

Faltas y Sanciones

Primero que todo, debemos recordar que el Jugger se basa en la honestidad de cada persona como jugador y que, por lo tanto, el primer árbitro que hay en el campo es uno mismo.

Así, los árbitros en un partido existen primordialmente como guía o consulta en aquellas situaciones en que los jugadores dentro del campo no pueden ponerse de acuerdo, y que deben respetar siempre la decisión de los jugadores hasta que sea evidente que hay una diferencia que necesita ser resuelta por un externo.

El presente documento tiene como objetivo clarificar aquellos aspectos del reglamento central que quedan abiertos o se prestan para discusión, en lo relativo a los tipos de faltas y sus respectivas sanciones.

Partimos de la afirmación propuesta en la *Estructura de las Reglas de Juego* donde se sostiene que “*Las reglas de juego regulan el comportamiento de los jugadores por medio de preceptos, prohibiciones y autorizaciones*”(ver Reglamento, p. 7). Notamos, sin embargo, que no existen dentro del reglamento actual una definición de falta, ni las sanciones que estas acarrearán.

Reconocemos, entonces, que el reglamento nos presenta infracciones: acciones que van en contra de las reglas que regulan el juego, y que dichas acciones tienen repercusiones explícitas dentro de las reglas (ej: pisar fuera del campo obliga a arrodillarse por 5 piedras). ¿Pero qué ocurre cuando un jugador no adopta dichas repercusiones, ni por voluntad propia ni por llamado del árbitro? Es en ese momento cuando se comete una falta: el jugador cometió una infracción y no cumplió con la penalización señalada en el reglamento, aún después de ser advertido por un árbitro.

En caso de que un jugador inicialmente no fuera consciente de la infracción, y que por lo tanto no se hubiera arrodillado por voluntad propia, si acata inmediatamente la orden y cumple la sanción al escuchar la advertencia del árbitro, no se considera que haya incurrido en una falta.

Para resumir: una infracción es una contravención a las reglas que regulan las acciones autorizadas dentro del campo de juego, mientras que una falta es no acatar (por voluntad propia o señalamiento del árbitro) la penalización correspondiente a la infracción (ej: no arrodillarse tras recibir un golpe válido), o también realizar acciones señaladas como prohibiciones por las reglas de juego (ej: insultar, agredir, cargar, rudeza innecesaria).

Así pues, clasificamos las faltas de acuerdo a la sanción que acarrearán en 3 tipos: leves, medias y graves.

Falta leve

Se entiende como falta leve aquella que acarrea una penalización con piedras (8) al jugador infractor. Se listan a continuación las infracciones que pueden constituir una falta leve.

- Golpe en la cabeza (involuntario)
- Contar mal las piedras
- No aceptar golpes válidos

- Pisar fuera del campo
- Salir antes de tiempo
- No atender a las indicaciones arbitrales
- Carga
- Contacto ilegal entre qwiks
- Manipular ilegalmente Jugg
- Arrojar el Jugg fuera del campo
- Obstruir o mover el mal
- Halar de la cadena cuando esta envuelva a un jugador, o agitarla si está atrapada por una pomphen.
- Retraso deliberado del juego
- Formación ilegal*

*Nota: La formación ilegal acarrea también un reinicio de punto (ver más adelante). La sanción por piedras se efectúa sobre el (o uno de los) jugador infractor tan pronto se de inicio nuevamente al punto.

Falta Media

Se entiende como falta media aquella que amerita la suspensión del jugador por 3 puntos. Se listan a continuación las infracciones que pueden constituir una falta media.

- La reincidencia de cualquier falta leve se considera falta media
- Rudeza innecesaria
- Ingresar al campo con elementos no aprobados (protecciones rígidas, armas no aprobadas)
- Incumplimiento del protocolo de indumentaria (uniforme y pomphen, desnudez)

Falta Grave

Se entiende como falta grave aquella que amerita la suspensión de un jugador por un tiempo, o la expulsión durante un partido o un torneo entero. Dicha sanción será dictaminada por el árbitro central según su apreciación de la situación ocurrida. Se listan a continuación las infracciones que pueden constituir una falta grave.

- La reincidencia de cualquier falta media se considera falta grave
- Intentar o conseguir agredir deliberadamente a un jugador o árbitro
- Buscar faltas deliberadamente. Manipulación del reglamento.
- Fingir una lesión
- Participar en una competencia bajo la influencia de sustancias psicoactivas
- Ejercicio de cualquier conducta discriminatoria
- Lenguaje soez dirigido a otros
- Actitudes deliberadamente humillantes

Nota: Para todas las faltas graves el árbitro debe juzgar la intencionalidad de la acción antes de aplicar la penalización. En caso de encontrar la acción no intencional, debe siempre advertir a los jugadores de la posible gravedad de sus acciones.

RAZONES DE DETENCIÓN DE UN PARTIDO

CAUSA	SEÑA	MECÁNICAS
Punto	Manos extendidas verticalmente junto a la cabeza/ manos cruzadas sobre la cabeza para indicar que no fue punto	Detiene reloj Vuelven a la línea
Medio tiempo	Puño en alto	Detiene reloj Cambian de línea
Fin del partido	Puño en alto	Fin del tiempo
Lesión (que haya sangre, o que haya alguien incapaz de levantarse)	Movimiento cruzado de ambos brazos por encima de la cabeza	Detiene reloj Vuelven a la línea No reinicia piedras
Interferencias externas	Movimiento horizontal de ambos brazos, con las palmas abiertas hacia abajo, desde cruzadas a los laterales	Detiene reloj Los jugadores permanecen en su posición actual (incluyendo estados activos e inactivos) No reinicia piedras
Faltas medias y faltas graves	Golpear una muñeca contra la otra, una sola vez, frente al rostro	Detiene reloj Vuelven a la línea Reinicia piedras*
Formación ilegal	Haz movimientos circulares con ambas manos, una alrededor de la otra, empuñadas delante del pecho	Detiene reloj Vuelven a la línea Reinicia piedras*

*RAZONES DE REINICIO DE UN PUNTO

Cuando una falta media o grave afecta positivamente al equipo que cometió la falta se reinicia el punto regresando las piedras jugadas.

Lineamientos de Arbitraje

- Siempre debe haber 5 árbitros (el árbitro central, el secundario, los dos de línea, y el que lleva las piedras y el marcador).
- El árbitro central siempre deberá ser el más capacitado y con mayor entendimiento de las reglas
- Antes de iniciar el partido los jueces de mal deben revisar las pompfen y la indumentaria, y señalar al central la aprobación
- Antes de iniciar cada punto el árbitro debe anunciar piedras restantes y marcador.
- El árbitro central solicitará a los jugadores que confirmen si están listos para iniciar, con el grito “corredores listos”, y levantando las manos a los costados del cuerpo apuntando a cada línea. Los árbitros de Mal repetirán la orden a los equipos, para asegurarse de que escuchen, e indicarán al central cuando lo estén, levantando el pulgar. El árbitro central bajará el brazo para indicar que recibió la señal de los árbitros de línea. Una vez haya bajado ambos brazos podrá dar inicio al punto.
- Las faltas leves pueden ser marcadas por todos los miembros del equipo arbitral
- Las faltas medias y graves sólo pueden ser marcadas por el árbitro central y el secundario.
- En caso de polémica entre los árbitros, se acatará la decisión del árbitro central
- En caso de que los árbitros necesitan discutir alguna situación, podrán hacerlo reuniéndose en el centro de la cancha mientras el reloj esté detenido (por la causa que sea) y los jugadores en sus líneas.
- El árbitro que lleva el marcador deberá llenar la “tarjeta del juego”, que contiene, nombres y números de los jugadores, registro de sus faltas medias y graves, y el marcador del partido.
- El árbitro central y el secundario deben tener un silbato; el silbato se usa siempre para detener el partido por la causa que sea.

Con el cuerpo – Sistema Matriz de Escrutinio Profundo

(tomado de *Jugger Referees handbook*)

Para articular el movimiento del cuerpo arbitral en el campo, durante un partido, adoptaremos la propuesta del Sistema Matriz de Escrutinio Profundo, que permite un arbitraje dinámico, que cubre la totalidad del campo y que garantiza una mejor comunicación entre los árbitros y, en general, un juzgamiento más efectivo.

Equipamiento extra

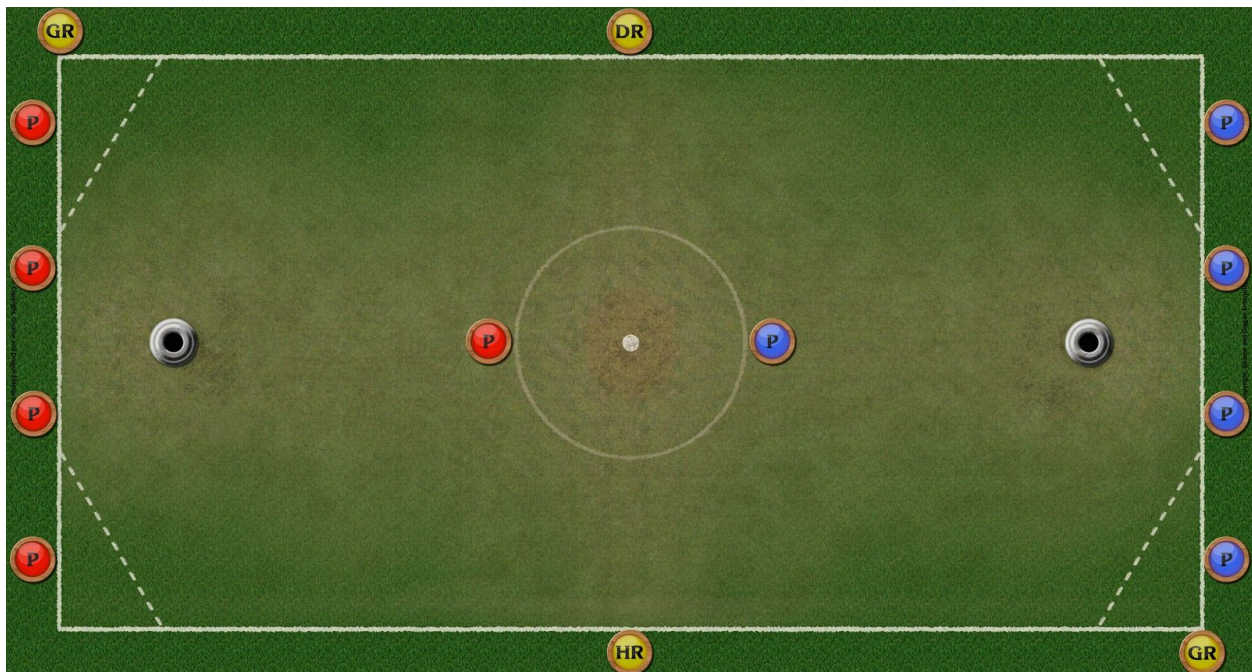
Dado que el SMEP requiere un alto grado de movimiento de los árbitros a lo largo de las líneas, es importante demarcar con conos un límite exterior de 1.5 metros afuera de las líneas del campo. Esto evitará que los espectadores obstaculicen el camino de los árbitros quienes estarán corriendo frecuentemente de espaldas para regresar a sus posiciones.

Ubicación pre-punto

El SMEP emplea líneas de arbitraje cruzadas entre pares de árbitros, es decir, el AC y uno de los AL para una mitad del campo, y el AS y el otro AL para la otra mitad. La intención es que los árbitros rodeen la acción en el campo tanto como sea posible.

Al iniciar un punto las posiciones de los árbitros son las siguientes:

- AC: (HR en el original) En el centro del campo, línea de banda.
- AS: (DR en el original) En el centro del campo, en la línea opuesta al AC
- AL: (GR en el original) Cada AL se posicionará adyacente a la línea base, uno en la misma línea que el AC y el otro en la misma línea del AS. Los AL se ubicarán a la derecha de su AC/AS, lo que significa que si el AC/AS se ubica mirando hacia el interior del campo, su AL estará a su derecha sobre la misma línea lateral pero junto a la línea de base.



Posición de los árbitros antes de una ronda.

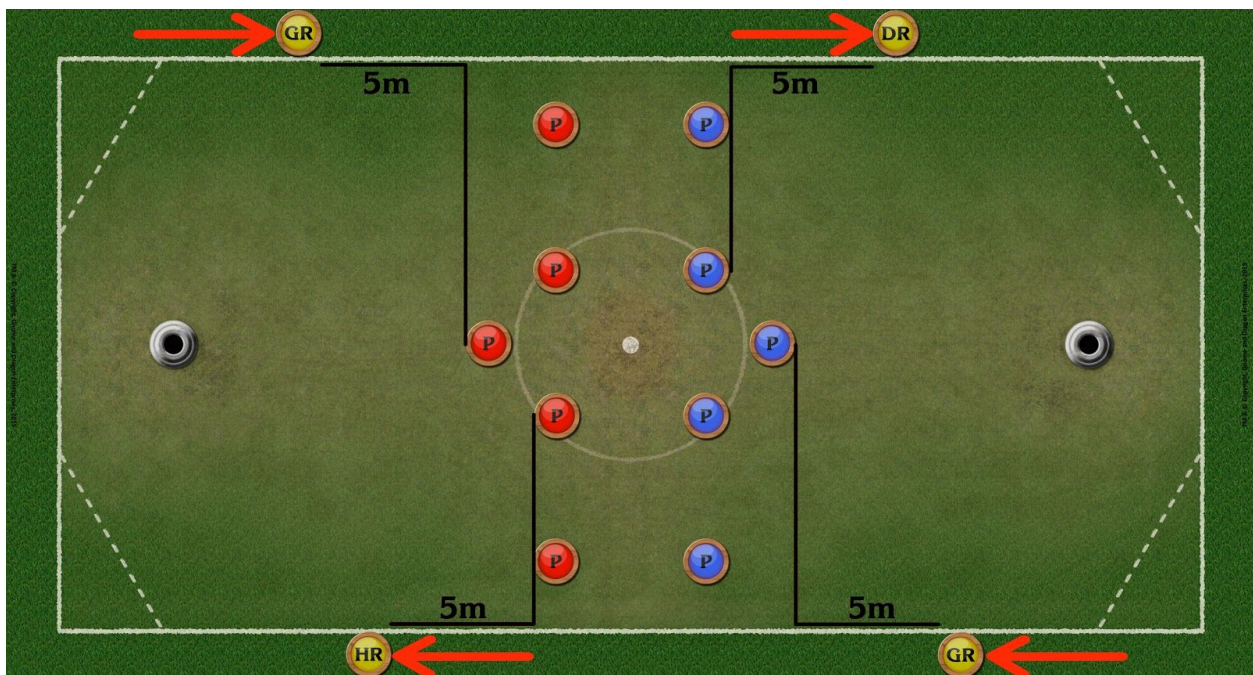
Una vez ha iniciado el punto

Una vez que el AC dé inicio al punto (ver arriba), todos los árbitros se moverán rápidamente con la intención de rodear el campo en una matriz con forma de rombo.

- El AC se desplazará lateralmente varios metros hacia su izquierda. Procurará mantenerse a 5 metros a la izquierda de lo que considere sea el punto donde ocurra la “acción principal”.

- El AS se desplazará lateralmente varios metros hacia su izquierda. Procurará mantenerse a 5 metros a la izquierda de lo que considere sea el punto donde ocurra la “acción principal”.
- Los AL seguirán a los jugadores a lo largo del campo permaneciendo 5 metros detrás del último de ellos. Esto con la intención de estar al menos 5 metros más cerca que el último jugador, de su propia línea de base. Si algún jugador se acerca a 5 o menos metros de la línea de base, o se hace evidente que la jugada se moverá hacia la misma para una anotación, el AL deberá posicionarse inmediatamente detrás del mal en la línea de base.

Una vez que esta matriz romboide se ha establecido, los árbitros intentarán moverse con la jugada manteniendo la integridad de la formación lo mejor posible. Como se mencionó arriba, el único momento en que esta formación se ve afectada es cuando un jugador esté lejos de la acción principal, en cuyo caso la matriz se estirará para permitir que el AL mantenga a este jugador dentro de la formación; o cuando un jugador se acerca a una línea de base, en cuyo caso la matriz se disolverá ligeramente mientras el AL se mueve detrás de la línea de base y los AC/AS se encuentran cerca o sobre la misma.



Posición de los árbitros una vez el punto ha iniciado. Los AC/AS desfasados ligeramente de la acción principal, mientras que los AL desfasados del último jugador.

Mientras estén en formación, los árbitros efectuarán sus decisiones con los llamados y señales establecidas (ver atrás).

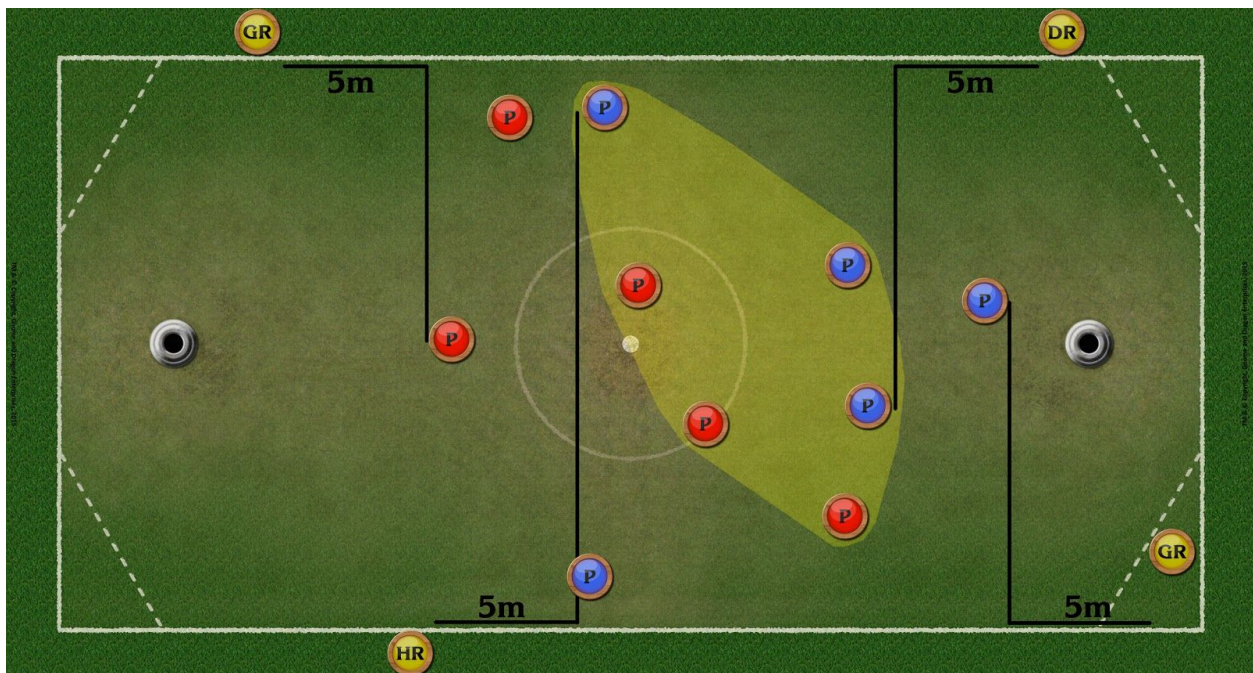
¿Qué es la acción principal?

Como ya se mencionó, el AC y AS intentarán estar tan cerca de la acción principal como sea posible, aunque desfasados de esta unos 5 metros hacia la izquierda, manteniendo su posición en la formación matriz. En el jugger tienden a presentarse varias escaramuzas con múltiples jugadores en combate simultáneamente. Cuanto más se alargue una ronda, más probable es que estas escaramuzas se dispersen a lo largo del campo.

Siendo así, la acción principal se define como:

El espacio donde aproximadamente el 60% de los jugadores están ubicados.

Así pues, teniendo 10 jugadores en el campo, la acción principal es la sección o espacio que contiene una densidad aproximada de 6 jugadores. Por supuesto, ateniéndonos a lo dicho anteriormente, este espacio se puede contraer y expandir a lo largo de una ronda. El AC y AS deben usar su buen juicio para ubicarse apropiadamente alrededor de dicha acción principal, y es labor del AC asegurarse de que así sea.



Una vez que la jugada ha iniciado, los árbitros deben conservar la integridad de la formación. El área resaltada es considerada en este caso, como la acción principal de la jugada.