

**JUGGER**

**Reglamento alemán**

CC 2018 Jugger Alemania  
[reggelheuter@jugger.org](mailto:reggelheuter@jugger.org)

8. Edición 2018. De: Jugger-Community.

Realizado por: Felix Schiller, Johanna von Nathusius, Aaron Wilde.

1. Edición 2008. De: Drachenblut-Forum
2. Edición 2010. De: Jugger-Community.  
Realizado por: Ruben Wickenhäuser.  
Realizado por: Ruben Wickenhäuser.
3. Edición 2012. De: Jugger-Community.
4. Edición 2014. De: Jugger-Community.  
Realizado por: Stefan Böhme, Peter Pflugrad, Siegfried Urschel, Johanna von Nathusius.
5. Edición completada 2015. De: Jugger-Community.  
Realizado por: Tobias Dossman, Johanna von Nathusius, Aaron Wilde.
6. Edición completada 2016. De: Jugger-Community.  
Realizado por: Felix Schiller, Johanna von Nathusius, Aaron Wilde.
7. Edición completada 2017. De: Jugger-Community.  
Realizado por: Felix Schiller, Johanna von Nathusius, Aaron Wilde.

Ilustración y diseño editorial (versión original):  
Aaron Wilde - Consultor de Jugger

Traducción al español - Jugger Colombia  
Realizada por: Catalina Lema Casallas - Victor Camilo Avendaño Forero  
<http://jugger.co/>

### **Advertencia de la traducción**

Por ser un deporte alemán, para la traducción del reglamento se conserva para la presente versión la nomenclatura en el idioma original de los elementos propios del Jugger que a) no tienen traducción adecuada en lengua castellana o b) son familiares y de uso generalizado en el interior de la Comunidad de Jugger Colombia. Para estos, se conservará la ortografía alemana, incluyendo la inicial en mayúscula para los sustantivos —en ambos casos se recomienda especialmente, para su dicción, conservar la pronunciación alemana—. Se entenderán como nombres propios del Jugger en español las palabras: Jugg (pelota de juego) y Mal (lugar de anotación de un punto), entre otras que son del tipo a); y se tratarán como extranjerismos, con escritura en cursiva, las palabras del tipo b).

Los sustantivos que se incluyan en lengua alemana serán tratados con el artículo que tenga la palabra más próxima a su traducción en el español.

Además, se traducen las palabras cuyo nombre en el idioma original no es familiar para la Comunidad de Jugger en Colombia y que tienen una traducción al español apropiada para el juego. Es el caso de las palabras, entre otras: punto (*[ein]Jugg*; además para no confundirlo con el *[der] Jugg*), y piedras (*Steine*).

Como en esta advertencia, será aclarada la palabra alemana original o la traducción al español, según sea el caso, entre paréntesis únicamente en la sección de contenido o dentro del texto en los casos que se considere estrictamente necesarios.

El uso del género gramatical masculino en español, de la misma forma que en la versión alemana, será utilizado de manera generalizada; no se prestará para distinciones de género durante la aplicación del reglamento.

El diseño de la edición en español es producto del editor, no mantiene el de la versión alemana.

Las imágenes son tomadas del documento original alemán y todos los derechos pertenecen al autor.

## **ADVERTENCIA**

El reglamento dado por la Comunidad de Jugger de común acuerdo para el territorio nacional<sup>1</sup>, rige sobre los fundamentos del jugger en Alemania y regula: el desarrollo del juego, el campo de juego y los implementos para este; así como el comportamiento de los árbitros. El contenido que no haya sido incluido en el presente documento, y que atañe al jugger como parte del trabajo del guardián del reglamento<sup>2</sup>, será sometido a votación por la Comunidad de Jugger.

Para mayor información sobre el deporte:

[jugger.org](http://jugger.org)

[jugger.de](http://jugger.de)

La edición actual del reglamento se encuentra disponible en:

[jugger.org/downloads](http://jugger.org/downloads)

---

<sup>1</sup> de la República Federal de Alemania, documento original.

<sup>2</sup> Nombre original: Regelhüter (alemán, traducción literal para el presente documento).

# CONTENIDO

## 1. CAMPO DE JUEGO E INSTRUMENTOS DEPORTIVOS .....2

1.1. El campo de juego .....3

1.2. El Jugg (la pelota de juego) .....3

1.3. El Mal.....4

1.4. Pompfen .....4

1.4.1. Superficie de agarre .....4

1.4.2. Superficie de golpeo.....4

1.4.3. Punta de estoque .....5

1.4.4. Tipos de Pompfen .....5

1.5. Ropa deportiva y protección .....7

## 2. EQUIPO .....8

2.1. Jugadores.....9

2.2. Conformación de un equipo.....9

## 3. DESARROLLO DEL JUEGO .....10

3.1. Ronda y piedras .....11

3.1.1. Alineación .....11

3.1.2. Inicio del juego.....11

3.1.3. Marcar un punto .....11

3.1.4. Interrupción de una ronda .....12

3.2. Juego de acuerdo a las piedras...12

3.3. El juego por sets .....12

## 4. REGLAS DENTRO DEL CAMPO DE JUEGO.....13

4.2. Jugadores dentro del campo de juego.....14

4.3. Salida del campo<sup>3</sup>.....14

4.4. Pompfer<sup>4</sup> activos.....15

4.4.1. Manejo seguro de las *Pompfen* .....15

4.4.2. Manejo de las *Pompfen* de conformidad con el reglamento.....15

4.4.3. Zona de contacto válida.....15

4.4.4. Golpes válidos e inválidos ....16

4.4.5. Golpes dobles .....17

4.4.6. Pineo<sup>5</sup>.....17

4.4.7. Manipular el jugg.....17

4.5. *Qwiks* (corredores) activos .....17

4.6. Jugadores inactivos dentro del campo de juego.....18

4.6.1. Arrodillarse .....19

4.6.2. Tiempo de inactividad .....19

4.6.3. Levantarse.....19

## 5. AUXILIARES DE JUEGO .....20

5.1. Auxiliares de juego.....21

5.2. Árbitros.....21

5.2.1. Juez principal .....21

5.2.2. Asistente del juez.....21

5.2.3. Árbitros de Mal.....21

5.3. Contadores de puntos y de piedras .....22

<sup>3</sup>El juego “por fuera de la línea”. En la traducción de la versión 2016

<sup>4</sup> *Pompfer* (alemán) es el plural de *Pompfer*, que significa armador. Se sugiere conservar la ortografía y la pronunciación alemanas.

<sup>5</sup> *Pinnen* (alemán): marcar a otro jugador.

## **ACLARACIÓN: ¿QUÉ ES JUGGER?**

El Jugger es un deporte para dos equipos. La meta es introducir el Jugg (pelota de juego) en el Mal (lugar de anotación) opuesto la mayor cantidad de veces posible. Un equipo se compone de cinco jugadores en el campo de juego y hasta tres jugadores por fuera de este. Uno de los jugadores de cada equipo, el corredor, puede coger el Jugg y colocarlo en el Mal. Los otros cuatro jugadores en campo (*Pompfer*) están provistos de armamentos de juego (*Pompfen*) con los que pueden atacar a sus contrincantes. Los jugadores golpeados no pueden tomar parte en el juego por un fragmento determinado de tiempo. De esta manera, los cuatro *Pompfer* pueden apoyar a su propio corredor en la anotación de los puntos.

## **ESTRUCTURA DEL REGLAMENTO**

Las reglas de juego regulan el comportamiento de los jugadores por medio de preceptos, prohibiciones y autorizaciones. Los preceptos exigen un determinado comportamiento. Las prohibiciones demandan el abandono de un proceder específico. Las autorizaciones posibilitan explícitamente una conducta concreta, siempre y cuando sean cumplidas las condiciones relevantes para la misma.

Todo comportamiento que no esté comprendido dentro de las conductas de regla será considerado en contra del reglamento y podrá ser regulado por los jugadores, los árbitros o los organizadores de manera provisional. Las decisiones de las regulaciones provisionales deberán tomarse bajo las directrices de respeto y espíritu de juego limpio.

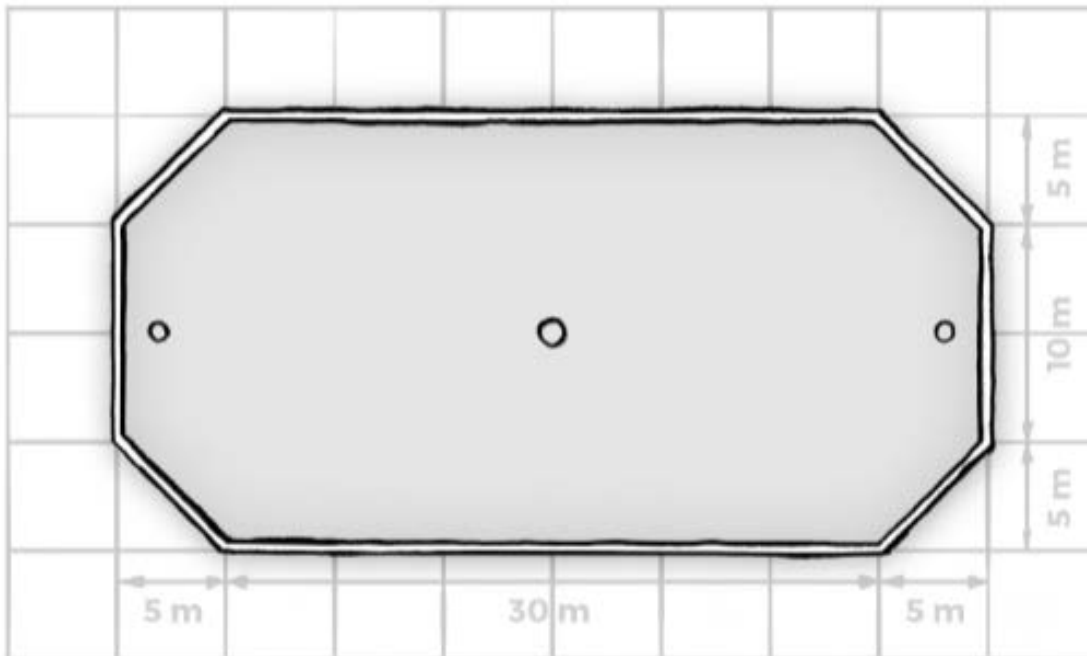
El espíritu del Jugger es la buena convivencia entre jugadores. En general, los jugadores de los equipos contrarios resuelven entre ellos, de manera independiente, situaciones de juego controvertidas. En un acto no regulado, tienen el privilegio de tomar la decisión provisional de forma colectiva y determinar su manejo más adelante en el juego. En caso de desacuerdo, el juez principal tiene el privilegio de tomar la decisión que garantice el adecuado flujo del juego. Al final del partido, el organizador del evento debe establecer un acuerdo provisional para resolver dichas situaciones controvertidas por la duración de su evento.

# **1. CAMPO DE JUEGO E INSTRUMENTOS DEPORTIVOS**

## 1.1. El campo de juego

La forma del campo de juego es la de un octágono elongado. De ancho, contando la diagonal, mide **40 m**; de fondo, contando la diagonal, mide **20 m**. El campo de juego está delimitado por líneas. Las líneas y toda el área por fuera de ellas se consideran zona fuera de juego (*Aus*).

Las líneas cortas y opuestas de **10 m** de largo son las líneas de base. Todas las demás líneas son líneas laterales. El centro del campo de juego estará marcado. El Jugg será colocado en este punto para cada ronda. Los Mals se encontrarán en cada una de las mitades del campo de juego a **2 m** desde la línea de base, y en línea recta con el punto medio.



## 1.2. El Jugg (la pelota de juego)

El Jugg es un elemento en espuma elástica con forma de cráneo canino. Tiene aproximadamente **30 cm** de largo y **12 cm** de ancho y debe caber dentro del hoyo del Mal.

Otras características del Jugg no tienen relevancia para el juego, siempre que este cumpla con lo establecido por el reglamento.





### 1.3. El Mal

El Mal es un elemento en espuma elástica con la forma de un cono truncado; termina en un hoyo, no en punta. La base tiene un diámetro de aproximadamente **50 cm**. En la superficie tiene un hoyo de mínimo **12 cm** de diámetro en el cual debe ser posible introducir el Jugg. El Mal se coloca en posición vertical sobre el suelo.



### 1.4. Pompfen

Las *Pompfen*<sup>6</sup> son los elementos deportivos utilizados para el Jugg. Se clasifican en: *Kette*, (cadena), *Schild* (escudo) y *Nahpompfen* (armas de contacto). Con la *Kette* y las *Nahpompfen* es posible golpear a otros jugadores. Con las *Nahpompfen*, además, es posible pinchar a un jugador golpeado. Las *Nahpompfen* tienen una superficie de agarre y una superficie de golpeo acolchada. El largo total máximo de las *Nahpompfen* es el resultado de la o las superficies de agarre y de la o las superficies de golpeo conjuntas.

Todas las *Pompfen* están recubiertas. Los cantos o bordes serán redondeados o eliminados. Las *Nahpompfen* cuentan con un núcleo tubular y con una cubierta adecuada. Para prevenir accidentes, los núcleos que se astillen fácilmente, deben estar cubiertos por un material flexible y anti fragmentación. Esta protección debe cubrir la *Pompfe* por todos los lados.

Por seguridad, todas las *Pompfen* serán verificadas de conformidad con el presente reglamento antes de cada juego. En caso de no cumplir con las características reglamentarias, la *Pompfe* será inmediatamente sacada de juego.

#### 1.4.1. Superficie de agarre

La superficie de agarre es el área por el cual la *Pompfe* es manejada adecuadamente. Para la *Langpompfe* (arma larga), la *Kurzpompfe* (arma corta) y el *Stab* (bastón) el lado en el cual finaliza la superficie de agarre debe estar cubierto. De tal manera, ni la superficie de agarre ni la punta de esta tendrá cantos perceptibles. El recubrimiento de la punta de la superficie de agarre debe estar fijo al núcleo.

#### 1.4.2. Superficie de golpeo

La superficie de golpeo es el área acolchada de la *Nahpompfe*. Dicho acolchado debe ser adecuado para realizar golpes válidos con él. El núcleo tubular de la *Nahpompfe* no debe ser perceptible en ningún caso en el área de la superficie de golpeo. El acolchado de la superficie

---

<sup>6</sup> Del alemán *Pompfe* (singular); *Pompfen* (plural).

de golpeo tiene aproximadamente **6 cm** de diámetro en toda su longitud. La punta de la *Nahpompfe* debe tener un acolchado razonable y medir aproximadamente **7 cm** de diámetro.

### 1.4.3. Punta de estoque

Todas las *Pompfen* con las que está permitido estocar (*Langpompfe*, *Kurzpompfe* y Q-tip) están dotadas de una punta de estoque. La punta de estoque es la parte en la cual termina la superficie de golpeo de una *Pompfe*. Está hecha únicamente del material acolchado; no tiene núcleo tubular. Es suficientemente sólida para evitar un doblez, pero siendo lo más suave posible. El núcleo de la *Pompfe* es, en esta parte, absolutamente imperceptible.

### 1.4.4. Tipos de Pompfen

#### 1.4.4.1. Schield (escudo)

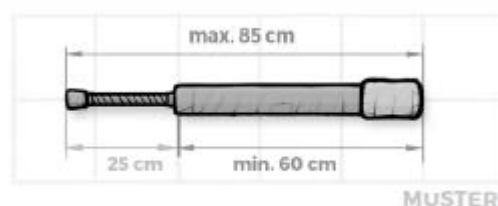
El *Schild* es redondo y tiene un diámetro aproximado de **60 cm**. El lado frontal y el borde de todo el perímetro del *Schild* están recubiertos. El agarre se encuentra por el lado posterior del *Schild*. El *Schild* se maneja con una sola mano y en combinación con una *Kurzpompfe*. Los jugadores no pueden ser golpeados ni pineados con el *Schild*.



#### 1.4.4.2. Kurzpompfe (arma corta)

La longitud y alcance máximos de la *Kurzpompfe* es de 85 cm. La superficie de golpeo es la parte acolchada delantera. La *Kurzpompfe* está equipada con una punta de estoque. El largo mínimo de la superficie de golpeo incluida la punta es de **60 cm**. La superficie de agarre de la *Kurzpompfe* se encuentra en el lado posterior de la *Pompfe*.

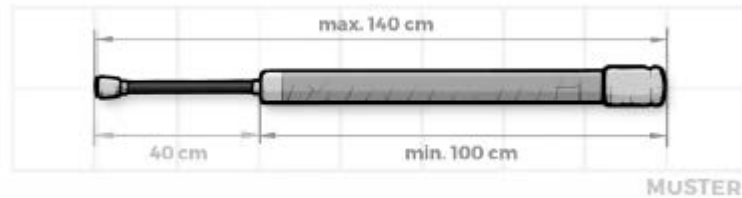
Está permitido manejar la *Kurzpompfe* en combinación con el *Schild* o con otra *Kurzpompfe*. Para manejar la *Kurzpompfe* en conformidad con la reglamentación, debe ser sujeta con una mano por la superficie de agarre. Con la *Kurzpompfe* es válido estocar.



#### 1.4.4.3. *Langpompfe* (arma larga)

La longitud y alcance máximos de la *Langpompfe*, es de **140 cm**. El área de golpeo es la superficie acolchada. El largo mínimo del acolchado es de **100 cm**. La superficie de agarre se encuentra en el lado posterior de la *Pompfe*.

De acuerdo con las reglas para el manejo adecuado de la *Langpompfe* esta debe ser sujeta con ambas manos por la superficie de agarre. Está permitido estocar con la *Langpompfe*.



#### 1.4.4.4. Q-tip

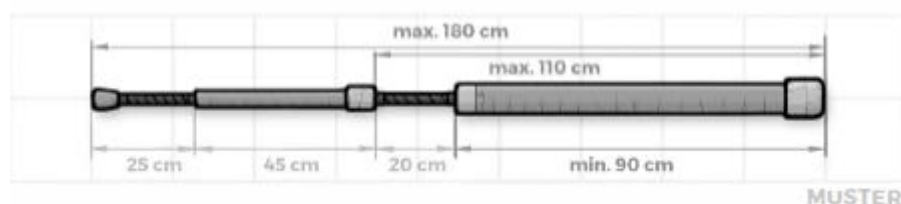
El largo máximo de la Q-tip es de **200 cm**. Su máximo rango de alcance es **140 cm**. La superficie de golpeo válida de la Q-tip son sus dos superficies acolchadas. Ambas superficies de golpeo terminan igualmente en puntas de estoque. El largo mínimo de cada superficie de golpeo, incluida la punta, es de **55 cm**. La superficie de agarre se encuentra en la mitad de la *Pompfe*, en medio de las dos superficies de golpeo y mide máximo **80 cm** de largo. Para su manejo de conformidad con las reglas la Q-tip debe ser sujeta con ambas manos por la superficie de agarre. Con la Q-tip está permitido estocar.



#### 1.4.4.5. *Stab* (bastón)

El largo máximo del *Stab* es de **180 cm**. El rango máximo del *Stab* es de **110 cm**. La superficie de golpeo válido del *Stab* es la superficie acolchada frontal. El *Stab* cuenta con dos superficies de agarre que están separadas entre sí por un brazaletes acolchado. La superficie de agarre frontal va desde el área de golpeo hasta el brazaletes. Dicho brazaletes define claramente el alcance máximo del *Stab* y tiene por lo menos **1 cm** de diferencia en el grosor respecto a la superficie de agarre frontal. La superficie de agarre posterior va desde el brazaletes hasta el final de la *Pompfe*.

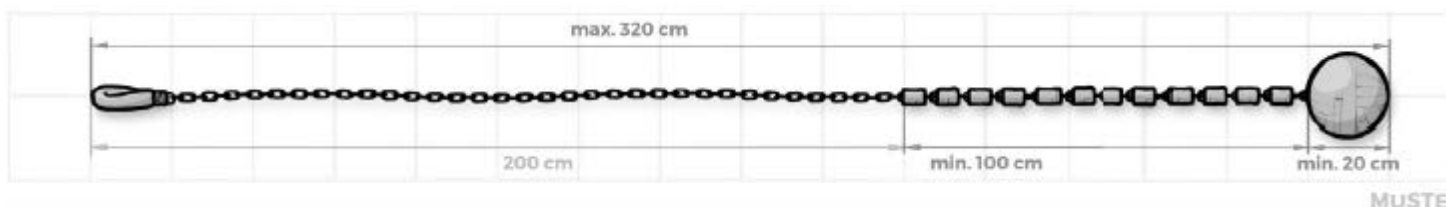
De conformidad con las reglas el *Stab* debe ser sujeta por una mano en cada superficie de agarre. Con el *Stab* no está permitido estocar.



#### 1.4.4.6. *Kette* (cadena)

El largo máximo de la *Kette*, así como su rango de alcance máximo, es de **320 cm**. En el extremo frontal de la *Kette* se encuentra la pelota. La pelota de la *Kette* está recubierta de manera adecuada y tiene un diámetro mínimo de **20 cm**. Los eslabones de la *Kette* están recubiertos al menos **100 cm** desde la pelota hacia la correa de mano, y dicho acolchado no debe resbalarse. En la parte posterior de la *Kette* se encuentra la correa de mano.

De acuerdo con las reglas, la *Kette* debe ser manejada con la correa de mano en la mano o en el brazo del jugador. Con la *Kette* no es posible pinear a otro jugador.



### 1.5. Ropa deportiva y protección

Por seguridad, todos los accesorios y bisutería serán retirados y deberán usar ropa deportiva apropiada o ropa protectora para evitar lesiones. Los jugadores deciden por sí mismos cuánta protección necesitan. Para no presentar un riesgo de lesiones a los jugadores de campo, las prendas deportivas y de protección están suficientemente acolchadas.

Las protecciones rígidas están prohibidas para disminuir el riesgo de lesiones dentro del campo de juego.

## **2. EQUIPO**

## 2.1. Jugadores

Los jugadores de un equipo se diferencian entre *Qwiks* (corredores) y *Pompfers* (armadores). Los *Qwiks* no manejan ninguna *Pompfe*. Son los únicos jugadores que tienen permitido agarrar y colocar el Jugg. Los *Pompfer* manejan *Pompfen*, que pueden ser:

- una *Kette*
- un *Stab*
- un *Langpompfe*
- una Q-tip
- dos *Kurzpompfen*
- un *Kurzpompfe* y un *Schild*

El jugador que maneja la *Kette* se llamará *Kettenspieler* (Cadena); todos los demás serán *Nahpompfer* (armadores de contacto).

## 2.2. Conformación de un equipo

Un equipo se compone máximo de ocho jugadores durante un juego: exactamente cinco jugadores dentro del campo y hasta tres por fuera. En contraste con los jugadores dentro del campo, los jugadores por fuera de banda no tienen permitido ingresar al campo de juego en el transcurso de una ronda. Por cada equipo en juego, hay únicamente un *Qwik* y máximo un *Kettenspieler*, todos los demás son *Nahpompfer*.

# **3. DESARROLLO DEL JUEGO**

### 3.1. Ronda y piedras

Cada partido de jigger está compuesto por rondas. Una ronda inicia con una señal y generalmente termina con la marcación válida de un punto. Cada ronda va acompañada de un golpeteo llamado piedra (*Stein*). El tiempo entre dos piedras consecutivas es **1,5 segundos**.

#### 3.1.1. Alineación

Al inicio de cada ronda, cada equipo se ubica detrás de la línea base de su lado del campo. Durante la alineación, los equipos tienen tiempo para descansar, planear tácticas de juego y realizar cambios entre los jugadores dentro y los jugadores fuera del campo, tanto para cambiar de *Qwik* como de *Pompfer*. El *Qwik* avisa al juez, mediante una señal con el brazo, que su equipo está listo para la ronda.

#### 3.1.2. Inicio del juego

Para dar inicio a cada ronda, el juez principal preguntará a cada equipo si está listo. Tan pronto como los corredores de ambos equipos hayan levantado sus brazos y el árbitro se haya asegurado de que el Jugg está en el centro, inicia la ronda con la señal de inicio “3,2,1, ¡Jugger!”. En cuanto el árbitro dé la señal “Jugger” los jugadores de campo pueden ingresar al campo.

#### 3.1.3. Marcar un punto

Para marcar un punto, el *Qwik* debe colocar el Jugg dentro del hoyo del Mal. El Jugg está colocado de manera válida si:

- se queda dentro del hoyo del Mal y
- ninguno de los dos *Qwiks* lo está tocando.

El punto es igualmente válido si el *Qwik* es golpeado mientras coloca el Jugg, siempre y cuando el Jugg se mantenga dentro del Mal. El Jugg no está colocado de manera válida si:

- se sale del Mal solo, o
- alguno de los *Qwiks* lo toca mientras el Jugg está dentro del Mal, o
- el *Qwik* que lo sostenía fue golpeado antes de colocarlo dentro del Mal.

Cuando el punto no es validado, la ronda continúa y el Jugg es colocado cerca del Mal por un jugador o por uno de los auxiliares de juego. Si el punto es válido, la ronda termina. El *Qwik* debe colocar el Jugg dentro del Mal del equipo contrario para marcar un punto en favor de su equipo. Si el Jugg es colocado dentro del Mal del mismo equipo, el equipo oponente recibirá el punto.



### 3.1.4. Interrupción de una ronda

Una ronda podrá ser interrumpida tan pronto como la seguridad de un jugador o el *fairplay* se vean comprometidos. Por ejemplo, en caso de:

- una lesión de un jugador.
- el comportamiento antideportivo de algún jugador dentro del campo.
- la presencia de demasiadas personas que no deben estar en el área (jugadores, auxiliares, asistentes o animales) dentro del campo de juego.
- una afectación a la *Pompfe* de algún jugador activo.

La interrupción de una ronda es decisión del juez.

### 3.2. Juego de acuerdo a las piedras

Jugger se puede jugar por piedras o por sets. El objetivo de un juego de acuerdo de las piedras es hacer más puntos con su propio equipo dentro de un tiempo de juego establecido que el equipo contrario.

En general, un juego de piedras tiene dos mitades, cada una dura 100 piedras. Habrá un descanso entre las mitades en el que los equipos cambian de lado del campo. Durante la duración de las rondas, las piedras se cuentan. Después de una ronda, el recuento de las piedras se interrumpe y continúa hasta el comienzo de una nueva ronda. Si las piedras de una mitad han expirado, la ronda finaliza.

El equipo que obtuvo más puntos al final del tiempo es el ganador del partido. Si ambos equipos tienen la misma cantidad de puntos al final del partido, se aplica la regla del Jugg de Oro. En el Jugg de oro se inicia una nueva ronda. El equipo que anota el punto en esta ronda es el ganador del juego.

### 3.3. El juego por sets

La meta del juego por sets es ganar con el equipo propio una cantidad determinada de sets a un número de anotaciones definidas. En general, en un juego por sets se juega a dos sets de **cinco puntos**. Entre las dos mitades se da una pausa durante la cual los equipos cambian de lado del campo. El ganador del partido es el equipo que primero gane el número de sets establecidos.

# **4. REGLAS DENTRO DEL CAMPO DE JUEGO**

#### **4.1. Seguridad y *fairplay***

La regla principal es: seguridad primero. Todos los jugadores deben autorregular su comportamiento y controlar sus propias reacciones emotivas. Está prohibido presentar una conducta antideportiva, atacar física o verbalmente a otro jugador, golpear a otro jugador con mucha más fuerza de la necesaria. Cuando un jugador sea golpeado dentro del juego con fuerza innecesaria o con clara intención de herirlo, debe avisar a uno de los auxiliares de juego o a otros jugadores.

#### **4.2. Jugadores dentro del campo de juego**

El estado de un jugador dentro del campo de juego puede ser activo o inactivo. Al inicio de una ronda, todos los jugadores en el campo de juego son activos. Su estado cambia cuando sean golpeados de manera válida por otro jugador o cuando se salgan del campo de juego. Solamente los jugadores activos pueden participar de la ronda. Ellos pueden moverse por el campo de juego e interactuar con el Jugg. Para los jugadores activos dentro del campo de juego está prohibido:

- golpear con fuerza innecesaria.
- correr directamente hacia otro jugador (carga); todo choque entre jugadores debe ser evitado.
- jalar bruscamente una *Kette* enredada o inactiva.
- colocar el Jugg por fuera del campo de juego, sea durante un lanzamiento o por efecto de un golpe con la *Pompfen*.
- pisar el Jugg.
- cambiar el Mal de lugar.
- bloquear el hoyo del Mal, sea con alguna parte del cuerpo o con la *Pompfe*.

#### **4.3. Salida del campo**

Un jugador sale del campo cuando toca el *Aus* con cualquier parte del cuerpo o empuja el Jugg afuera del campo, ya sea lanzando o manipulándolo con la *Pompfe*. La penalización por salir del campo es que el jugador queda inactivo durante 5 piedras.

Si el Jugg no es devuelto al área de juego por un auxiliar de juego, el Qwik puede salir del campo de juego para devolverlo. El Qwik debe tomar el camino más corto desde las líneas laterales hasta el Jugg y regresar al campo de la manera más rápida y al mismo punto por donde salió.

#### **4.4. Pompfer activos**

Los *Pompfer* activos tienen permitido golpear a otros jugadores con sus *Pompfen*, con el propósito de que estos queden inactivos. Los *Nahpompfer* activos pueden mantener a los jugadores inactivos pineados para evitar que estos vuelvan a estar activos en la ronda.

Los *Pompfer* activos pueden manipular el Jugg.

##### **4.4.1. Manejo seguro de las *Pompfen***

Cada *Pompfer* es responsable del manejo adecuado de su *Pompfe* y de la seguridad de esta. A los *Pompfer* se les permite correr sin límites entre otros jugadores de campo y golpearlos si hay suficiente espacio para esto. Pueden saltar al alcance de otro jugador si prestan particular atención durante el salto controlado y, por lo tanto, no hay contacto cuerpo a cuerpo. Los *Pompfer* no tienen permitido arrojar sus propias *Pompfen*.

Los *Nahpompfer* tienen prohibido correr o saltar directamente hacia otro jugador para estocarlo con su *Pompfe*. Los *Kettenspieler* tienen prohibido halar de la *Kette* cuando esta se haya enredado alrededor de otro jugador, así como agitarla cuando otra *Pompfe* esté enredada en ella. Los *Kettenspieler* activos deben desenredar su *Pompfe* de los jugadores inactivos alrededor de quienes su *Pompfe* se haya enredado.

Cuando la *Pompfe* de un jugador sufre alguna afección y ya no es segura o no cumple con la normatividad, debe sacar del campo la *Pompfe* dañada por la ruta más corta. Si un *Pompfer* ya ha sacado la *Pompfe* dañada, puede dejar el campo por cualquier punto para obtener una nueva. Dicho jugador debe ingresar al campo de juego lo más pronto posible al mismo punto por donde lo salió. En tanto este jugador deja su *Pompfe* y toma otra, no puede interactuar con el Jugg, golpear ni pinar a otros jugadores, ni interrumpir o entorpecer su camino. Este jugador sí puede ser golpeado y pineado dado caso en que deberá contar inmediatamente su tiempo de inactividad.

##### **4.4.2. Manejo de las *Pompfen* de conformidad con el reglamento**

Los *Pompfer* únicamente pueden golpear o pinar a otros jugadores con un manejo de conformidad con el reglamento de sus *Pompfen*. Un *Nahpompfer* debe tener las manos sobre las superficies de agarre de su *Pompfe*. Para ello basta con que una parte de su mano esté en contacto con esta superficie.

Para manejar una *Kette* de conformidad con el reglamento, la correa de mano de la *Kette* debe estar en la mano o en el brazo del *Kettenspieler* y este debe agitarla. No es conforme a las reglas que el *Kettenspieler* arroje la pelota de la *Kette*, ni que arrastre la cadena tras de sí.

##### **4.4.3. Zona de contacto válida**

Las zonas de contacto válidas son las partes del cuerpo de los jugadores donde pueden ser golpeados de manera válida. Para todos los jugadores son válidas como zonas de contacto todo el cuerpo, incluida la ropa, a excepción del cuello, la cabeza y las manos. La muñeca también pertenece a la zona de contacto válido.

Para los *Kettenspieler*, las manos también son áreas válidas de golpe. Los *Qwiks* pueden ser golpeados de manera válida en las manos y, si están agarrando el Jugg, este también cuenta como zona de contacto.

Los jugadores deben anunciar un golpe fuera de la zona de golpe con "¡Mano!" O "¡Cabeza!" Y un doble golpe con "¡Doble!".



#### 4.4.4. Golpes válidos e inválidos

Los *Nahpompfer* dan golpes válidos cuando están sujetando su *Pompfe* por la superficie de agarre de conformidad con el reglamento y golpean a un jugador activo en el campo de juego en una zona de contacto válida.

Para los *Kettenspieler*, un golpe válido es aquel que, haciendo un uso adecuado de la *Kette*, logra tocar a otro jugador activo dentro del campo en la zona de contacto de este con la pelota de la *Kette*. También se define como válido aquel ataque donde la *Kette* forma una figura cerrada al ser enredada alrededor de un jugador o de una extremidad del mismo.

Un golpe no será válido cuando:

- el *Pompfer* no esté manejando su *Pompfe* de acuerdo al reglamento.
- el *Pompfer* únicamente golpee por fuera de las áreas de golpe al otro jugador.
- un jugador es golpeado primero en la cabeza y después en un área de golpe durante el mismo movimiento de la *Pompfe*; cuando el mismo movimiento de la *Pompfe* golpee al otro jugador primero en un área de golpe y después en la cabeza, este será un golpe válido.
- el *Stab* estoque.

- una *Pompfe* que estuviera enredada en una *Kette* golpee a un jugador diferente del *Kettenspieler*.
- la bola de la *Kette* golpee a un jugador tras enredarse en una *Pompfe*. En este caso la *Kette* se considera atrapada.

#### **4.4.5. Golpes dobles**

Si un jugador recibe un golpe válido mientras que él mismo estaba dando un golpe válido, ambos golpes se validan y los dos jugadores golpeados quedan inactivos. Un golpe se considera doble si el jugador golpeado no puede decidir quién dio el golpe primero. La decisión del doble golpe queda en la consciencia de ambos jugadores. En caso de desacuerdo, la decisión la tomará un auxiliar de juego.

#### **4.4.6. Pineo**

Los jugadores activos pueden pinear como máximo un jugador inactivo tocando la zona de contacto válida del jugador inactivo usando de manera adecuada su *Pompfe*. Así evita que el contrincante vuelva a estar activo.

El pineo dura tanto como la *Pompfe* permanezca sobre el jugador inactivo dentro de las condiciones mencionadas. El pineo se puede levantar momentáneamente y luego retomarse, por ejemplo, si el jugador activo decide intentar golpear a un jugador activo o para pinear a otro jugador inactivo. El pineo es inválido cuando la *Pompfe* del jugador que pinea está enredada en una *Kette*.

#### **4.4.7. Manipular el jugg**

Los *Pompfer* tienen permitido manipular con el Jugg con sus *Pompfen* siempre que no pongan en riesgo la seguridad de otros jugadores. Está prohibido que los *Pompfer* toquen el Jugg con las manos, así como que lo carguen con sus *Pompfen*.

### **4.5. *Qwiks* (corredores) activos**

Los *Qwiks* activos tienen permitido interactuar con el Jugg. Solamente ellos tienen permitido tocar el Jugg con las manos, cargarlo, levantarlo, lanzarlo y colocarlo. Tienen prohibido golpear otros jugadores con el Jugg.

Los *Qwiks* activos tienen permitido luchar contra otros *Qwiks* activos dentro del campo de juego. En un encuentro entre corredores, la zona de contacto válida es el tronco (incluidos los brazos) desde la línea de la cintura hasta la base del cuello. Si uno de los corredores toca el suelo con más de sus pies, entonces su cuerpo entero desde el cuello hacia abajo se considera superficie de contacto válida.

Los *Qwiks* pueden hacer contacto físico entre sí, empujando, agarrando, sosteniendo, levantando y empujando al oponente al suelo. Se deben detener en cuanto toquen un área no válida de golpe. Los *Qwiks* tienen prohibido durante la lucha:

- Obtener una ventaja a riesgo de ocasionar o recibir una lesión.
- dar puños, patadas o pisotones a su contrincante, o tocarlo por fuera del área de golpe.
- lanzarse contra el oponente de manera que ambos pies se despeguen del suelo, o levantar al oponente del suelo de manera que lo primero en caer al suelo sea la cabeza o el pecho.
- Inmovilizar las articulaciones forzando las extremidades hasta o sobre el punto de suspensión.
- Tirar violentamente de una extremidad. Por ejemplo, la detención del adversario en carrera sujetándole por el antebrazo.
- Empujar al contrincante en carrera hacia la dirección en la que corre.
- Correr o saltar hacia el contrincante de manera que el movimiento termine en contacto físico entre los jugadores.
- halar al contrincante de su ropa.

Los *Qwiks* deben acordar la fuerza de sus encuentros al inicio de cada ronda. Es decisiva la opinión del *Qwik* más pequeño.

#### **4.6. Jugadores inactivos dentro del campo de juego**

Los jugadores dentro del campo de juego quedan inactivos si reciben un golpe válido o si se salen del campo de juego. Los jugadores inactivos no pueden participar de la ronda, moverse por el campo de juego, interactuar con el Jugg, ni golpear o pinar a otros jugadores. En el caso de que hayan perdido su *Pompfe*, no pueden recuperarla. Los jugadores inactivos no pueden ser golpeados. Los *Qwiks* inactivos no tienen permitido agarrar ni lanzar el Jugg.

Los jugadores inactivos deben permanecer en el lugar en el que quedaron inactivos y arrodillarse allí inmediatamente. Dado el caso, deben devolverse para arrodillarse dentro del campo de juego. Cuando su cuerpo quede enrollado por una *Kette*, deben ayudar a desenredarla. De igual manera, si su *Kette* enreda un *Pompfe*, deben ayudar a desenredar la *Pompfe* para no detener al jugador enredado.

#### **4.6.1. Arrodillarse**

Los jugadores inactivos dentro del campo de juego se arrodillan tocando el suelo con una rodilla y colocando una mano en la espalda. Los *Pompfer* inactivos deben dejar su *Pompfe* acostada sobre el suelo. En tanto tengan una rodilla sobre el suelo y una mano detrás de la espalda pueden girar sobre su eje y comunicarse.

#### **4.6.2. Tiempo de inactividad**

Con la primera piedra que suena después de que el jugador inactivo en el campo de juego se pone de rodillas, puede este empezar a contar su tiempo de inactividad. El jugador debe contar este tiempo con la mano que está libre. El tiempo de inactividad de un jugador es:

- 5 piedras, después de que ha salido del campo de juego.
- 5 piedras, después de que ha recibido un golpe válido de una *Nahpompfe*.
- 8 piedras, después de que ha recibido un golpe válido de una *Kette*.

Si un jugador inactivo es pineado, contará su tiempo de inactividad sin interrupción. Los jugadores inactivos en el campo de juego deberán recomenzar el conteo si se levantan antes de tiempo, participan de la ronda o si no permanecen arrodillados conforme al reglamento.

Después de que han terminado de contar su tiempo de inactividad, los jugadores inactivos en el campo de juego pueden volver a jugar y retomar su estado activo. Los jugadores inactivos en el campo de juego tienen permitido participar de las tácticas de juego durante su tiempo de inactividad manteniéndose arrodillados.

#### **4.6.3. Levantarse**

Al levantarse, un jugador inactivo en el campo de juego vuelve a estar activo. Un jugador inactivo se pone de pie al momento de retirar la mano de detrás de la espalda, o levantando su rodilla del suelo. Los *Qwiks* se ponen de pie, además, agarrando el *Jugg*.

Los jugadores que no estén siendo pineados pueden volver a pararse tan pronto como acaben de contar su tiempo de inactividad. Los jugadores pineados que hayan terminado de contar su tiempo de inactividad pueden levantarse tan pronto como les sea retirado el pineo y suene la siguiente piedra. Si el pineo es retirado antes de terminar de contar su tiempo de inactividad, podrán levantarse tan pronto acaben de contarlo, como jugadores inactivos no pineados.



# **5. AUXILIARES DE JUEGO**

## **5.1. Auxiliares de juego**

Para garantizar un desarrollo del juego sin dificultades, cada juego de Jugg será acompañado, mínimo, por un auxiliar de juego. El auxiliar de juego desempeñará las tareas de árbitro o juez, contador de puntos y contador de piedras. En caso de que el Jugg abandone el campo de juego, el auxiliar de juego lo devolverá al campo de juego junto a la línea de delimitación para que un *Qwik* lo recoja de inmediato.

## **5.2. Árbitros**

Todo juego oficial de Jugg tendrá por lo menos cuatro árbitros: el juez principal, el asistente del juez y dos árbitros de Mal. Todos los árbitros tienen la tarea de hacer obedecer el reglamento y procurar que se cuide la seguridad de todos los jugadores. Ellos decidirán las interrupciones o continuaciones del juego cuando sea necesario. Los árbitros verifican el conteo del tiempo de inactividad de los jugadores inactivos dentro del campo de juego y deciden sobre las situaciones que no son claras. Toman posición en casos de uso exagerado de fuerza y sobre las conductas antideportivas de los jugadores, en dado caso pueden establecer sanciones. Deben dar reinicio a las rondas cuando el Jugg no se encuentre en el sitio adecuado. Para el cumplimiento de su tarea, todos los árbitros pueden pisar el campo de juego siempre que no interrumpen las rondas de los jugadores.

### **5.2.1. Juez principal**

En desacuerdos entre los jueces, el juez principal tiene la última palabra. Además de las tareas de árbitro, el juez principal es el guardián del juego. Él confirmará los veredictos de los otros árbitros y el conteo de puntos cuando los árbitros de Mal no estén seguros. Él anunciará el inicio del juego y de cada ronda, y las piedras faltantes para terminar cada uno. Puede insistir y acelerar el inicio de una ronda si este está siendo dilatado. Verifica que las pausas entre las mitades del juego no duren más de cinco minutos. En los casos de juego de acuerdo a las piedras, cuando haya empate el juez principal determinará la igualdad de los puntos de inicio de ambos *Qwiks* para jugar bajo la regla de Jugg de Oro. Él procurará que todos los jugadores y auxiliares de juego atiendan inmediatamente a las interrupciones de juego.

### **5.2.2. Asistente del juez**

Junto con las tareas de arbitraje, el asistente del juez estará en capacidad de realizar todas las tareas del juez principal. Para observar cuidadosamente el desarrollo del juego, el asistente del juez se moverá en paralelo a aquel, prestando especial atención al Jugg. Él observará las dinámicas desde su lado del campo y sobre todo en la mitad del campo de juego.

### **5.2.3. Árbitros de Mal**

Cada Mal será supervisado por un árbitro de Mal. Además de las tareas generales del auxiliar de juego, los árbitros de Mal deben indicarle al juez si la colocación del Jugg es válida. De ser válida, el árbitro de Mal gritará “Jugg” y levantará ambas manos por encima de su cabeza. Si la colocación del Jugg no es válida, él lo dirá y pondrá sus manos frente a su cuerpo. Además, vela por la continuación de la ronda. Dado el caso, el árbitro de Mal puede sacar el Jugg del Mal y ponerlo cerca.

Antes del inicio del juego, el árbitro de Mal supervisa la formación de los jugadores y que estos ingresen al campo de juego conforme con las reglas. Si un equipo no ingresa al campo de juego de conformidad con las reglas, el árbitro de Mal interrumpirá el juego y le indicará la falta al juez principal.

Para observar el desarrollo del juego, el árbitro se mueve principalmente en torno a su Mal asignado

### **5.3. Contadores de puntos y de piedras**

El contador de puntos lleva la cuenta de los puntos anotados. Al final de cada ronda, le da al guardián del juego la cuenta del estado de puntos marcados hasta ese momento.

El contador de piedras se asegura de que el marcador acústico es suficientemente audible para todos los jugadores y para los auxiliares de juego o da la señal él mismo. En los juegos de acuerdo a las piedras él lleva el conteo con la señal sonora y, al final de cada ronda, informa al juez principal sobre las piedras que faltan para completar el juego. En caso de necesidad de una repetición de alguna ronda, el contador de piedras informará sobre el número de piedras contadas en el momento de la ronda a repetir. Cuenta en voz alta las últimas diez piedras de cada mitad de juego, de manera que todos los jugadores y los auxiliares de juego le escuchen y estén conscientes sobre la proximidad del fin del juego.