

2 JUGGER

A continuación, mostramos las normas generales del Juggger como juego. Existen partes de la normativa que nosotros no utilizaremos por limitaciones varias vienen cambiadas a continuación por un texto subrayado en amarillo, que es el que tendrá validez en la realización del kamicafres.

2.1 MONTAJE DE HERRAMIENTAS NECESARIAS

- **Armas**

En primer lugar, deberemos disponer de las siguientes armas para poder jugar:

- Espada corta.
- Mandoble.
- Lanza.
- Espada doble.
- Bola con cadena.
- Escudo.

- **Materiales (para cada dos equipos):**

- Bambú
- Cadena de plástico o similar.
- Dos balones de goma espuma y precinto de colores.
- Palotes de goma espuma, que usan los niños en la piscina.
- Tablas de ocumen con asas de puerta para poder agarrarlo (para hacer escudos) o una tapa de cubo de basura.
- Dos flotadores o aros donde introducir el jugg

2.2 PERO... ¿Y CÓMO SE JUEGA?

CONCEPTOS PREVIOS:

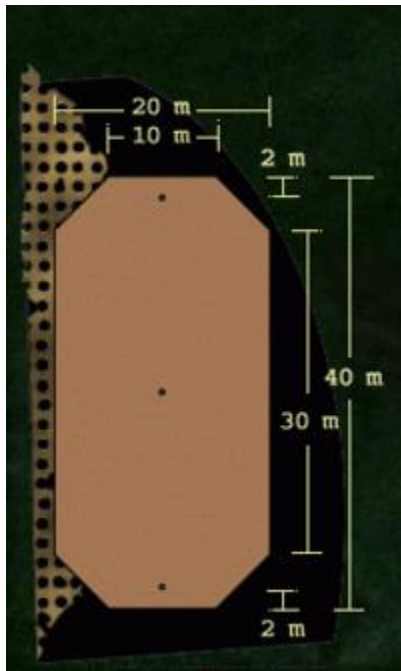
El Juggger se juega con un móvil llamado Jugg, usado para convertir puntos, y una variedad de "armas" conocidas como Pompfen. Todas las pompfen están cubiertas por materiales blandos para amortiguar los impactos.

El campo de juego tiene forma de octógono irregular y mide 20 x 40 metros.

La meta del juego es convertir puntos introduciendo el Jugg en la marca del equipo oponente. Cada marca se sitúa en un extremo del campo. En la versión jugada en Australia y algunos lugares de Estados Unidos el Jugg presenta un aro o asa y es "clavado" en una estaca.

Las Pompfen se emplean para bloquear a los jugadores del equipo contrario, evitando que el Qwik oponente marque puntos y cuidando que el propio no sea bloqueado por los

6.2.1 Campo de juego



6.2.2 Tipos de jugadores

Existen tres tipos de jugadores:

Qwik, o corredor. Es el único al que le está permitido portar el Jugg o pelota y por lo tanto es el encargado de convertir puntos. No posee armas y solo hay uno por equipo. Puede lanzar el jugg y golpearlo con las manos. Cuando el corredor es golpeado debe dejar caer al suelo el jugg, no pudiendo lanzarlo después de haber sido golpeado y pudiendo ser sancionado por ello y el encargado de indicar que su equipo está preparado o no cuando el árbitro lo pregunte al comienzo de cada punto.

Pompfers: Se denomina así a los jugadores que portan las Pompfen, usándolas para bloquear a los contrarios y proteger a su equipo. Los pompfer utilizan las siguientes armas: Q-tip, Stab, espada larga, espada corta y escudo, dos espadas cortas y cadena o Kette.

Capitán del equipo: Es el portavoz del equipo con el equipo arbitral y por lo tanto es el único que puede dirigirse al mismo para tratar cualquier tema durante las pausas del juego.

6.2.3 Duración

El tiempo es contado en intervalos, llamados comúnmente "piedras". Un partido de Jugger usualmente se compone de dos mitades de 100 intervalos. Cada intervalo dura 1,5 - 2 segundos, que son marcados acústicamente para orientar a los jugadores, siendo empleados para ello generalmente instrumentos de percusión o pistas de audio conectadas a amplificadores.

6.2.4 Armas

Para todas las armas rigen estas normas:

Las armas rígidas (todas menos la cadena) tienen que ser de sección redonda, su diámetro debe ser inferior a 15cm y el alma del arma no puede notarse apretando con un dedo en cualquier parte de la zona de golpeo. Se recomienda construir las armas con al menos 2.5 cm de acolchado mínimo en todas las zonas de golpeo. Las zonas de agarre del arma NO precisan ser acolchadas.

Las armas rígidas pueden tener anillos en las secciones acolchadas de hasta 2'5 cm de relieve, sin exceder en ningún caso los 15 cm totales.

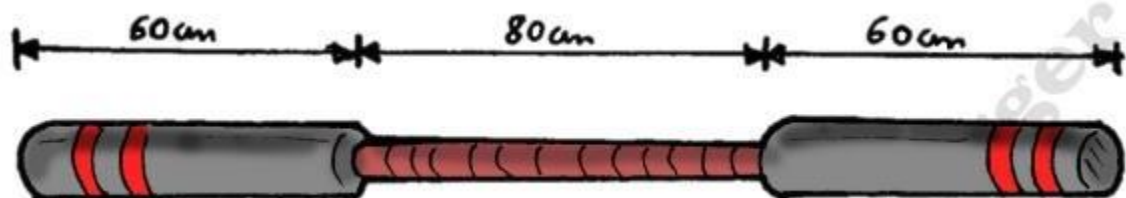
Las armas NO podrán ser agarradas por las zonas de golpeo para defender ni para atacar. Dicha acción podrá sancionarse.

Las armas a dos manos son el Q-tip, el bastón o Stab y la espada larga o mandoble. Si se ataca con un arma a dos manos utilizando una sola mano NO se considera impacto válido. En tal caso se deberá avisar al oponente de la nulidad del impacto pudiendo ser sancionado si no lo hace.

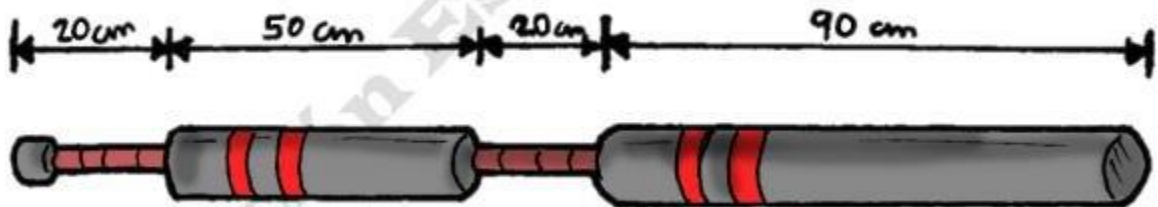
Las medidas de las armas son máximas (a excepción del diámetro de la bola de la cadena). Está permitido llevar un arma más corta por comodidad.

Armas y equipamiento

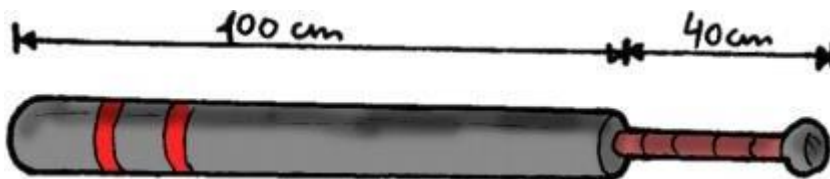
- El **Q-Tip**: es un bastón largo que necesita del uso de las dos manos sobre un agarre central y golpea con los dos extremos. Puede medir hasta 200 cm de largo repartidas en 60 cm zona de golpeo, 80 cm agarre, y 60 cm zona de golpeo. Los impactos que hacen fondo con el Q-tip SÍ se consideran impactos válidos. Las manos NO son una zona de impacto válido.



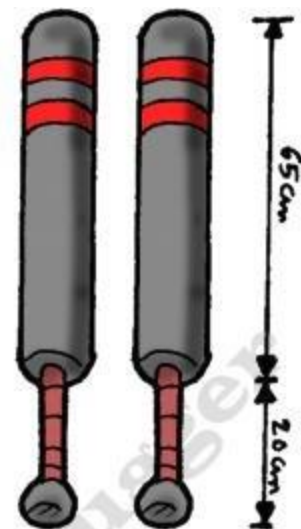
- El **Bastón o Stab** es un arma que puede medir hasta 180 cm de largo repartidos en 90 cm zona de golpeo, 20 cm zona de agarre, 50 cm de zona de defensa, 20 cm de zona de agarre. A diferencia del Q-Tip debe ser manejado con las manos dispuestas en dos asideros diferenciados, uno en el extremo y otro cerca de la zona central. La zona entre los dos agarres no se considera zona de golpeo válido aunque debe estar acolchada y que tenga un mínimo de 4 cm de grosor. No se puede estocar con el Stab.



- El **Mandoble o "Espada Larga"** puede medir hasta 140 cm, repartidos en 40 cm de agarre y 100 cm de filo. Debe ser manejada con las dos manos dispuestas sobre el agarre. Los impactos que hacen fondo con el mandoble SÍ se consideran impactos válidos. Las manos NO son una zona de impacto válido.



- **Las dos espadas cortas** son dos armas a una mano. La espada corta mide 85 cm, tiene una parte superior acolchada de 65 cm de longitud. 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. Los impactos que hacen fondo con la espada corta SÍ se consideran impactos válidos. Las manos NO son una zona de impacto válido.

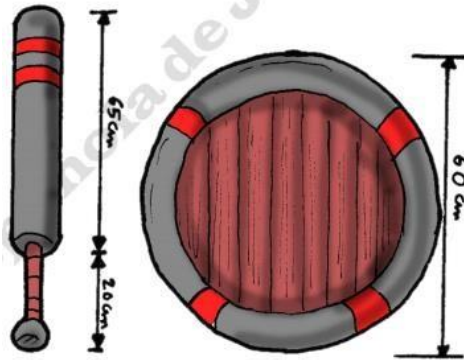


- **Espada corta y escudo:** Es un arma a una mano y un escudo.

El escudo: mide 60 cm de diámetro, y puede llevarse embrazado (agarrándolo con el antebrazo y con la mano) o como un broquel (un único agarre central para la mano). Debe estar acolchado siempre en el borde y en el frontal si está hecho con un material rígido (no así si está realizado con un material acolchado).

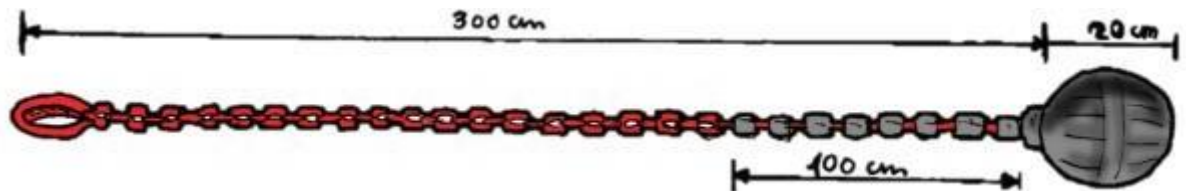
La espada corta: mide 85 cm, tiene una parte superior acolchada de 65 cm de longitud.

Los impactos en la mano que sujeta el escudo SÍ se consideran impactos válidos, mientras que la mano de la espada corta NO es una zona de impacto válida.



- La **Cadena o Kette** es un arma con una medida máxima de 320 cm. El conjunto está conformado por una pelota de espuma de 20 cm de diámetro unida a una cadena plástica de 280 cm de longitud y un agarre para la muñeca de 20 cm. La bola es una esfera de 20 cm de diámetro de material blando que NO puede estar completamente recubierta de cinta.

Solo puede haber un cadenero por equipo, sin ser obligatorio. El cadenero tiene que girar la cadena como mínimo 180° para que el impacto sea válido. No puede pinear, pero sí ser pineado.



Las dimensiones de las armas son las siguientes:

2.3 AHORA YA SÍ, ¿CÓMO SE JUEGA?

6.3.1 Dinámica de juego

El juego inicia con el grito del árbitro "¡Tres.. Dos.. Uno.. JUGGER!".

Al comienzo del juego y tras cada anotación de un punto, el Jugg se sitúa en el centro del campo de juego. Así mismo, los jugadores deberán comenzar tras su línea de fondo y volver a ella tras cada anotación.

El único que tiene permitido portar el Jugg e introducirlo en la marca es el corredor, pudiendo golpearlo o lanzarlo con las manos exclusivamente. El resto de jugadores pueden hacer contacto con el Jugg a través de sus armas, golpeándolo o arrastrándolo. Para que la anotación de un punto sea válida, el Jugg debe permanecer dentro de la marca después de ser soltada por el corredor. **En cualquiera de los casos el corredor nunca podrá lanzar el balón, deberá depositarlo siempre.**

Si un corredor recibe un impacto válido antes de que sus manos suelten el jugg, tanto NO es válido. Tras esto, un árbitro o un corredor deberá sacar el jugg de la zona de marcaje y el punto continúa.

Mientras un corredor (da igual de qué equipo) tenga al menos una mano en el jugg, el tanto NO será válido y el corredor puede sacar el jugg de la zona de marcaje siempre que siga en contacto con la mano de uno de los dos corredores, o ambos.

No está permitido obstruir la zona de marcaje con el cuerpo, ni con la mano (no se puede meter la mano dentro de la zona de marcaje), ni con un arma y esto puede ser sancionado con una falta grave.

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. En el Jugg de oro no se detiene el punto al llegar al final de la cuenta atrás, sino que se continúa hasta que uno de los dos equipos marca.

6.3.2 Fuera

Cualquier jugador que entre en contacto con las líneas del campo o toque con cualquier parte de su cuerpo fuera del campo, será considerado bloqueado como si hubiera sido golpeado por un Pompfer.

El Jugg no podrá ser lanzado fuera del campo y si por accidente saliese fuera, un árbitro lo colocará en la banda a la altura del punto por el cual salió

Un jugador fuera del campo debe arrodillarse dentro del campo junto a la línea 5 intervalos en el lugar donde salió del campo.

6.3.3 Impactos

Los impactos válidos son aquellos golpes que un jugador efectúa correctamente sobre el otro con su arma y que supone que éste se tiene que arrodillar durante el tiempo de penalización correspondiente.

En caso de que un jugador tenga la más mínima duda acerca de si ha sido impactado por otro, ha de proceder a arrodillarse el tiempo correspondiente

Zonas de impacto:

Cualquier impacto con un arma, por ligero que sea, en la ropa o en el cuerpo se considera impacto válido a excepción de la cabeza, el cuello y las manos.

- **MANOS:** La mano NO engloba la muñeca. Los impactos en las manos no son impactos válidos, excepto que se impacte en las manos del corredor, cadenero o la mano que porta el escudo. Si el impacto no cuenta como válido, el jugador impactado debe decir “mano”, para indicar que NO ha sido impacto válido.
Para el corredor tanto las manos como el jogg se consideran zonas de impacto válidas.
- **CABEZA Y CUELLO:** Los impactos en la cabeza y en el cuello no se consideran válidos. El cuello NO engloba las clavículas. Si un arma impacta en una zona de impacto válida ANTES de impactar la cabeza en el mismo movimiento de ataque, SÍ se considera un impacto válido. Si un arma impacta en una zona legal DESPUÉS de golpear la cabeza en el mismo movimiento de ataque, NO se considera un impacto válido.

Armas e impactos válidos

A continuación encontramos una lista en la que se detallan la manera en la que se tienen que usar las armas para conseguir impactos válidos:

- Sólo se puede hacer un impacto válido cuando se golpea con las zonas de golpeo del arma. Por lo tanto, los impactos con las zonas de agarre del arma NO se consideran como impacto válido.
- **ARMAS A DOS MANOS:** Si un arma a dos manos (cualquiera menos la espada corta y la cadena) se sujeta con una sola mano mientras se impacta a otro jugador, NO se considera un impacto válido. Los impactos que hacen fondo con el Bastón NO se consideran impactos válidos.
- **CADENA:** Para que él un impacto con la cadena se considere como un impacto válido, la cadena debe haber girado un mínimo 180° antes del impacto. Además, el impacto debe hacerse impactando con la bola o enredando al objetivo (por lo menos hacer una U a su alrededor de alguna extremidad) en una zona de impacto válida.

El roce de la cadena NO es considerado impacto válido. Si la cadena se traba en un arma y el dueño de ésta no es impactado, puede atacar al cadenero, y de conseguirlo puede después destrabar el arma. Podrá también atacar a otro jugador (no pinear) siempre y cuando no estire del cadenero. Éste mientras podrá agacharse e ir llevando la cuenta. El arma NO se debe destrabar de forma violenta en ningún caso y ninguno de los

Doble impacto

Se produce cuando dos jugadores se golpean a la vez y supone que ambos jugadores se han de arrodillar el tiempo de penalización correspondiente. El doble impacto valido se señala por parte de los jugadores diciendo “DOBLE”.

Si es posible identificar cuál de los dos jugadores impactó antes NO se considerará doble impacto válido, aunque la diferencia sea mínima, y el jugador que impactó primero NO debe arrodillarse.

En caso de discrepancia se arrodillarán los dos

6.3.4 Arrodillarse

Arrodillarse es la acción que tiene que llevar a cabo un jugador que ha recibido un impacto válido y/o una falta leve y que consiste en poner como mínimo una rodilla en el suelo hasta que pase el tiempo de penalización.

Un jugador que ha recibido un impacto válido debe arrodillarse y tocar el suelo con una rodilla por lo menos hasta que finalice su tiempo de penalización. Durante este tiempo, deberá dejar su arma horizontal en el suelo, por razones de seguridad.

Además, el jugador impactado deberá contar con los dedos el tiempo de penalización que ha cumplido de forma que sea visible para algún miembro del equipo arbitral.

Tiempo de penalización:

- Si el impacto válido proviene de una cadena, el tiempo de penalización es de 8 intervalos.
- Si el impacto válido proviene de cualquier otra arma (espada, bastón, espada larga o Q-tip), el tiempo de penalización es de 5 intervalos.

Una vez finalizado el tiempo de penalización ningún jugador está obligado a levantarse, pudiendo quedarse estratégicamente arrodillado. Mientras un jugador 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 plenamente.

Los jugadores no podrán arrodillarse para simular haber recibido un impacto válido, y podrán ser sancionados por ello

6.3.5 Pinear

Pinear consiste en impedir que un jugador arrodillado pueda levantarse aunque finalice su tiempo de penalización. Para pinear, un jugador activo (que no esté arrodillado) tiene que tocar con su arma cualquier parte del cuerpo del jugador arrodillado (se recomienda que no sea la cabeza ni el cuello).

Cualquier jugador en el suelo puede ser pineado, aunque el jugador que lo pinea no sea el que lo ha derribado. Un jugador puede pinear únicamente a un oponente al mismo tiempo.

Las armas, dependiendo de su clase, han de esgrimirse con una o dos manos para que el pineo sea válido.

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 cadenero NO puede pinear, pero puede ser pineado.

Cuando el pineo termina pueden ocurrir dos cosas:

- El jugador pineado NO ha terminado su cuenta: termina su cuenta, sin añadir nuevas penalizaciones.
- El jugador pineado SÍ ha terminado su cuenta: En este caso, tendrá que esperar a que suene el siguiente intervalo a partir del momento en que deja de estar pineado. Si el intervalo escuchado coincide con el momento en que se quita el pineo, deberá esperar al siguiente intervalo.

El jugador que pinea puede, si lo desea, interrumpir el pineo en cualquier momento.

6.3.6 Lucha entre corredores

Si los dos qwik se encuentran en el campo, podrán enfrentarse entre sí mediante la lucha greco-romana (es decir, solamente están permitidos los agarres desde la clavícula a la cadera). Generalmente el objetivo de un corredor será sacar fuera del campo a su oponente para que éste sufra un bloqueo al tocar fuera, o sea impactado por un pompfer.

Esta lucha solo podrá darse entre corredores, el resto de jugadores solo puede entrar en contacto con el resto empleando sus armas.

6.3.7 Arbitraje

Dada la complejidad del juego, los partidos de jugger son guiados por cuatro árbitros. Dos de ellos, el árbitro principal y el árbitro secundario, recorren las líneas laterales y vigilan el cumplimiento de las reglas, sobre todo de la duración de los bloqueos y las normas de seguridad, que impiden cualquier tipo de violencia. Los dos árbitros restantes, los árbitros de base, vigilan las marcas y controlan si los puntos son convertidos de acuerdo al reglamento, cuando es el caso, son ellos los encargados de declararlo como válido.

En nuestro caso el arbitraje lo realizará dos únicos árbitros que vendrán determinado por la normativa de arbitraje general

6.3.8 Penalizaciones

Paso de la pelota al equipo contrario: Cuando el qwik del equipo atacante comete un foul, por ejemplo, atacando al otro qwik debajo de la línea de cintura.

- **Amonestación:**

- Cuando un jugador tira la calavera afuera del campo a propósito (por ejemplo, cuando su equipo está casi completamente bloqueado y es probable que los oponentes consigan un tanto).

- Cuando un jugador vuelve al juego antes de que termine su bloqueo.

cuando un jugador, al principio de una jugada, cruza la línea de fondo antes de que el árbitro libere el juego.

-Expulsión por el resto del tiempo actual: Cuando un jugador ejerce violencia o ataca verbalmente al oponente. A diferencia de juegos como el fútbol, cuando ocurre esto se le permite al equipo cambiar al jugador por un suplente.

3 MIX MIX DE JUEGOS

3.1 FUNCIONAMIENTO GENERAL DEL MIX MIX

Los enfrentamientos se harán en formato liguilla, sin acceso a un cuadro de finalistas. El ganador de este conjunto de deportes se determinará por un sistema de puntos. Por cada partido ganado de cualquier deporte del mix mix se obtendrá un punto. El que más puntos obtenga será el ganador. En caso de que dos equipos tengan los mismos enfrentamientos ganados, el primero y/o segundo se determinará por el enfrentamiento directo entre estos. En caso de que no haya habido enfrentamiento directo, se enfrentaran entre ellos y el mejor ganara.

7.1.1 Tira Soga

6 personas de cada equipo se colocarán a cada extremo de la soga, en la cual habrá un pañuelo en el punto medio. A dos metros del punto medio se colocarán sendas marcas. El primer equipo que logre llevar el pañuelo más allá de su marca ganará el enfrentamiento.

7.1.2 Guerra de melés

este juego consiste en hacer una melé más rápido que tu contrincante. El equipo que menos tarde en completar la melé ganará . La base de la melé serán 6 jugadores del equipo contrario y habrá 6 saltadores de tu equipo. Estos 6 saltadores tienen que formar la melé (de solo un piso) lo antes posible. Para ello el juez cronometrará el tiempo de cada equipo. Si un saltador se cae se vuelve a empezar de cero. Solo se puede volver a empezar de 0 tres veces. Si se cae más veces, ese equipo no recibirá puntos.

7.1.3 El Estrecho

Este juego cooperativo consistirá en atravesar un área sin tocar ninguno de los obstáculos que estarán colocados a lo largo de la misma. El equipo ganador será aquel que logre pasar todos los jugadores del equipo sin tocar ninguno de los obstáculos. En caso de chocar con alguno de estos objetos, TODO el equipo deberá volver a empezar la prueba. Además, en todo momento, los jugadores de un mismo equipo deberán estar en contacto directo. El número de participantes de los equipos vendrá determinado por el mínimo número de componentes de entre los dos equipos.

7.1.4 Adicionales

A lo largo de la realización del Kamicafres se irán proponiendo juegos para realizar en los ratos muertos de libre inscripción. Dichos juegos podrán contar para la clasificación general del mix mix. Dentro de la hoja de inscripción hemos habilitado un espacio de sugerencias en el que podéis recomendarnos juegos para introducir en estos ratos muertos. Por ejemplo: tres saltos, carreras de velocidad...