



JUGGER

REGLAMENTO EN ESPAÑOL



Jugger en Español

Reglamento alemán traducido y actualizado a fecha 11/02/2010

Traducción:

Frederike Hoff
Yvan Lapuente
Santiago García

Maquetación:

Miriam Soler

Actualización 2010:

Santiago García

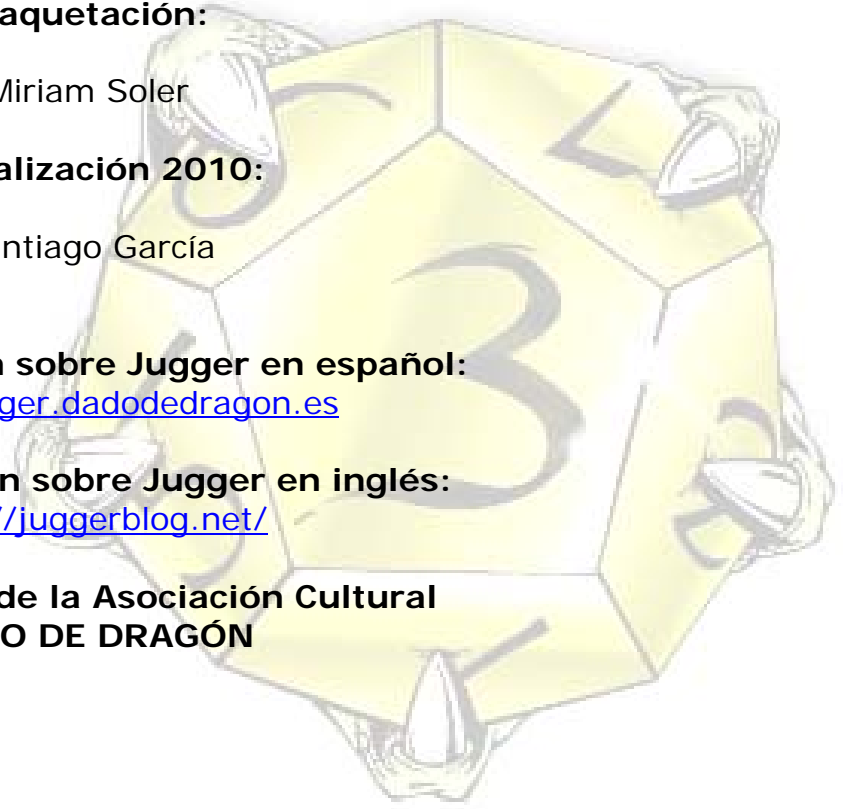
Más información sobre Jugger en español:

<http://jugger.dadodedragon.es>

Más información sobre Jugger en inglés:

<http://juggerblog.net/>

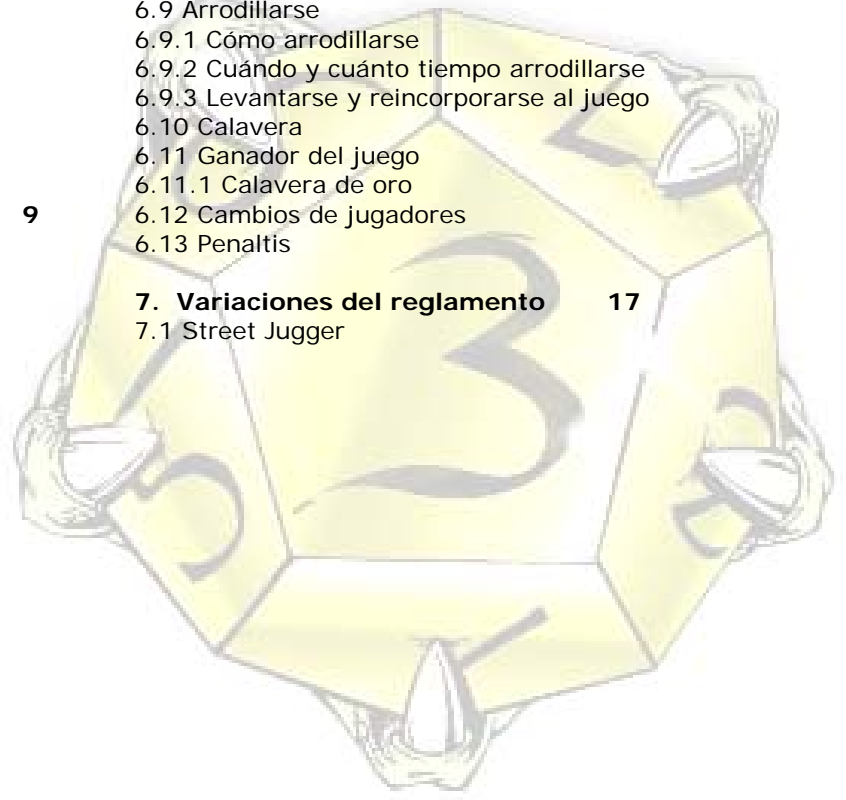
**Una iniciativa de la Asociación Cultural
DADO DE DRAGÓN**





Índice:

1. Glosario	4	6. Proceso	11
1.1 Calavera		6.1 Tiempo de juego	
1.2 Zona de marcaje		6.1.1 Piedra	
1.3 Anotación		6.1.2 Duración del juego	
1.4 Pompfer		6.2 Interrupciones del juego	
1.5 La piedra		6.2.1 Interrupciones	
1.6 Golpes		6.2.2 Las pausas	
2. El equipo	5	6.2.3 Alineación	
2.1 Jugador y su equipamiento		6.2.4 Empezar/continuar el juego	
2.2 El corredor		6.4 Impactos	
2.3 El hombre de la cadena		6.4.1 Impactos	
2.4 El Pompfer		6.4.2 Zonas de impacto	
3. El terreno de juego	6	6.4.3 Excepciones	
3.1 Acotación		6.4.4 Impacto con bastón	
3.2 Forma del terreno de juego		6.4.5 Impacto con cadena	
3.3 Dimensiones		6.4.6 Impacto con escudo	
3.4 El centro del terreno		6.4.7 Doble impacto	
3.5 La zona de marcaje		6.4.8 Auto impacto	
4. Herramientas del juego	7	6.5 Pinear	
4.1 Calavera		6.6 Lucha entre corredores	
4.2 Q-tip		6.7 Límites del campo de juego	
4.3 El bastón		6.7.1 Jugador expulsado	
4.4 Espada larga		6.7.2 Calavera fuera	
4.5 Espada corta y rodela		6.9 Arrodillarse	
4.6 Dos espadas cortas		6.9.1 Cómo arrodillarse	
4.7 Cadena		6.9.2 Cuando y cuánto tiempo arrodillarse	
5. Árbitros y otro personal	9	6.9.3 Levantarse y reincorporarse al juego	
5.1 El árbitro		6.10 Calavera	
5.1.1 Árbitro principal		6.11 Ganador del juego	
5.1.2 Segundo árbitro		6.11.1 Calavera de oro	
5.1.3 Árbitro de zona de marcaje		6.12 Cambios de jugadores	
5.2 Otro personal		6.13 Penaltis	
5.2.1 El contador de piedras		7. Variaciones del reglamento	17
5.2.2 El contador de puntos		7.1 Street Jugger	





Reglamento:

1. GLOSARIO

1.1 Calavera

La calavera es en el Jugger lo que el balón es en el fútbol. Este utensilio de juego es una recreación de un cráneo canino hecho de gomaespuma y látex.

Ver también 4.1 Calavera y 6.10 Puntos

1.2 La zona de marcaje

La zona de marcaje es una pieza de gomaespuma con un orificio en el centro en la que hay que colocar la calavera para marcar un punto.

Ver también 3.5 La zona de marcaje

1.3 Anotación

Se anota cuando la calavera se coloca en la zona de marcaje, quedando encajada a esta y al soltar la calavera esta no se cae de la marca.

Ver también 6.10.1 Puntos

1.4 Pompfer (hombre-arma y hombre-cadena)

Es el nombre que reciben los jugadores equipados con cualquiera de las armas que hay en juego.

Ver también 4. Utensilios del juego

1.5 La piedra

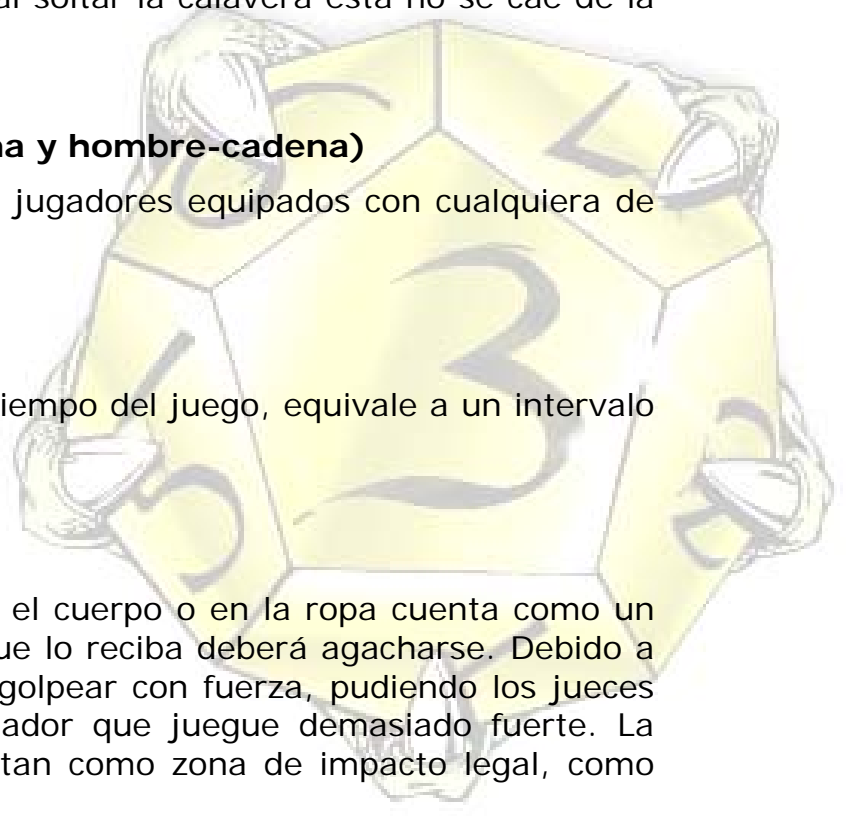
Una piedra es la medida del tiempo del juego, equivale a un intervalo de 1.5 segundos.

Ver también 6.1.1 La Piedra

1.6 Impactos

Incluso el más ligero roce en el cuerpo o en la ropa cuenta como un impacto legal, y el jugador que lo reciba deberá agacharse. Debido a esto hay que intentar evitar golpear con fuerza, pudiendo los jueces amonestar o expulsar al jugador que juegue demasiado fuerte. La cabeza y las manos no cuentan como zona de impacto legal, como norma general.

Ver también 6.4 Impacto y zonas de impacto





2. EQUIPO

Un equipo de Jugger está formado por 8 jugadores: Cuatro Pompfers, un Qwik (corredor) y hasta tres suplentes. Los Pompfers pueden llevar cualquiera de las cinco armas, incluso repitiendo, excepto la cadena, que solo puede haber una por equipo.

2.1 Jugador y su equipamiento

Los jugadores pueden elegir su uniforme y protecciones: calzado deportivo adecuado, protectores, rodilleras, coderas y guantes, todo debe ser blando (no pudiendo usarse protecciones rígidas), excepto las protecciones para la ingle y las espinillas.

2.2 Qwik, el corredor

El Qwik juega desarmado y es el único jugador que puede coger la calavera.

Puede lanzar la calavera, pero no puede golpearla con los pies.

Es también el encargado de indicar, levantando la mano, que su equipo está preparado cuando el juez pregunte al inicio de cada ronda.

Su zona de impacto es todo el cuerpo (excepto la cabeza), incluyendo las manos y la propia calavera.

Cuando el qwik es golpeado debe dejar caer al suelo la calavera, no pudiendo lanzarla.

Ambos corredores pueden luchar entre ellos por la calavera, pero solo desde la cadera hasta los hombros.

Ver también 6.6 Lucha entre corredores

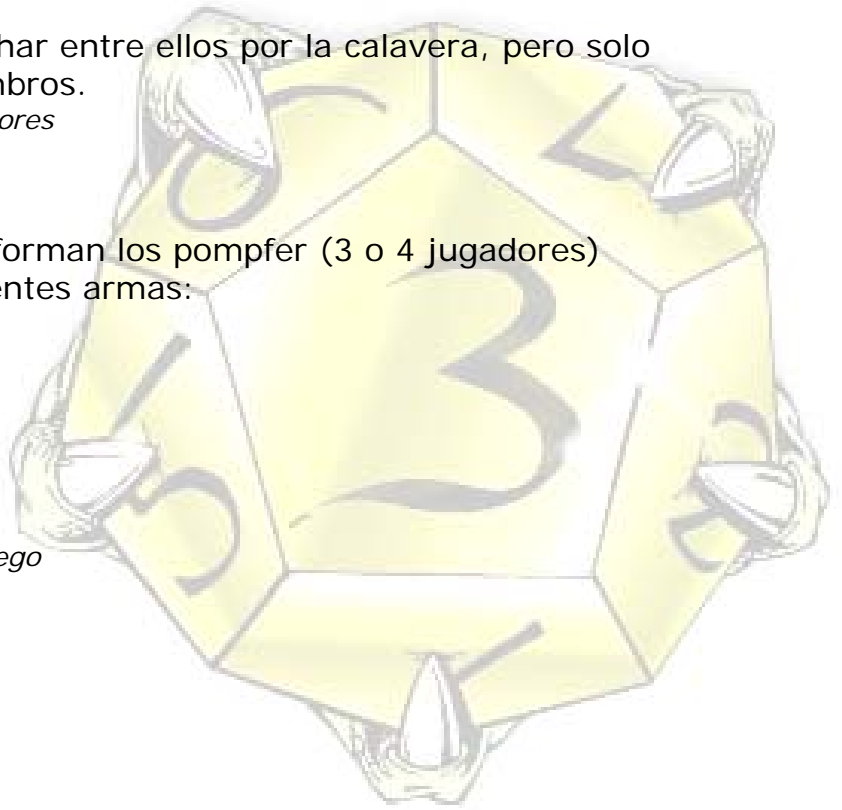
2.3 Pomfer

La mayor parte del equipo la forman los pompfer (3 o 4 jugadores)

Los pompfer utilizan las siguientes armas:

- Q- tip.
- Bastón.
- Espada larga.
- Espada corta y rodela.
- Dos espadas cortas .
- Cadena.

Ver también 4. Herramientas del juego



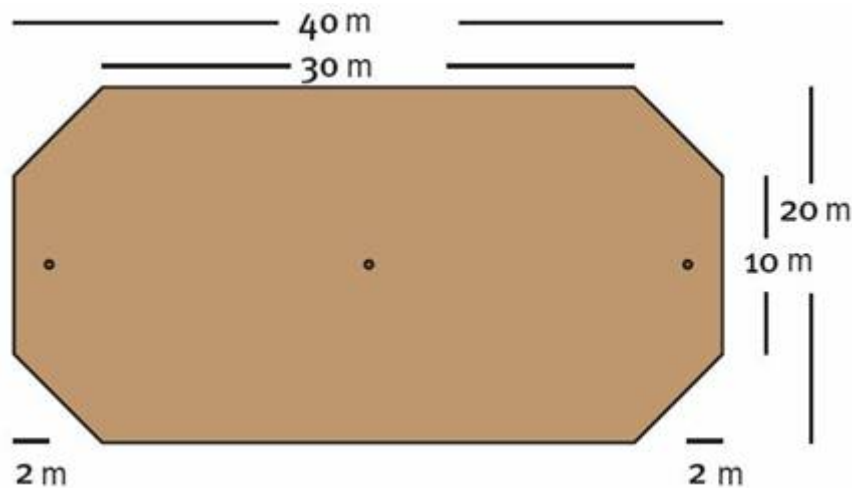


3. EL TERRENO DE JUEGO

3.1 Acotación y dimensiones

El terreno de juego está delimitado por líneas, tal y como se indica en el gráfico. Los lados cortos se llaman líneas de base. Los lados largos se llaman líneas laterales.

Gráfico de campo de juego:



3.2 El centro del terreno

El centro del terreno está marcado. En esta marca es donde el árbitro deja la calavera al principio del juego y tras cada interrupción.

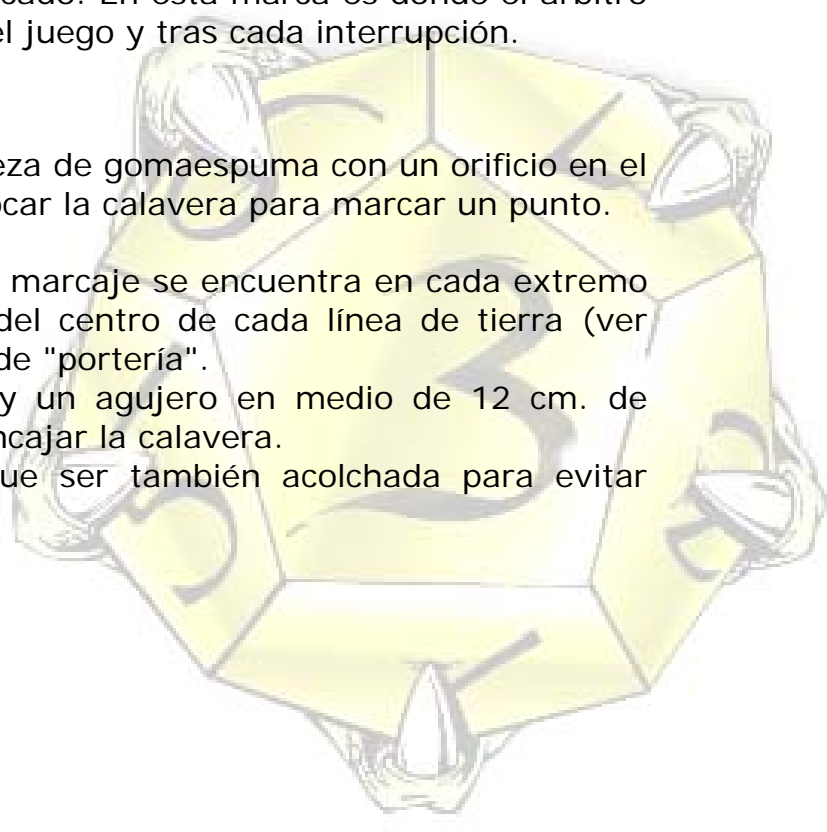
3.3 La zona de marcaje

La zona de marcaje es una pieza de gomaespuma con un orificio en el centro, en la que hay que colocar la calavera para marcar un punto.

Cada una de las dos zonas de marcaje se encuentra en cada extremo del terreno de juego, a 2m del centro de cada línea de tierra (ver gráfico) y cumplen la función de "portería".

Tienen 50 cm. de diámetro y un agujero en medio de 12 cm. de diámetro en el que hay que encajar la calavera.

La zona de marcaje tiene que ser también acolchada para evitar daños a los jugadores.





4. HERRAMIENTAS DEL JUEGO

Para todas las armas de gomaespuma rigen estas normas:

Los golpes verticales están prohibidos. Las armas tienen que ser redondas, con 2.5 cm. de acolchado mínimo en todos los lados de impacto. El alma del arma no debe notarse apretando con un dedo en la zona de golpe. Todas las medidas siguientes son máximas, cualquier jugador es libre de llevar un arma más corta por comodidad.

4.1 Calavera

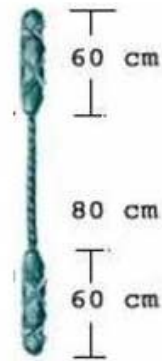
Tiene unos 30 cm. de largo y un diámetro de 12 cm. El aspecto exterior no es relevante siempre que se cumplan las medidas. La calavera sólo puede ser tocada con las manos por los corredores pero los demás jugadores pueden hacerlo con sus armas.

4.2 Q-tip

Este arma mide 200 cm. El asidero está en el centro: debe agarrarse con las dos manos, poniéndolas en cualquier parte de los 80 cm. centrales. Los extremos con los que se golpea deben tener un largo de 60 cm. de largo.

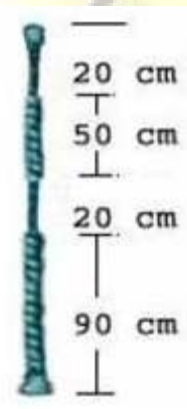
Las zonas laterales (las de impacto) deberán tener el acolchado máximo, mientras que la central debe tener un poco de acolchado para evitar impactar con alma del arma.

Se puede apuñalar (hacer fondo) con el Q-tip. Ninguna de las manos cuenta como zona de impacto.



4.3 El bastón

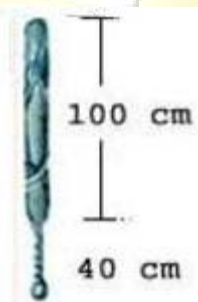
Este arma mide como máximo 180 cm. Tiene dos asideros: uno en la parte superior y otro en el centro. Debe agarrarse con ambas manos. La parte acolchada de ataque está en el extremo inferior y mide 90cm, la parte acolchada de 50cm no sirve para impactar. Un impacto hecho de fondo con el bastón no cuenta. Ninguna de las manos cuenta como zona de impacto.



4.4 Espada larga

El asidero está en el extremo inferior del arma y debe ser agarrado con ambas manos. Se puede utilizar para apuñalar. Mide 140 m. de largo, la parte acolchada de golpe, 100 cm.

Ninguna de las manos cuenta como zona de impacto.





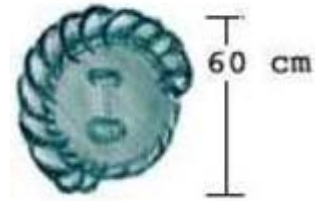
4.5 Espada corta y escudo

La espada corta mide 85 cm., tiene una parte superior acolchada de 65 cm. de longitud, y se permite apuñalar con ella. Es un arma de una sola mano, dejando la otra libre para la rodela, de 60 cm. de diámetro.

El escudo puede llevarse embrazado (agarrándolo con el antebrazo y con la mano) o como una rodela (un único agarre central para la mano).

Debe estar acolchado (con espuma o similar) siempre en el borde y en el frontal si está hecho con un material rígido como madera (no así si está realizado con un material blando como el cartón).

Un impacto en la mano que sujeta el escudo contaría como impacto, no así si se golpea en la mano que lleva la espada.

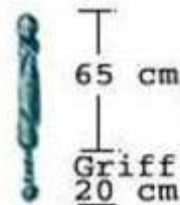


4.6 Dos espadas cortas

Se puede llevar una espada en cada mano, de forma que pueden impactarse a dos jugadores a la vez y pinear a un jugador con un arma mientras se combate con la otra, pero no se puede pinear a dos jugadores a la vez.

Ninguna de las manos cuenta como zona de impacto.

Ver 4.5 Espada corta y escudo



4.7 Cadena

El conjunto de 320 cm totales lo forman la bola (20 cm de diámetro), la cadena (280 cm) y el agarre (20cm).

Todos los eslabones del último metro de la cadena deben estar acolchados con espuma. Solo puede haber un hombre cadena por equipo, sin ser obligatorio.

El hombre-cadena debe oscilar o girar la cadena, como mínimo 180° para que el impacto cuente.

Sus zonas de impacto incluyen también las manos. No puede pinear pero sí ser pineado.

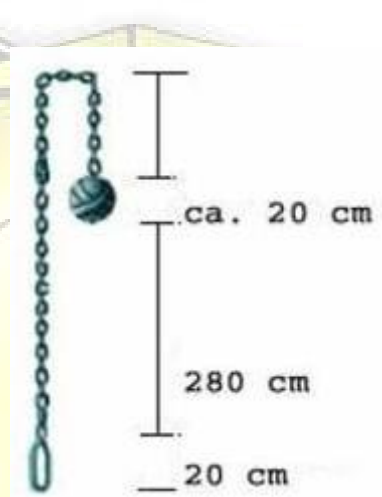


Diagrama de armas estándar



5. ÁRBITROS Y DEMÁS PERSONAL

5.1 El árbitro

Cada juego esta controlado por 4 árbitros:

- Árbitro principal.
- Segundo árbitro.
- 2 árbitros de zona de marcaje.

Los árbitros dirigen el juego y los jugadores deben seguir sus órdenes.

Tienen poder absoluto sobre las reglas y han sido nombrados para que lleven a cabo éstas.

Los árbitros desempeñan las siguientes funciones:

- Dirigir el juego
- Hacer respetar las reglas.
- Hacerse cargo de la seguridad del juego (chequear los materiales, etc.).
- Interrumpir el juego si un jugador resulta dañado.
- Comprobar que los jugadores se quedan arrodillados el tiempo suficiente.
- Tomar decisiones en situaciones dudosas (doble impacto etc.).
- Interrumpir el juego en situaciones especiales.
- Colocar el balón en el mismo lugar por donde salió de la pista e interrumpir para ello el juego.
- Informar al árbitro principal si algún jugador hace juego sucio.

5.1.1 El árbitro principal

El árbitro principal debe estar a la misma altura que la calavera en el lateral del campo.

Tiene las siguientes tareas extra:

- Dar continuación al juego tras las posibles interrupciones: debe comprobar que ambos equipos se encuentren en posición (cuando los dos qwik levanten la mano) y luego decir "3, 2, 1, Jugger" para dar el comienzo.
- Dar inicio al juego después del medio tiempo y de cada parada
- En situaciones dudosas, tiene la ultima palabra
- Anunciar el resultado y el tiempo de juego que queda dependiendo de las interrupciones ocurridas
- Repetir una parte del juego si es necesario
- Anunciar el gol de oro si al final del partido ha habido empate
- Pitar faltas cuando no haya juego limpio

5.1.2 El segundo árbitro

El segundo árbitro estará en la misma posición que el primero, pero en el lateral opuesto del campo.

No tiene funciones especiales, solo apoya al árbitro principal.



5.1.3 El arbitro de zona de marcaje

El árbitro de zona de marcaje se queda en la línea de base de cada equipo. Sus tareas son:

- Si se marca un punto con éxito, tiene que gritar "Punto" y levantar los brazos
- Si un punto no es válido (por ejemplo si un corredor es golpeado cuando estaba marcando) tiene la potestad de gritar "continúen", tras sacar la calavera de la zona de marcaje.
- Hacer que el juego se lleve a cabo correctamente, comprobando los tiempos de arrodillarse y los golpes, como el resto de árbitros.
- Asegurarse de que los jugadores estén correctamente posicionados en la línea de base, y que no haya jugadores de más (ni más de 5 en juego ni más de 8 en total).
- El corredor debe decirle al árbitro de zona de marcaje los 5 jugadores que vayan a jugar antes de empezar el punto.

Ver 6.2.3 Alineación

5.2 Otro personal

5.2.1 El contador de piedras

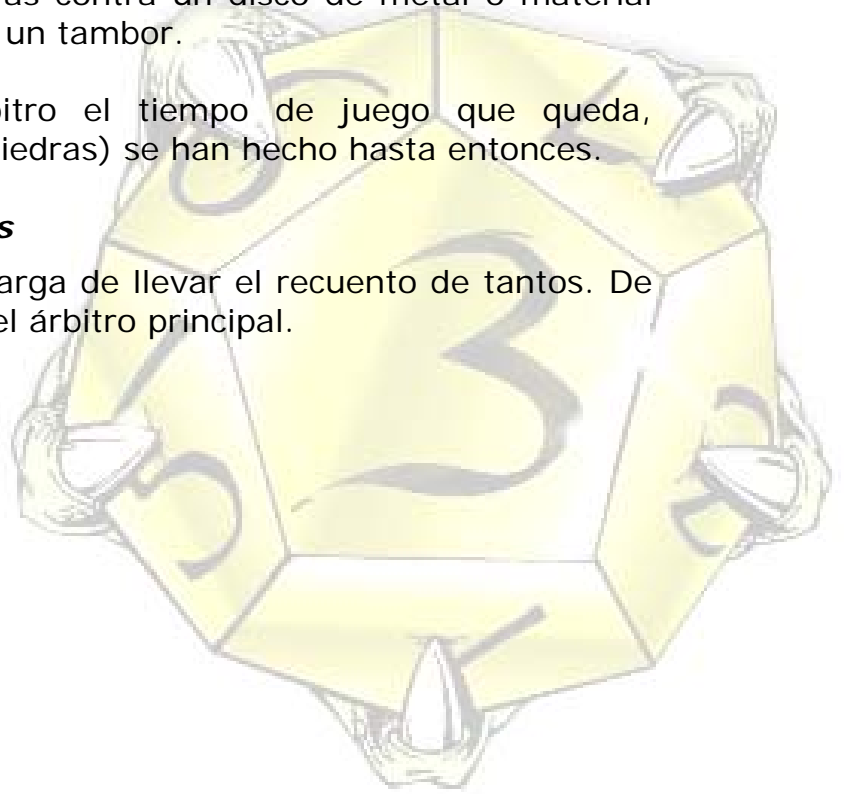
El contador de piedras debe chequear el tiempo de juego. Tiene que hacerlo de tal manera que se entere todo el mundo.

Puede hacerlo lanzando piedras contra un disco de metal o material parecido que suene o golpear un tambor.

Tiene que comentar al árbitro el tiempo de juego que queda, recordando cuantos toques (piedras) se han hecho hasta entonces.

5.2.2 El contador de puntos

El contador de puntos se encarga de llevar el recuento de tantos. De esta tarea puede encargarse el árbitro principal.





6. PROCESO

6.1 Tiempo de juego

6.1.1 Piedra

Los árbitros tienen que controlar que el tiempo de lanzar (coger la piedra y lanzarla) cada piedra sea de 1,5 segundos. El intervalo se puede marcar con un tambor o similar, siempre que se mantenga ese intervalo de tiempo.

6.1.2 Duración del juego

El partido tiene una duración de 2 partes de 100 piedras, 3 partes si es una final de torneo, o 2 partes de 80 piedras si no se tiene suficiente tiempo. Tras cada parte de 100 piedras se debe cambiar de campo.

6.2 Interrupciones del juego

6.2.1 Interrupciones

Las interrupciones paralizan la cuenta de las piedras, las interrupciones posibles son:

- Haber marcado un tanto
- Lesión de un jugador
- Un arma rota
- Haber demasiadas personas en juego
- Cuando el árbitro lo indique por cualquier razón.

6.2.2 Pausas

Puede haber una pausa entre los dos tiempos, para que los jugadores cambien de campo. El árbitro puede declarar una pausa para que los jugadores descansen, pero nunca más de 10 minutos.

6.2.3 Alineación

Al finalizar una interrupción, los jugadores deben estar siempre detrás de la línea base (los extremos estrechos del campo). No pueden pisar la línea.

6.2.4 Empezar/continuar el juego

Antes de empezar, el árbitro pregunta a ambos equipos si están preparados, y los qwik de cada equipo lo indican levantando la mano. Los equipos pueden discutir la táctica durante las paradas.

Para comenzar, el árbitro coloca la cabeza de perro en el centro del campo, grita "3,2,1, Jugger" (puede gritarlo junto a la calavera y alejarse al decir jugger, o gritarlo directamente desde la banda).



6.4 Impacto y zonas de impacto

6.4.1 Impactos y zonas de impacto

Cualquier golpe, por ligero que sea, en el cuerpo o en la ropa se considera impacto, excepto la cabeza, cuello y manos.

- Manos: Los golpes en las manos no cuentan, excepto que se golpee en las manos del Quik o del hombre-cadena. Si el golpe no cuenta como válido, el jugador golpeado debe decir "mano", para indicar que no ha sido golpe
- Cabeza: Los golpes en la cabeza no cuentan. Es más, está prohibido apuntar en la cabeza. Si un arma golpea una zona legal antes o después de golpear la cabeza en el mismo movimiento de ataque, éste no cuenta. Si el impacto en la cabeza es en un movimiento distinto al que golpee una zona de impacto válida, este si vale.
- Si un jugador intenta parar de forma deliberada y repetida con la cabeza, el juez puede declarar la cabeza como zona legal de golpe. El jugador impactado en la cabeza debe decir "cabeza" para que el contrario lo sepa.
- Armas a dos manos: Si con un arma a dos manos (cualquiera menos la espada corta y la cadena) se sujeta con una sola mano mientras se golpea, ese golpe no cuenta.
- Cadena: Para que el golpe con la cadena cuente, éste debe hacerse impactando con la bola o enredando al objetivo (por lo menos hacer una U a su alrededor).
- Las armas deben ser blandidas en golpes horizontales, oblicuos o en barridos, nunca verticales.
- Solo se puede golpear con las zonas del arma específicamente acolchadas para ello.
- Ingle: Es zona válida de golpe, aunque no sea un golpe muy limpio. Esto indica que un impacto involuntario en la ingle cuenta como impacto válido, pero los jueces pueden amonestar (o expulsar) a un jugador que use este golpe de forma continuada(o para sacar ventaja en el juego).
- El corredor: Para el corredor las manos y la calavera se consideran zonas de impacto válidas, y si se le golpea en ellas deberá agacharse.
- El hombre-cadena: También tiene las manos como zona de impacto válida.

6.4.2 Excepciones

- Un golpe dado por un compañero a otro se considera impacto válido, y el jugador que lo recibe deberá agacharse.
- Los golpes que solo toquen ropa también se consideran impactos válido.
- Los golpes hechos a uno mismo con su arma no se consideran impactos.



6.4.3 Impacto con bastón

Para golpear con el bastón debe hacerse con golpes horizontales, no se puede hacer fondo con él.

6.4.4 Impacto con cadena

En el caso de ser golpeado por la cadena, el jugador debe arrodillarse durante 8 piedras. Se considera impacto cuando la bola de la cadena golpea en zona de impacto válida y si la cadena se traba en el jugador o le rodea (al menos una U alrededor del cuerpo). Si toca únicamente la cadena (sin rodear), no se considera impacto. Tampoco se considera impacto si la cabeza no está girando en el aire. Si la cadena se traba en un arma y el dueño de ésta no es impactado, puede atacar al hombre-cadena, y de conseguirlo puede después destrabar el arma. El arma no se debe desenganchar de forma violenta en ningún caso, ninguno de los jugadores puede pegar un tirón para soltar la cadena. El hombre cadena debe arrodillarse como si le hubieran impactado, no pudiendo correr delante del jugador que tiene la cadena trabada.

En el momento en que uno de los jugadores con arma trabada es golpeado, éste se agacha y se procede a destrabar.

Está totalmente prohibido forcejear si la cadena se traba en el cuerpo de una persona, así como desarmar al contrario con la cadena.

6.4.5 Impacto con escudo

El escudo es únicamente defensivo y no puede utilizarse para golpear.

6.4.6 Doble impacto

Si dos jugadores se golpean a la vez (en un intervalo menor de 0.5 segundos) se considera doble impacto. Esta regla indica que si dos jugadores comienzan el golpe a la vez y los dos impactan, es un doble impacto, no contará cuando un jugador, al ser impactado empieza mover su arma y golpea al otro, aunque esto se determinará por la buena fe de los jugadores, pero en caso de duda el árbitro tiene la última palabra.

La cadena cuenta como golpe doble si hace medio giro (180°) y no pasado más de un segundo desde que el hombre-cadena es golpeado. El golpe se señala bajo el grito de "Doble" y ambos se arrodillarán el tiempo adecuado, según el arma que les haya golpeado.

6.4.7 Autoimpacto

Un golpe a uno mismo no cuenta como impacto. En caso de golpear a un compañero de equipo se aplican las mismas reglas que si se golpeara a un rival.



6.5 Pineo

Cualquier jugador (corredor, hombre-cadena y hombre arma) en el suelo puede ser pineado, aunque el jugador que lo pinea no sea el que lo ha derribado.

Mientras el arma de un jugador activo (que no esté en el suelo) toque cualquier parte del cuerpo del jugador en el suelo, este se considera pineado y no puede levantarse. Después de contar sus 5/8 piedras, y cuando se retira el pineo, el jugador debe contar una piedra antes de empezar a levantarse.

Un jugador puede pinear únicamente a un oponente. Un jugador con dos espadas podrá combatir con una espada mientras mantiene un pineo con la otra, pero no podrá pinear a dos a la vez.

El hombre-cadena no puede pinear, pero puede ser pineado.

Un jugador que lleve un arma a dos manos, debe sujetar ésta con ambas manos para que el pineo cuente.

En el caso de que el pineo termine antes del tiempo de penalización, hay que esperar a que termine la penalización.

El jugador que pinea puede, en cualquier momento, interrumpir el pineo para:

- Golpear a otro jugador (volviendo, o no, a pinear al primero).
- Pinear a otro jugador derribado (incluso que acabe de derribar).
- Seguir jugando sin pinear a ningún jugador.

6.6 Lucha entre corredores

Ambos corredores pueden luchar entre ellos por la calavera, pero sólo usando lucha grecorromana: agarres desde la cadera hasta los hombros.

No se permiten cabezazos, zancadillas, tirones de pelo y golpes bajos. No se permiten golpes en las piernas ni placajes, y estos pueden ser pitados como falta.

No se puede empujar a los oponentes en la dirección que está corriendo (no se puede cargar contra otro jugador ni se puede placar).

En caso de que los corredores caigan al suelo pueden agarrarse libremente de los brazos, siempre y cuando no hagan llaves ni luxaciones.

No se permite a los corredores golpear la Cabeza de Perro con las piernas.

6.7 Límites del campo de juego

Un jugador que pase la línea de campo debe arrodillarse junto a la línea 5 piedras de tiempo, pero dentro del campo.

La excepción es cuando el Qwik salga de campo para buscar la calavera (acción que también puede hacer un árbitro en vez del qwik,). Un Qwik que lance la calavera deliberadamente fuera del



campo debe arrodillarse durante 5 piedras. El árbitro debe dejar la calavera en el borde del campo desde donde salió

6.7.1 Jugador expulsado

Los jugadores expulsados deben arrodillarse durante 5 piedras en el exterior del campo.

6.7.2 Calavera fuera

Si un jugador (corredor o no) lanza la cabeza de perro fuera del campo, debe arrodillarse 5 piedras, si la salida requiere interrupción de juego.

6.9 Arrodillarse

6.9.1 Cómo arrodillarse

Un jugador que ha sido golpeado debe agacharse y tocar el suelo con una rodilla por lo menos. Deberá dejar su arma horizontal en el suelo, por razones de seguridad (no hace falta que la suelte).

En el momento en que su rodilla toca el suelo, debe empezar a contar sus 5/8 piedras de tiempo, hasta poder levantarse.

Ver también 6.9.3. Levantarse y reincorporarse al juego

6.9.2 Cuándo y por cuánto tiempo arrodillarse

<u>Razón:</u>	<u>Tiempo</u>
Espada	5 piedras
Cadena	8 piedras
Impacto doble	5/8 (según espada o cadena)
Fuera del campo	5 piedras
Lanzamiento fuera	5 piedras
Tras pineo	1 piedra

6.9.3 Levantarse y reincorporarse al juego

Si se ha terminado la penalización, el jugador debe levantarse nada más terminar de contar, no pudiendo quedarse agachado.

Mientras se esté levantando sólo puede parar golpes, no puede atacar hasta que no esté de pie completamente, y sólo en ese momento estará otra vez en juego.

El corredor es una excepción, ya que puede estar en el suelo más tiempo si quiere y actuar desde allí, pero en cuanto comience a moverse contará como si estuviera levantado (aunque no se levante).

6.10 Puntos

Un punto válido se marca cuando un Qwik pone la calavera en la zona de marcaje, la suelta, y la calavera no se sale fuera.

No cuenta como punto si se lanzase la calavera y esta se quedase encajada en el orificio de la zona de marcaje.



Si un Qwik es golpeado antes de que sus manos suelten la calavera, ésta es sacada de la zona de marcaje por el juez (o por el mismo Qwik), y el juego continúa.

Mientras un Qwik (da igual de que equipo) tenga al menos una mano en la calavera, el punto no cuenta y el Qwik del equipo contrario puede sacar la calavera de la zona de marcaje siempre que siga en contacto con la mano de uno de los dos Qwiks, o ambos.

En cuanto la calavera esté libre y no caiga de la zona de marcaje, el punto se marca y el juez grita "Punto".

6.11 Ganador del juego

El equipo que haya marcado más puntos al terminar el tiempo de juego es el ganador.

6.11.1 Calavera de oro

Cuando los dos equipos tienen la misma puntuación y quedan menos de 5 piedras de juego, se anuncia el "Goleen Jugg" o "Calavera de oro" (muerte súbita). El juego continúa hasta que uno de los dos equipos marque.

6.12 Cambios de jugadores

Se pueden sustituir los jugadores tanto como se quiera y en cualquier posición, pero sólo en las interrupciones entre rondas.

6.13 Faltas

Hay que ser cuidadoso cuando se usan las faltas, el Jugger es un deporte para divertirse.

Las faltas deben ser el último recurso del árbitro cuando la diplomacia y la mediación no funcionan, si un equipo no hace caso, los jugadores no juegan limpio, o si un punto se hubiera marcado si el equipo contrario no hubiera hecho trampas.

- Hay que intentar evitar las faltas por "no sentir el golpe" a menos que un jugador ignore los golpes de forma repetida y que se note demasiado la mala fe. Aún así, hay que recordarle las reglas.
- Si dos jugadores discuten mucho, se les puede obligar a que no empiecen los puntos uno enfrente del otro a la hora de colocarse.
- Cruzar las líneas de campo o lanzar la calavera fuera deriva en el jugador arrodillado 5 piedras. No se considera una falta como tal, sino como si hubiera sido golpeado.
- Recordar al jugador (o jugadores) que el Jugger es para divertirse, y que las discusiones no son bien recibidas.
- En una situación poco clara, se reinicia la ronda y el contador de piedras se vuelve al valor anterior a empezar la ronda.



- Si un equipo, en vez de parar delante del otro, carga contra el (o lo intenta atravesar) a gran velocidad en el momento de carga al inicio de la ronda, se puede recomenzar la ronda, pero con la calavera directamente en posesión del equipo contrario al que carga, en vez de estar en el centro del campo. Cargar es muy peligroso.
- En caso de una ventaja conseguida de forma injusta o imparcial, se puede dar al equipo contrario la calavera al inicio de la siguiente ronda.
- Si el Qwik defensor mueve la zona de marcaje, esto deriva en un punto para el equipo contrario. Si es el Qwik atacante quien la mueve, se reinicia la ronda.
- Un jugador que haga juego sucio de forma notable y deliberada será expulsado del partido.
- El juez puede, en cualquier momento, meterse en el campo para hacer agacharse a un jugador que no sienta (o ignore) un golpe, en caso de que no oiga al juez que se lo indique.

7. VARIACIONES DEL REGLAMENTO

7.1 Street Jugger

El Street Jugger es una versión de Jugger en la que juegan únicamente 3 jugadores por equipo.

Utiliza las mismas reglas que un partido de jugger 5vs5, pero con las siguientes excepciones:

- El campo de juego debe ser más pequeño, aproximadamente la mitad.
- Todos los jugadores tienen armas, no hay un corredor específico.
- Cualquier jugador puede coger la calavera para marcar, pero en ese momento se convierte en corredor y no puede usar su arma, no tiene que soltarla, pero esta se convertirá desde entonces en zona de impacto válida. En cualquier momento, el jugador que tiene la calavera puede soltarla para usar su arma normalmente.
- Puesto que solo un jugador puede llevar la calavera, solo puede haber un corredor en el partido (además es más útil golpear al corredor contrario con tu arma y coger la calavera del suelo que intentar quitársela).

