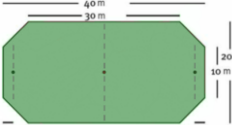
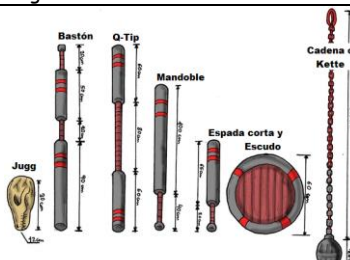


JUGGER

OBJETIVO e HISTORIA	El Jugger es un deporte de equipo, cooperación-oposición e invasión. Su objetivo es conseguir el mayor número de tantos. Cada tanto se obtiene cuando el equipo consigue el Jugg (móvil), lo lleva a la base del equipo contrario y se mantiene en la misma. Surge en Alemania entre 1989-1995 inspirado en la película Sangre de Héroes de 1989
TERRENO MATERIAL y DURACIÓN	Es un rectángulo de 40x20m con las esquinas "recortadas". Tiene tres bases, una central y dos metas, donde se coloca el Jugg Se juega con un móvil, llamado Jugg, y armas blandas, llamadas Pompfen. Todas las armas deben tener bordes redondeados y estar construidas con materiales blandos. Se pueden usar protectores, rodilleras o guantes siempre que sean blandos. El tiempo se mide en intervalos/piedras (1 interv=2 sg). El partido son dos tiempos de 100 intervalos.  
EQUIPOS	Dos equipos de 5 personas. Con el siguiente tipo de jugadores/as: -Qwiker o corredor/a: 1 por equipo, puede tocar el Jugg y no puede llevar armas. -Pompfers o luchadores/as: 3 o 4 por equipo, llevan armas, sólo pueden tocar el Jugg con su arma. -Kette o cadenero/a: 1 por equipo, lleva un arma especial, cadena o Kette, una bola blanda unida a una cadena. Tiene reglas especiales
DESARROLLO	A grito de "3, 2, 1 ¡Jugger!" comienza el partido". Cada uno de los dos equipos salen desde uno de los fondos del terreno de juego donde se encuentra su base. En el centro estará el Jugg. Esta misma dinámica se aplica al inicio de cada punto. El corredor/a trata de hacerse con el Jugg mientras que el resto del equipo tratan de bloquear a sus contrincantes y proteger a su equipo. Cuando una persona es "GOLPEADA" por cualquier arma queda "BLOQUEADA" e inactiva. Tras el golpeo se permanece bloqueado en posición de "ARRODILLADO" dura 5 intervalos (10 sg) u 8 intervalos (16 sg) si el golpeo es realizado por una Kette.
PRINCIPALES REGLAS	-Golpeos: solo se pueden hacer: en una zona de impacto válida, con la parte de golpeo del arma, por un jugador/a activo/a, sin fuerza desmesurada, con el arma correctamente agarrada. -Zona de impacto válida: se puede golpear en todo el cuerpo o vestimenta a excepción de: cabeza, cuello y manos. Se grita ¡Cabeza! o ¡Manos! Si se produce el golpeo en una de estas zonas no válidas. -Agarre de armas: siempre con dos manos, excepto escudo y espada corta (una con cada mano). -Arrodillado: posición tras un golpeo o falta. Se permanece con una rodilla y el arma en el suelo, contando intervalos con la otra mano colocada en la espalda y sin moverse o dar órdenes. -Protección: es válido protegerse de golpeos con un arma agarrada con una sola mano o con escudo. -Kette: antes de golpear debe girar 180°. Puede golpear con la bola o enrollar (hacer una o). -Pineo: jugador/a activo/a que deja su arma apoyada para prologar el bloqueo (arrodillado) de otro/a. -Carga: golpear con el cuerpo o una parte del arma no válida a un/a contrincante. Es falta grave. -Autoarbitraje y faltas leves: todas las faltas leves son auto-arbitradas. Son faltas leves las que no cambian el tanteo del partido ni suponen un riesgo grave. Sanción: arrodillado 5 intervalos. -Falta grave indirecta: falta leve no auto-arbitrada. Sanción: 5 intervalos de falta leve y 5 extra. -Falta grave directa: acciones voluntarias, temerarias, antideportivas y que pueden incidir en un cambio en el resultado. Sanción: 5 intervalos "in-situ" y 5 intervalos más al inicio del siguiente punto. -Falta penal: evita consecución de un tanto claro. Sanción: otorga el tanto al contrincante. -Descalificación: jugador/a que acumula dos faltas graves. Sanción: expulsión del juego. -Falta técnica: contra el espíritu del deporte o que supone un riesgo importante para la seguridad. Sanción: expulsión del juego y del campo. -Perder el partido: Si un equipo acumula 4 faltas graves perderá inmediatamente el partido.

Para más información
Federación Española de Jugger
www.feijugger.es
www.juggermadrid.com

ANA PÉREZ CURIEL

