

10/7/2018



v4.2

NORMATIVA ARBITRAL

2012

ÍNDICE

- [1. Introducción](#)
 - [2. Equipo arbitral](#)
 - [2.1. Componentes](#)
 - [2.2. Decisiones del equipo arbitral.](#)
 - [2.3. Responsabilidad Arbitral](#)
 - [2.4. Funciones comunes del equipo arbitral.](#)
 - [2.5. Funciones especiales del árbitro principal](#)
 - [2.6. Funciones especiales del árbitro secundario](#)
 - [2.7. Funciones especiales del árbitro de base](#)
 - [2.8. El asistente contador](#)
 - [2.9. Funciones especiales del Árbitro personal](#)
 - [2.10. Funciones especiales del Árbitro auxiliar](#)
 - [3. Inicio y final de un partido.](#)
 - [3.1. Preparación del partido](#)
 - [3.2. Transcurso del partido](#)
 - [3.2.1. Inicio del punto](#)
 - [3.2.2. Acciones arbitrales durante el punto.](#)
 - [3.2.3. Acciones arbitrales tras el punto](#)
 - [3.3. Finalización del partido](#)
 - [4. Arbitraje durante el partido](#)
 - [4.1. Arbitraje del enfrentamiento inicial](#)
 - [4.2. Arbitraje durante el punto](#)
 - [4.3. Modelo arbitral](#)
 - [4.3.1. Sector Central](#)
 - [4.3.2. Sector Izquierdo](#)
 - [4.3.3. Sector Derecho](#)
 - [5. Directrices Básicas](#)
 - [6. Acta Arbitral](#)
 - [6.1. Redacción parte frontal del acta](#)
 - [6.2. Información adicional al Acta](#)
 - [Nota importante](#)
 - [6.3. Redacciones por falta Grave](#)
- [Anexo A. Señales arbitrales](#)
- [1. Inicio del punto](#)

- a. [Arbitro preparado](#)
 - b. [Preguntar al qwiker](#)
 - c. [Equipo listo](#)
 - d. [Inicio del punto](#)
2. [Durante el punto](#)
- a. [Falta de un jugador](#)
 - b. [No hay falta de un jugador](#)
 - c. [Interrupción de un punto](#)
 - d. [Reanudación del punto](#)
3. [Fin del punto](#)
- a. [Tanto](#)
 - b. [Tanto no válido](#)
 - c. [Final de los intervalos](#)

1. Introducción

Tal y como se especifica en el reglamento, este documento pretende establecer una guía para el arbitraje durante los partidos ofreciendo a los jugadores y a los árbitros una explicación de las normas más desarrollada.

En este sentido, la lectura de este documento debe considerarse obligatoria para árbitros pues redundará en una mayor y más profunda comprensión del reglamento.

Sin embargo, debe quedar claro que la lectura de las líneas que vienen a continuación no sustituye en ningún caso a la lectura reglamento, cuyo conocimiento debe ser perfecto en la medida de lo posible. Este documento complementa al reglamento y debe ser usado para resolver dudas y situaciones concretas, pudiendo ser referenciado durante el desarrollo de un partido.

Cualquier comentario sobre este documento puede referirse a la dirección de correo electrónico de la comisión responsable en deportiva@fejuggger.es

2. Equipo arbitral

El equipo arbitral es el conjunto de personas que ejercen la función de **velar por las reglas del juego** y su cumplimiento durante la celebración de un encuentro.

2.1. Componentes

El equipo arbitral debe estar como mínimo compuesto por los siguientes componentes:

- Árbitro principal
- Árbitro secundario
- Dos árbitros de base, una por lado del campo.

Además, los capitanes de los equipos podrán solicitar el nombramiento de tantos árbitros personales como deseen, siendo el equipo arbitral quien conceda o deniegue esa solicitud. Los árbitros personales únicamente podrán ejercer sus funciones en relación al jugador concreto que le haya sido asignado.

En caso de que el árbitro principal lo considere oportuno, podrán designarse dos árbitros auxiliares que tendrán las mismas funciones que las de un árbitro de base.

El orden jerárquico en las decisiones arbitrales será el siguiente:

1. Árbitro principal.
2. Árbitro secundario.
3. Árbitros de base.
4. Árbitro personal.
5. Árbitros auxiliares.

Los componentes del equipo arbitral tienen poder absoluto sobre el juego, siempre que no contradigan el reglamento. Por tanto para ser árbitro se exigirán las siguientes condiciones:

- Demostrar un conocimiento completo del Reglamento.
- Demostrar un conocimiento completo del Anexo del Reglamento.
- Estar al tanto de las actualizaciones del Reglamento y de esta Normativa.
- Acreditar una mínima experiencia en el deporte con los métodos que haya definido la FEJ.

2.2. Decisiones del equipo arbitral.

Las **decisiones** del equipo arbitral sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el hecho de si un punto fue marcado o no y el resultado del partido, son **definitivas**.

Pese a lo dicho en el párrafo anterior el árbitro principal podrá modificar las decisiones ya tomadas siempre y cuando el equipo arbitral juzgue que son incorrectas y no se haya reanudado el juego o se haya finalizado el partido.

El árbitro principal podrá repetir un punto si considera que una decisión arbitral ha sido errónea e influido significativamente en el resultado del punto.

2.3.Responsabilidad Arbitral

Un miembro del equipo arbitral no será responsable de:

- Lesiones que sufran jugadores o espectadores.
- Daños a todo tipo de propiedad o cualquier otra incidencia sufrida por una persona, club, compañía, asociación o entidad similar. La cual se deba de manera directa o indirecta a alguna decisión que se haya podido tomar conforme a las Reglas de Juego o con respecto al procedimiento normal requerido para celebrar, jugar y controlar un partido.

2.4.Funciones comunes del equipo arbitral.

Todos los miembros del equipo arbitral tendrán las siguientes funciones, obligaciones y capacidades para hacer cumplir las reglas de juego:

- Apercibir faltas a los jugadores.
- Controlar el partido de manera conjunta con el resto de miembros del equipo arbitral.
- Castigar todas y cada una de las infracciones que cometan los jugadores en relación a las Reglas de Juego.
- No permitir el acceso al terreno de juego a personas no autorizadas.
- Asegurar que los equipos alinean una combinación correcta de jugadores y que estos no abandonan su zona de equipo correspondiente tal y como especifica el reglamento.
- Contar las piedras de jugadores arrodillados.
- Comunicar al árbitro principal las infracciones que ocurren dentro de su campo de acción.
- Tomar decisiones en situaciones dudosas.
- Devolver el jugg al campo si se sale.
- Indicar a los jugadores que continúen en el juego cuando sea necesario.
- Desplazarse por el terreno de juego para seguir una acción. En ningún caso este desplazamiento deberá intervenir en el juego o estorbar a los jugadores.

2.5.Funciones especiales del árbitro principal

Un partido será controlado por un árbitro principal, quien tendrá la **autoridad total** para hacer cumplir las Reglas de Juego en dicho encuentro.

El árbitro principal es el máximo responsable del arbitraje de un partido. Tomará las decisiones finales y deberá ceñirse en la medida de lo posible a la reglamentación escrita. Si se diera una

situación dudosa o cuya solución no está escrita deberá aplicar el sentido común con las diferentes normativas como base. Estas decisiones nunca deberán beneficiar el equipo infractor.

Es obligación del árbitro principal:

- Dar comienzo a cada uno de los puntos asegurándose que el jugg está en la posición correcta.
- Conceder los tantos.
- Interrumpir y reanudar el juego cuando sea necesario. En caso de que algún jugador haya sufrido una lesión grave o una hemorragia abundante, se asegurará de que abandone el terreno de juego. Si el jugador abandonó el terreno de juego sólo podrá regresar al terreno de juego en el punto siguiente a su recuperación.
- Asegurar que los jugadores y el jugg están en la misma posición que al inicio de cada interrupción.
- Informar de las faltas sancionadas para el siguiente punto a ambos equipos y al resto del equipo arbitral.
- Asegurar de que se cumplen las reglas sobre el equipamiento recogidas en el Reglamento, prestando especial atención a la seguridad de las armas y al jugg.
- Suspender el partido en caso de que se contravenga el Reglamento y las circunstancias o interferencias directas o indirectas le impidan arbitrar de manera efectiva.
- Actuar conforme a las indicaciones de sus árbitros asistentes en relación con incidentes que no ha podido observar.
- Comprobar que el acta está debidamente redactada por el Contador, debiendo además aclararle a esta toda duda en relación a la misma.

2.6. Funciones especiales del árbitro secundario

Su función esencial es la de prestar **apoyo** en todo momento al árbitro principal. Sus obligaciones específicas son:

- Asistir al árbitro principal en el inicio de cada punto.
- Apoyar al árbitro principal en sus funciones específicas.

2.7. Funciones especiales del árbitro de base

Es el árbitro que sitúa a la altura de la línea de base a la **derecha** del árbitro principal y secundario.

Es obligación del árbitro de base:

- Anunciar la consecución de un tanto. No obstante, es misión del árbitro principal conceder un tanto de manera definitiva.
- Anunciar un tanto no válido. En este caso deberá proceder a sacar el jugg de la base en caso de que no lo haga alguno de los corredores.
- Asegurarse al inicio de los puntos que los jugadores estén correctamente posicionados en la línea de base.
- Controlar que los jugadores no entren al campo antes de tiempo en el inicio de los puntos.
- Comprobar que la base está en la posición adecuada y colocarla en caso contrario.
- Asegurarse de que los jugadores no abandonan su zona de base sin permiso.

2.8.El asistente contador

Este **asistente** debe situarse en el centro del campo tras línea lateral, al lado del árbitro principal.

Es obligación del contador:

- Llevar el recuento de tantos e intervalos en un partido.
- Informar de los intervalos transcurridos y del recuento de tantos al árbitro principal a solicitud del mismo.
- Indicar los últimos diez intervalos de cada parte del partido realizando una cuenta hacia atrás.
- Redactar el acta en su totalidad, debiendo escribir todo lo que le indique el árbitro principal.

2.9.Funciones especiales del Árbitro personal

Constituye una **figura opcional** designada por el árbitro principal. Deberá situarse en la banda más próxima al jugador que tenga que arbitrar y deberá seguirle pudiendo entrar al campo si es necesario siempre y cuando no dificulte el juego.

Es obligación del árbitro personal arbitrar todo lo referente al jugador que le hayan asignado, no pudiendo arbitrar situaciones en las que este jugador no esté implicado de manera directa.

2.10. Funciones especiales del Árbitro auxiliar

Constituye una figura opcional designada por el árbitro principal. Es un árbitro de apoyo al árbitro de base sin obligaciones específicas. Deberá situarse a la altura de la línea de base a la **izquierda** del árbitro principal y secundario.

3. Inicio y final de un partido.

El árbitro principal será el máximo responsable del partido desde el inicio del mismo hasta su final. Asimismo será responsable de que todo esté preparado para que este pueda comenzar y del acta una vez finalice el encuentro.

3.1.Preparación del partido

Antes de que dé comienzo un partido el árbitro principal, en colaboración con el resto de miembros del equipo arbitral, debe asegurarse de que todo esté dispuesto de manera correcta para que se pueda iniciar el encuentro.

El árbitro principal debe asegurar que:

- El campo está correctamente delimitado y tiene las dimensiones adecuadas.
- El jogg y las bases son seguras y están en buen estado conforme al reglamento para el desarrollo del partido.
- El equipamiento de los jugadores es seguro y cumple con las especificaciones descritas en el reglamento.
- Los capitanes de ambos equipos se han identificado adecuadamente.
- Los jugadores de cada equipo se han identificado e inscrito correctamente en el acta.
- El equipo arbitral está presente y en disposición de arbitrar.
- El equipo arbitral cuenta con todo el material necesario para el encuentro (acta, bolígrafo, silbato, etc...).
- El equipo arbitral y los jugadores conocen el sistema y la duración del partido establecido para el encuentro.

Tras comprobar todo esto y justo antes de comenzar el partido, si así lo desean, los jugadores procederán al saludo inicial entre los equipos y los árbitros en el centro del campo. Tras ello los árbitros se repartirán por el campo conforme a lo dispuesto en la presente normativa y los jugadores volverán a sus respectivas zonas de equipo. Una vez estén todos estén situados correctamente se dará inicio al encuentro.

3.2.Transcurso del partido

Aunque puede tener una duración variable dependiendo del sistema de juego, un partido siempre será una sucesión de puntos consecutivos hasta que este finalice.

A nivel arbitral el punto se divide en tres fases.

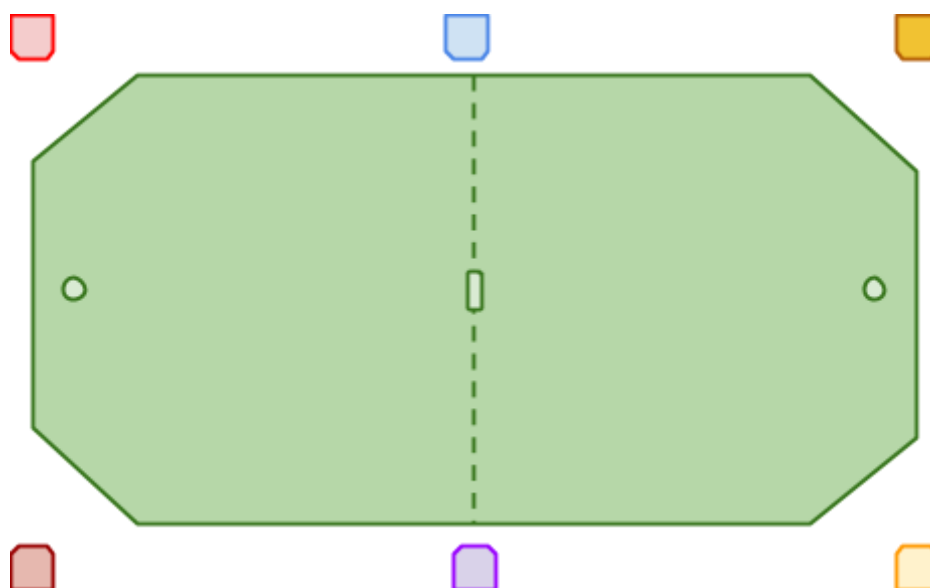
1. Inicio del punto
2. Desarrollo del punto
3. Después del punto







A continuación se detallan el arbitraje específico para cada una de las fases. Todas las señales arbitrales se detallan en el **Anexo A** de este documento.

3.2.1. Inicio del punto

Antes de iniciar el punto se han de seguir una serie de pasos.

- **Comprobación de equipo arbitral:** Tanto el árbitro secundario como el principal comprobarán que el resto del equipo arbitral está correctamente situado según el siguiente diagrama.



- o  Árbitro Principal
- o  Árbitro Secundario
- o  y  Árbitros de Base
- o  y  Árbitros auxiliares

Tras esto le indicará al árbitro de enfrente que está listo.

- **Comprobación de equipos:** el árbitro principal y el secundario solicitarán de manera simultánea información al corredor situado a su derecha acerca de si su equipo está preparado.
 - Para ello se dirigirá a él gritando “*Qwiker listo*” o “*Corredor listo*”, comenzando con esto una cuenta atrás de 10 intervalos (que el árbitro debe indicar con los dedos de la mano derecha, indicando de forma alta y clara cuando llegue a los 5 y a los 10 intervalos) tras la cual se dará comienzo al punto independientemente de que algún equipo continúe **NO** preparado.
 - No obstante, se puede dar comienzo al punto antes de que se agote la cuenta de los 10 intervalos cuando ambos corredores indiquen que están preparados.
- **Dar comienzo:** El punto comenzará cuando el árbitro principal termina de pronunciar la palabra *Jugger* al gritar “3, 2, 1, *Jugger!*”. Tras esto el primer intervalo que suene será el primer

intervalo del punto.

3.2.2. Acciones arbitrales durante el punto.

El sistema de arbitraje durante el punto se describe en detalle en el capítulo 4 de esta normativa. A continuación se describen las intervenciones arbitrales más comunes en esta fase del juego.

- **Falta:** la indica cualquier miembro del equipo arbitral durante el punto.
- **Fuera del campo:** la indica cualquier miembro del equipo arbitral.
- **Impacto no válido:** lo indica cualquier miembro del equipo arbitral.
- **Interrupción:** la indica el árbitro principal.
- **Tanto no válido:** lo indica el árbitro de base más cercano y el árbitro principal.
- **Tanto válido:** lo indica el árbitro de base más cercano y lo concede el árbitro principal.
- **Fin del partido o de la parte:** lo indica el árbitro principal.

3.2.3. Acciones arbitrales tras el punto

- **Anotaciones:** En caso de que sea necesario, el árbitro principal deberá asegurarse de que se anotan los tantos y faltas ocurridos en ese punto.
- **Comprobación del campo:** Los árbitros han de asegurarse de que las bases y el jogg están correctamente colocados, las líneas que delimitan el campo no se han movido y que no hay objetos extraños en el terreno de juego.
- **Sanciones:** El equipo arbitral deberá informar a los equipos de las faltas cometidas durante el mismo, así como indicar el número de jugadores y posiciones que han de cumplir la falta o faltas al inicio del punto siguiente.

Los árbitros y los capitanes de los equipos podrán acudir junto al árbitro principal en caso de tener alguna duda respecto al punto anterior o bien porque éste los hubiese llamado.

Tras esto todos los miembros del equipo arbitral y los jugadores de los equipos deberán situarse en sus respectivas posiciones para dar inicio a un nuevo punto.

3.3. Finalización del partido

Al finalizar el partido el árbitro principal deberá rellenar el acta con el resultado final y las posibles incidencias. El acta será presentada a los capitanes de ambos equipos para que la firmen en caso de estar conformes. En caso de que algún capitán no esté conforme, el árbitro principal reflejará los motivos como información adicional.

El árbitro principal será el último en firmar el acta una vez esté toda la información validada dándose el partido por concluido y el acta por cerrada, no pudiendo redactar información adicional en la misma.

4. Arbitraje durante el partido

Esta sección describe en detalle cómo han de posicionarse los árbitros durante cada punto para el correcto desempeño de su labor. El arbitraje durante un partido se realizará con el mismo método durante cada punto. Adicionalmente el arbitraje de un punto se dividirá en dos fases.

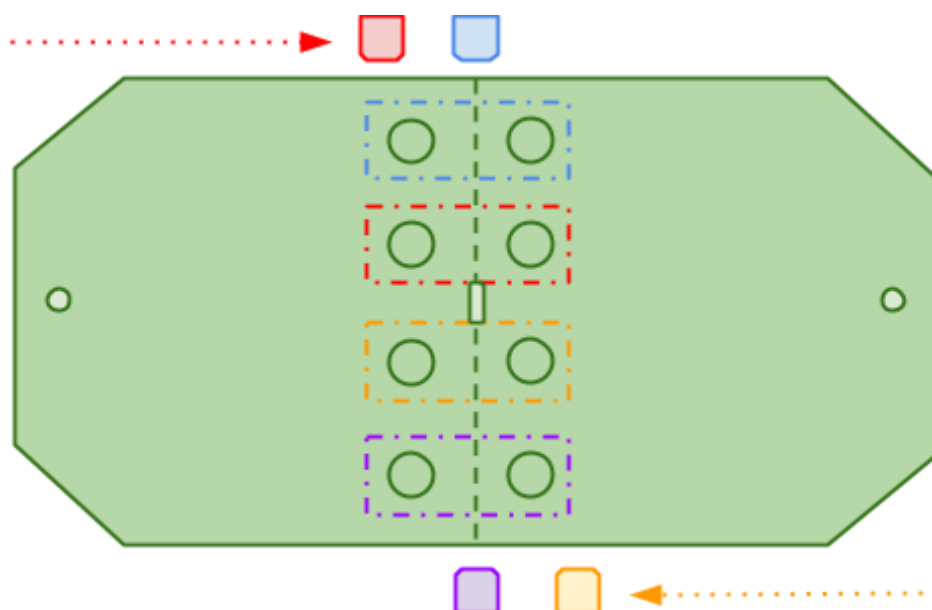
- **Inicio y enfrentamiento inicial.** Engloba la salida y el enfrentamiento inicial. Este procedimiento está altamente instaurado y su aplicación es obligatoria por parte del equipo arbitral.
- **Arbitraje durante un punto.** Desde que se resuelve el enfrentamiento inicial hasta que se anota un punto o este finaliza. Este procedimiento representa una serie de buenas prácticas a las que debe acogerse el equipo arbitral para el correcto desempeño de sus funciones.





4.1. Arbitraje del enfrentamiento inicial

Al comienzo de cada punto cada miembro del equipo arbitral tiene un papel distinto y complementario al del resto.

Para poder realizar sus funciones correctamente se han de posicionar y mover de manera eficiente, sin estorbarse ni entorpecer el juego.

Entender este punto es importante, y es necesario tener presente tanto la imagen descriptiva y la tabla asociada como la colocación y las funciones de cada árbitro.



ÁRBITRO	POSICIÓN INICIAL	MISIÓN
Principal 	Centro de banda lateral a la altura del jugg.	Observar a los jugadores del extremo más cercano a su banda y las situaciones de juego en las que participen.
Secundario 	Centro de la línea lateral opuesta a la del árbitro principal y a la altura del jugg.	Observar a los jugadores del extremo más cercano a su banda y las situaciones de juego en las que participen.
Base  y 	Extremo de la línea de base situado a la derecha del árbitro, ya sea principal o secundario, que esté en esa línea lateral para poder ver la salida del equipo. Tras eso ha de avanzar a la altura de la línea de jugadores mientras corren hacia el centro del campo para el enfrentamiento inicial.	Observar la salida de los jugadores, para comprobar que ningún jugador entra en juego antes de tiempo. Observar a los jugadores de los enfrentamientos interiores más cercanos a su línea de banda.
Personal	Extremo de la línea de base más cercana al jugador que se le haya asignado; en caso de ser el jugador central del equipo se situará en el extremo de la línea de base a la izquierda del árbitro, ya sea principal o secundario. Tras eso ha de avanzar a la altura de la línea de jugadores mientras corren hacia el centro del campo para el enfrentamiento inicial.	Observar la salida de su jugador asignado para comprobar que no entra en el campo adelantando. Observar al jugador que le haya sido asignado en el choque inicial y en las situaciones de juego en las que participe.

4.2.Arbitraje durante el punto

Una vez ha ocurrido el enfrentamiento inicial las acciones del juego se distribuirán por todo el campo. Para maximizar la eficacia arbitral, los árbitros deberán seguir el siguiente modelo de arbitraje.

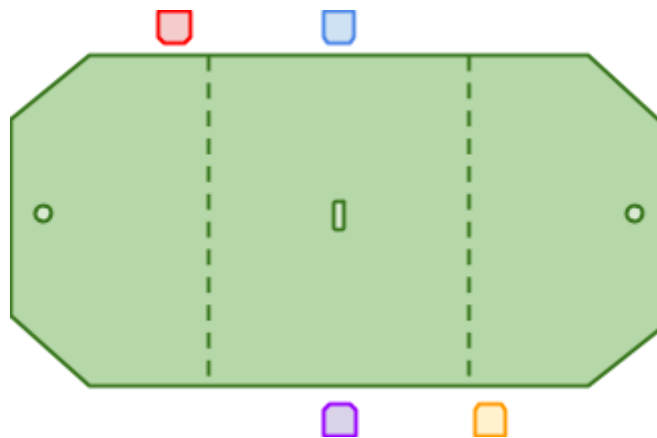
4.3.Modelo arbitral

El modelo arbitral propuesto divide el campo en sectores. En función de en qué sector se sitúe la acción del jugg será responsabilidad de unos árbitros u otros vigilar esa acción.

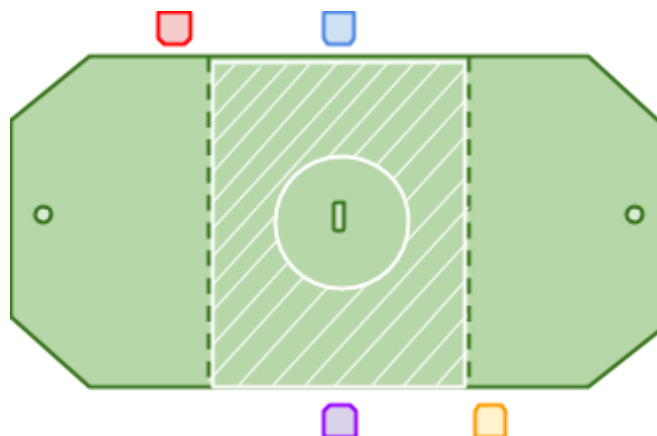
Se considera la **acción del jogg** aquella que puede determinar la transformación de un punto para cualquiera de los dos equipos. Es decir, aquella que es necesaria que se resuelva para que alguno de los dos equipos anote. Una acción del jogg puede ocurrir a continuación de otra.

El modelo busca que siempre haya al menos dos árbitros desde perspectivas diferentes observando esta acción.

La siguiente imagen muestra el campo dividido en sectores y la distribución de los árbitros tras el enfrentamiento inicial.



4.3.1. Sector Central



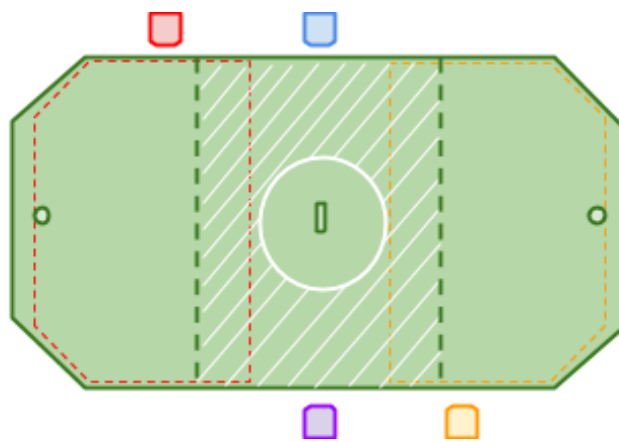
Si la acción del jogg (representada por el círculo blanco) sucede en el sector central. Serán los árbitros principal y secundario los encargados de observar esta acción.

El **árbitro principal**, deberá seguir la acción en todo momento.

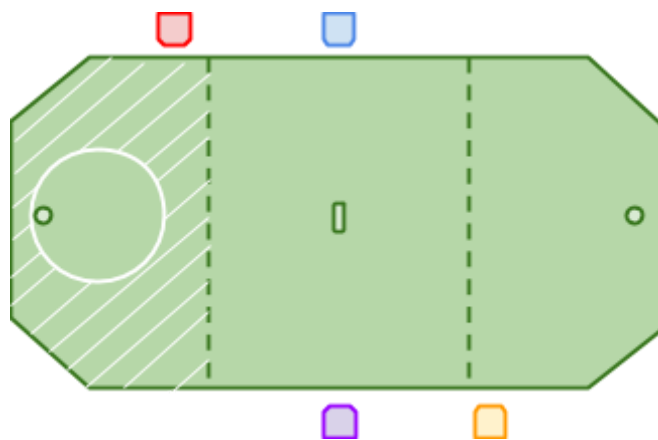
El **árbitro secundario** deberá seguir la acción hasta que esta pase a otro sector.

Los **árbitros de base** deberán vigilar las acciones que ocurran en los sectores exteriores. Si no hubiera ninguna acción en su sector, deberán vigilar la zona del sector central más cercana a su sector. Pero nunca la acción del jogg.

Si hubiera árbitros auxiliares, estos vigilarán la misma zona que los árbitros de base, pero cada uno con la mitad (superior o inferior) más cercana a su banda.



4.3.2. Sector Izquierdo



Si la acción del jogg (representada por el círculo blanco) sucede en el sector izquierdo del árbitro principal. Serán los árbitros principal y de base los encargados de observar esta acción.

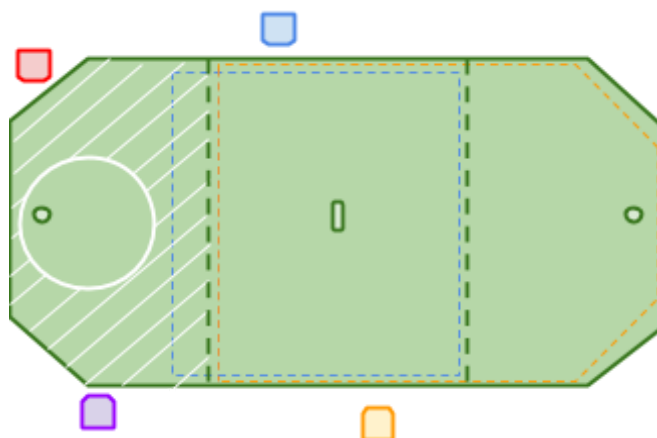
El **árbitro principal**, deberá seguir la acción en todo momento.

El **árbitro de base** más cercano (Rojo) deberá seguir la acción hasta que esta pase a otro sector o se anote. Además deberá de desplazarse a la zona de equipo más próxima para generar una perspectiva complementaria a la del árbitro principal.

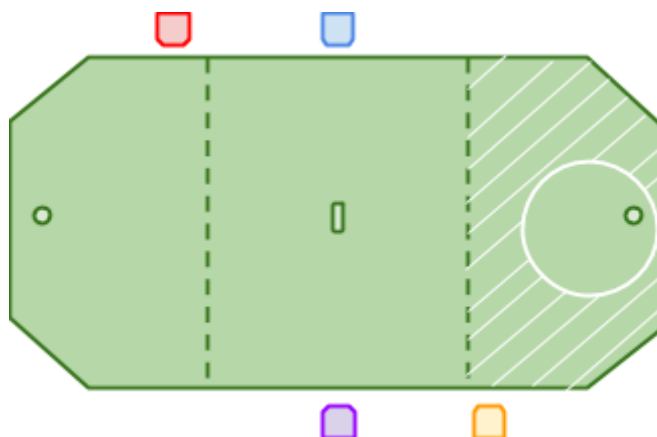
El **árbitro secundario** deberá vigilar el sector central y la frontera con el sector izquierdo.

El **árbitro de base** más lejano deberá vigilar las acciones que ocurran en su sector. Si no hubiera ninguna acción en su sector, deberán vigilar la zona del sector central más cercana a su sector. Sin desplazarse nunca más allá del medio del campo y sin vigilar más allá del sector central.

Si hubiera árbitros auxiliares, estos vigilarán la misma zona que los árbitros de base, pero cada uno con la mitad (superior o inferior) más cercana a su banda.



4.3.3. Sector Derecho



Si la acción del jogg (representada por el círculo blanco) sucede en el sector derecho del árbitro principal. Serán los árbitros principal y de base los encargados de observar esta acción.

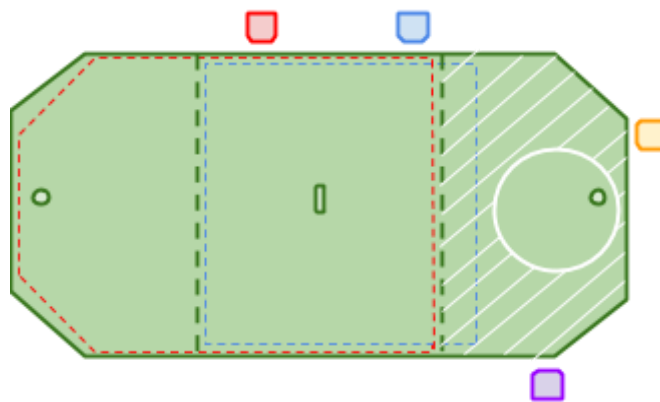
El **árbitro principal**, deberá seguir la acción en todo momento.

El **árbitro de base** más cercano (Naranja) deberá seguir la acción hasta que esta pase a otro sector o se anote. Además deberá de desplazarse a la zona de equipo más próxima para generar una perspectiva complementaria a la del árbitro principal.

El **árbitro secundario** deberá vigilar el sector central y la frontera con el sector izquierdo.

El **árbitro de base** más lejano deberá vigilar las acciones que ocurran en su sector. Si no hubiera ninguna acción en su sector, deberán vigilar la zona del sector central más cercana a su sector. Sin desplazarse nunca más allá del medio del campo y sin vigilar más allá del sector central.

Si hubiera árbitros auxiliares, estos vigilarán la misma zona que los árbitros de base, pero cada uno con la mitad (superior o inferior) más cercana a su banda.



5. Directrices Básicas

Estas directrices deberán ser tomadas en consideración antes de tomar cualquier decisión.

- Una falta grave es un castigo **severo por una acción ilegal**, sólo han de ser puestas si el árbitro que presencié dicho acto está completamente seguro de ello. Si entre los miembros del equipo arbitral ninguno de ellos tiene la certeza de haber visto la falta no debe sancionarse, aunque pueda darse el caso de que todos los árbitros alberguen dudas.
- Si un árbitro presencia una acción ilegal deberá intentar **apercibir la falta en el momento** en la medida de lo posible y al finalizar el punto avisar al árbitro principal y al contador para que se sancione la falta correspondiente. Si no pudiera hacerlo durante el punto, deberá sancionarla al finalizar este.
- Las **decisiones arbitrales** se deben tomar **sin la presencia de jugadores** y nunca se debe poner en duda ni contradecir una acción vista por otro árbitro delante de los jugadores. Esto resta autoridad al equipo arbitral.
- Si cualquier árbitro está seguro de haber visto una acción ilegal se deberá actuar en consecuencia. Para evitar posibles contradicciones en acciones dudosas y facilitar los apoyos arbitrales y los intercambios de opiniones, los árbitros podrán realizar una serie de señas para mostrar de manera visible su opinión en relación a una acción. Todas las señas arbitrales se describen en el **ANEXO A** de este documento.
- **Siempre** que un árbitro tenga que **agachar a un jugador** que pretendiese seguir en activo tendrá una **falta grave**, salvo los supuestos contrarios contemplados en el Reglamento.
- Si un jugador es consciente de haber cometido una infracción y **él mismo cumple** los intervalos correspondientes como penalización se considerará una **falta leve**. Se considerará que un **árbitro ha intervenido** cuando el jugador tuviera la **intención de seguir** jugando. Si el jugador se queda en el sitio sin interactuar se considerará que el árbitro ha aclarado una situación del juego y **NO** se considerará falta.
- Las opiniones de las personas ajenas al equipo arbitral no son en ningún caso válidas y jamás deberán influir en las decisiones de los árbitros, salvo los acuerdos entre jugadores y las explicaciones de los representantes de los equipos ante los árbitros.
- Un árbitro debe evitar actuar en la medida de lo posible en la zona de acción de otro árbitro.
- En caso de **acuerdo entre jugadores** el árbitro podrá **mostrar su opinión**, pero **prevalecerá el acuerdo** entre los jugadores, siempre que sean acciones dentro del campo de su libre disposición. No puede darse acuerdo entre jugadores en los siguientes casos:
 - Acciones en contra del reglamento. *Ej: dos jugadores se golpean de manera simultánea y deciden continuar.*

- Juego peligroso. *Ej: acciones peligrosas sobre jugadores del mismo equipo.*
 - Uso de armas ilegales o rotas. *Ej: ponerse de acuerdo en usar un arma que no ha pasado el testeo.*
 - Antideportividad.
 - Apología política.
-
- Cualquier miembro del equipo arbitral debe estar **totalmente concentrado** en su labor, considerándose la falta de atención o de interés en el arbitraje una mala conducta sancionable por la organización.

6. Acta Arbitral

El acta arbitral es el **documento oficial** que acredita el transcurso y el resultado del partido. Este documento explica los acontecimientos ocurridos para las personas que no fueron testigos del encuentro.

Para que el acta sea de utilidad debe ser redactada bajo una serie de directrices:

- Se hace imprescindible una **correcta y clara redacción**, sin faltas de ortografía y correctamente acentuada y puntuada, evitando tachaduras y borrones.
- Tener mucho cuidado con los incidentes acontecidos durante el partido. Un árbitro **no** puede **calificar los hechos**, sólo debe hacerlos constar, evitando los juicios de valor. Luego serán los comités correspondientes los que determinen el cuadro sancionador.
- El árbitro principal firmará el acta una vez estén todos los campos rellenos. Al firmar, se dará por **cerrada** el acta no pudiéndose modificar. Un acta sin la firma del árbitro principal no tendrá valor.
- Si se diera la necesidad de añadir información una vez cerrado el acta, esta se **adjuntará** en un **anexo** que deberá ser entregado a la organización en el plazo máximo que esta estime.

6.1. Redacción parte frontal del acta

13	Acta Arbitral Federación Española de Juggler																						
Fecha:	10	Tantos:	4	Equipo 2:	4	Tantos:	10	Equipo 1:	4	Tantos:	4												
Arbr. Secundario	1	Arbr. Base:	2	Arbr. Base:	2	Arbr. Contador:	3	Equipo 1:	4	Arbr. Principal:	5												
Equipo 1:	4	Equipo 2:	4	Nombre Jugador	Dorsal	Faltas Graves (motivo)	Dorsal	Nombre Jugador	Dorsal	Faltas Graves (motivo)	Dorsal												
6	7	8	6	7	8	6	7	8	6	7	8												
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20												
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32												
33	Firma Capitán Equipo 1:										9	Firma Arbitro Principal:	11	Firma Capitán Equipo 2:	9								
34	Resultado Eq. 1:					10	Resultado Eq. 2:					10											
TANTOS Equipo 1												TANTOS Equipo 2											
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8								
9	10	11	12	13	14	15	16	9	10	11	12	13	14	15	16								
17	18	19	20	21	22	23	24	17	18	19	20	21	22	23	24								
25	26	27	28	29	30	31	32	25	26	27	28	29	30	31	32								

1. **Árbitro Secundario:** Nombre y apellidos del árbitro secundario.
2. **Árbitro Base:** Nombre y apellidos del árbitro de base.
3. **Contador:** Nombre y apellidos del asistente contador.
4. **Equipos:** Nombre de los equipos. Cada equipo se rellenará en una casilla.
5. **Árbitro Principal:** Nombre y apellidos del árbitro principal.
6. **Jugadores:** Anotaremos los nombres correspondientes a los jugadores de cada equipo (nombre y apellidos).
7. **Dorsal:** Anotaremos el dorsal respectivo a cada jugador.
8. **Faltas Graves:** El contador anotará las faltas sancionadas por los árbitros, anotando en cada línea individual el motivo de la falta al lado de los datos del jugador. Cuando ambas casillas estén rellenas este jugador estará expulsado del encuentro. El texto ha de ser breve pero explicativo, haciendo referencia a la falta cometida. (*Apartado 6.3*)
9. **Firmas de los Capitanes:** Al finalizar el encuentro, el capitán de cada equipo tiene dos opciones:
 - **Si firma:** acepta el acta arbitral y no podrá realizar reclamaciones a posteriori.
 - **Si no firma:** deberá motivar el rechazo, que el Contador plasmará en el acta y dará parte al Árbitro Principal para que se lo notifique a la Organización.
10. **Resultado:** Anotar el número de los tantos obtenidos por cada equipo al finalizar el encuentro.
11. **Firma del Árbitro Principal:** Al finalizar el encuentro el árbitro principal deberá validar el acta y firmarla, no admitiéndose entonces modificaciones en el documento. El partido se dará por finalizado y el acta se llevará ante la organización al lugar que ésta haya designado.
12. **Tantos:** El Contador deberá llevar la cuenta de las intervalos, cubriendo las casillas de "TANTOS" en relación al equipo que haya marcado y en el orden puesto con el número de intervalo en el que se haya marcado (EJ: Si el Equipo 2 marca su sexto tanto en el intervalo 64, el contador deberá escribir "64" en la casilla nº6 correspondiente a la columna del Equipo 2 si es el 64 de la segunda parte se indicará escribiendo "164" pues son la cantidad total de piedras que han pasado).

13. **Fecha del partido:** Pondremos el día, el mes y el año (completo, ej.: 2015) con número.

6.2. Información adicional al Acta

En caso de que durante el transcurso del partido el árbitro considere oportuno incluir información adicional sin un campo específico en el acta, podrá adjuntarla en forma de anexo.

Cualquier capitán puede solicitar que el árbitro principal refleje en el acta cualquier incidente transcurrido durante el partido.

El anexo se podrá redactar en la parte posterior del acta o en una hoja aparte que se adjuntará al acta a la hora de entregársela a la organización.

En caso de que el anexo se redacte en una hoja aparte se deberá incluir el siguiente encabezado:

ANEXO AL PARTIDO DISPUTADO EL DÍA __¹__, CORRESPONDIENTE A __²__ ENTRE LOS EQUIPOS
__³__ Y __³__

1. Escribir el día del partido.
2. Escribir el torneo o liga a la que corresponde el encuentro.
3. Escribir los nombres de los equipos participantes en el encuentro.
4. El anexo adjunto deberá cerrarse con la firma del árbitro principal y la fecha.

Nota importante

El árbitro principal es el único responsable de la redacción del acta. Debe ser impasible a las presiones que puedan ejercer sobre él, tanto en el terreno de juego como fuera del mismo.

6.3. Redacciones por falta Grave

Este apartado describe cómo redactar en el acta las faltas más comunes.

En primer lugar se deberá indicar el origen de la falta, es decir, si es por una falta leve no auto arbitrada o por una falta grave directa.

- En caso de que el árbitro intervenga y sancione una falta leve **no auto arbitrada** por el jugador como grave, esta se reflejará en el acta añadiendo el texto **Grave Indirecta (GI)**. Esto tan sólo refleja el origen de la falta, en ningún caso que se trata de una falta leve, ya que el jugador no se la auto arbitró y tuvo que intervenir el árbitro. Además, las faltas leves no se anotan en el acta.
- En caso de que se sancione una falta grave de manera directa, esta se reflejará en el acta añadiendo el texto **Grave Directa (GD)**

A continuación se indicará la falta completa.

- *Lanzar el jugg fuera*
- *No realizar cuenta*

- *Levantarse antes*
- *No contabilizar impacto*
- *Juego peligroso*
- *Carga*
- *Agarre indebido*
- *Pineo ilegal*
- *Dar tirón*
- *Atacar a una mano*
- *Agarrar zona de golpeo*
- *Golpe desmesurado*
- *Abandonar zona de equipo*

Esta redacción dará como resultado las siguientes faltas:

- *Grave Indirecta - Lanzar el jugg fuera*
- *Grave Indirecta - Carga*
- *Grave Directa - Carga*
- *Grave Directa - No contabilizar impacto*
- *Grave Directa - Trato irrespetuoso.*
- Etc.

En el caso de las **faltas disciplinarias**, es decir, aquellas faltas que no están directamente relacionadas con el sistema de juego (por ejemplo, *Tratar de manera irrespetuosa a otra persona* o *Desobediencia arbitral durante el juego*), el **árbitro deberá rellenar un anexo** describiendo lo más precisamente posible las acciones del jugador que implicaron dicha falta, llegando incluso a redactar de manera textual las declaraciones los jugadores implicados.

Este tipo de faltas pueden acarrear mayor sanción, por lo que es imprescindible mantener la objetividad en la redacción redactando sólo los hechos acontecidos sin hacer juicios de valor.

Por ejemplo, en vez de redactar *“el jugador A le insulto”*. Hay que redactar *“El jugador A se dirigió al jugador B en los siguientes términos: ‘eres un tramposo’*.

Anexo A. Señales arbitrales

Las señales arbitrales son muy importantes en el transcurso de un partido. Aclaran los hechos y si se realizan correctamente denotan un gran conocimiento por parte del árbitro.

En este apartado se detalla una relación de las señales arbitrales.

1. Inicio del punto

Árbitro preparado

Esta señal la realizan los árbitros principal y secundario justo después de comprobar que el árbitro de base de su derecha está preparado antes de iniciar un punto.

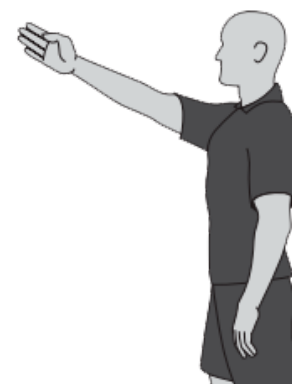
El árbitro se posicionará mirando hacia el interior del campo y levantará el brazo derecho con la palma estirada mirando hacia su izquierda. Cuando el árbitro de enfrente le realice la misma señal procederá a preguntar al qwiker.



Preguntar al qwiker

Esta señal la realizan los árbitros principal y secundario justo después de comprobar que el árbitro enfrente está preparado antes de iniciar un punto.

El árbitro señalará con el brazo derecho al qwiker de su derecha con el brazo a unos 45° de la horizontal y la palma estirada. Acto seguido iniciará la cuenta de 10 intervalos hasta que el *qwiker* le indique que el equipo está preparado o finalice la cuenta.



Equipo listo

Esta señal la realizan los árbitros principal y secundario justo después de comprobar que el equipo de su derecha está preparado antes de iniciar un punto.

El árbitro estirará el brazo orientado hacia el centro del campo de manera paralela al suelo y con la palma estirada mirando hacia su izquierda.



Inicio del punto

Esta señal la realizan los árbitros principal y secundario justo después de comprobar que el árbitro de enfrente está preparado para iniciar en punto.

Cada árbitro bajará el brazo hasta su posición natural cuando el árbitro principal termine la cuenta de "3, 2, 1... ¡Jugger!"



2. Durante el punto

Falta de un jugador

Esta señal la realiza cualquier miembro del equipo arbitral cuando señala una falta a un jugador, independientemente de si conlleva falta grave o no. Es decir, si un jugador pisa fuera de la línea o entra antes de tiempo al campo.

El árbitro levantará un brazo de manera estirada con el puño cerrado mientras con el otro brazo señala al jugador que cometió la infracción. Además deberá advertirle verbalmente de su falta indicando su nombre, dorsal o equipamiento y "falta" o "abajo".

Una vez el jugador empiece a contar, y si las circunstancias del juego lo permiten, el árbitro podrá indicar al jugador la causa de la falta.

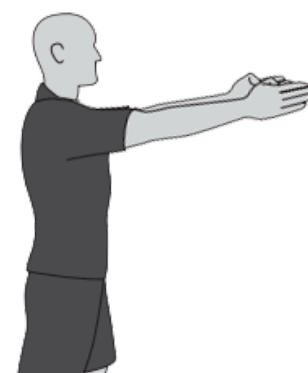


No hay falta de un jugador

Esta señal la realiza cualquier miembro del equipo arbitral en caso de que considere que no ha tenido lugar ninguna acción ilegal y tenga necesidad de aclarar el juego.

También realizará esta señal si tiene que indicar a un jugador que está realizando una cuenta por error y debe continuar.

El árbitro estirará los dos brazos de manera paralela a la horizontal y enfrente de él. Además deberá advertirle verbalmente de su falta indicando su nombre, dorsal o equipamiento y "continua" o "arriba".



Interrupción de un punto

Esta señal la realizará el árbitro principal cuando durante el transcurso de un partido surja la necesidad de interrumpir el juego.

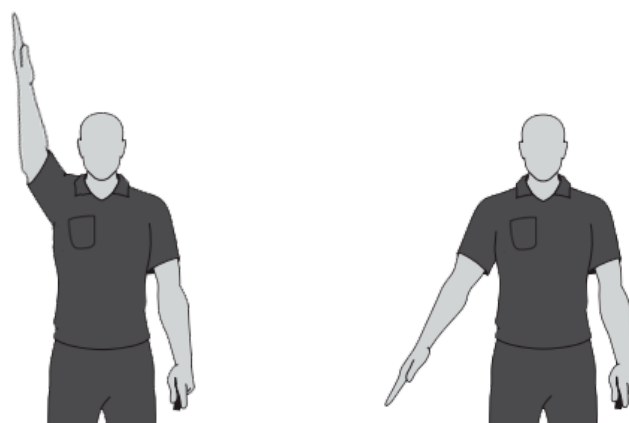
El árbitro dará varios pitidos cortos seguidos mientras levanta los dos brazos estirados de manera claramente separada entre ellos (90º) y con las palmas y los dedos abiertos y mirando al frente.



Reanudación del punto

Esta señal la realizará el árbitro principal cuando tenga que reanudar el juego después de una interrupción.

El árbitro levantará el brazo derecho de manera estirada y con la palma abierta mirando hacia la izquierda. Bajará el brazo hasta su posición natural cuando termine la cuenta de 3, 2, 1... ¡Jugger!



3. Fin del punto

Tanto

Esta señal la realizarán los árbitros principal y de base cuando tengan que indicar que un equipo ha conseguido un tanto.

El árbitro levantará los dos brazos estirados a la altura de los hombros con las palmas abiertas y mirándose entre ellas. También se gritará “*punto*” o “*jugg*”.

En primera instancia será el árbitro de base quien indique el punto, y si todo es correcto, el árbitro principal repetirá la señal dando por terminado el punto.



Tanto no válido

Esta señal la realizarán los árbitros principal y de base cuando tengan que indicar que aunque el jogg se haya introducido en la base, el tanto NO es válido.

El árbitro cruzará los dos brazos estirados por encima de la cabeza con las palmas abiertas. También se gritará “no”.



Final de los intervalos

Esta señal la realizará el árbitro principal cuando el partido llegue al descanso o a su final. Se realizará justo después de la cuenta atrás de intervalos

El árbitro estirará el brazo de manera horizontal al suelo con la palma estirada y mirando hacia abajo. Además dará dos pitidos cortos y uno largo. En el momento en el que suene el primer pitio las acciones de los jugadores ya no tendrán validez y, esa parte del juego se dará por concluida.

