, se detallan una serie de obligaciones para garantizar un juego limpio, deportivo y divertido:

- **Respetar** las decisiones arbitrales por encima de todo.
- Si existe duda sobre alguna regla es recomendable preguntar a los árbitros.
- En caso de duda sobre si ha recibido un impacto o realizado una falta, el jugador deberá cumplir la penalización correspondiente.
- Los jugadores deberán indicar de manera clara al contrario que sus golpes no son válidos para que continúe jugando.

FALTAS

Las faltas son acciones ilícitas que van en contra del reglamento y del espíritu del jugger. Si un jugador comete una falta, el árbitro la sancionará con una penalización de **ARRODILLARSE** durante **5 intervalos**.

Faltas leves

Son faltas leves se producen en los siguientes casos:

- Realizar tirones fuertes del arma o la cadena cuando están trabadas entre sí. El sancionado es aquel o aquellos que realizan los tirones.
- Entrar en contacto con el campo antes de que el árbitro principal grite «¡Jugger!» al comienzo de un punto.
- Golpear el *jugg* con el cuerpo (por ejemplo, dar una patada).
- Lanzar o golpear el *jugg* fuera del campo o después de haber sido impactado.
- Realizar placajes o agarres a otro corredor.
- No respetar el intervalo después de un pineo.
- Salir del campo.
- Atacar con un arma a dos manos utilizando una sola mano.
- Utilizar un arma agarrándola desde una zona diferente a la de agarre con el fin de obtener cualquier tipo de ventaja.
- El uso de fuerza desmesurada a la hora de realizar impactos con un arma.
- Bloquear el orificio de la zona de marcaje.
- Incumplir el tiempo de penalización.

Faltas graves

Las faltas graves son aquellas acciones voluntarias, antideportivas y/o que implican un comportamiento malicioso. También se castigarán aquellas acciones que, aun cometándose sin mala fe, se realicen de forma temeraria o negligente. En nuestro caso se informará al **profesor** y conllevará la **expulsión del partido**, o si están disputando un partido, no pudiendo volver a jugar ningún partido del torneo, además de la sanción disciplinaria que pudiera conllevar.