

8/7/2013



v3.0

ANEXO DEL REGLAMENTO

ÍNDICE

1. Introducción.....	4
2. Equipamiento.....	5
Armas.....	5
Sección redonda y guardas.....	5
Flecteo.....	5
Medidas máximas.....	5
Zona central del Qtip.....	5
Pomos.....	6
Escalón en el qtip y en el stab.....	6
El kette.....	6
Arma Rota.....	6
Protecciones rígidas.....	6
3. Sistema de juego.....	7
Iniciar un punto. El protocolo de salida.....	7
Protocolo para árbitros.....	7
Protocolo para Corredores.....	7
Tanto válido.....	7
Reiniciar un punto.....	7
Ejemplos.....	8
Jugadores activos y no activos.....	9
Impactos válidos.....	10
Indicar al contrario que continúe.....	10
Agarre indebido del arma.....	10
Impactos con el kette.....	10
Fondos con el stab.....	11
Impactos y zonas de Impacto.....	11
Dobles.....	12
Arrodillarse.....	12
El intervalo de después del pineo.....	12
Atacar levantándose.....	12
Pineos.....	12
El pineador.....	12
El pineado.....	13
Cargas y Juego peligroso.....	13
Dentro y fuera del campo.....	14

Lucha entre corredores.....	14
Bloquear la base.....	14
Cargas.....	14
Sacar a alguien del campo	15
4. Sanciones	16
Diferencias	16
Voluntariedad	16
Avisos	16
Faltas Leves	17
Acumulación de penalizaciones.....	17
Faltas Graves.....	18
Expulsiones	18
Acciones agresivas y peligrosas	18

1. Introducción

Tal y como se especifica en el reglamento, este documento pretende aclarar las interpretaciones de las reglas en las situaciones más comunes que se da 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 jugadores y 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.

“El hombre bien preparado para la lucha ya ha conseguido medio triunfo”

Miguel de Cervantes Saavedra.

2. Equipamiento

Armas

Sección redonda y guardas

Un arma es de sección redonda cuando si se realiza un corte vertical perpendicular al alma del arma obtenemos un círculo. Las armas de jugger no pueden tener la guarda típica de las espadas ya que dejarían de ser de sección redonda.

Flecteo

Se considera que un arma flecta cuando se dobla. No existe un método formal para medir cuánto puede flectar un arma por lo que se permite un ligero flecteo siempre que este no de ventaja al jugador con el llamado "efecto látigo".

Medidas máximas

Como dice el reglamento todas las medidas de las armas, a excepción del diámetro de la bola del kette, son máximas, por lo que están permitidas las armas más cortas ya sean Ntips o Stabs con menos distancia de palanca.

Zona central del Qtip

Se considerará que el acolchado es suficiente cuando la zona central del Qtip tenga dos capas de acolchado y un recubrimiento de cinta.

El recubrimiento total con alguno de los siguientes materiales cuenta como dos capas de acolchado:

- Esterilla.
- Coquilla.
- Colchoneta.
- Otro material similar.

Los siguientes materiales cuentan como una capa de acolchado:

- Goma Eva.
- Algodón.
- Bayeta.
- Venda.
- Cinta Grip con Gel.
- Otro material similar.

Los siguientes materiales podrán ser usados como recubrimiento de cinta:

- Cinta aislante.
- Cinta americana.
- Cinta grip.
- Otro material similar.

Así mismo, si la cinta grip con gel se encuentra en la capa más exterior podrá ser considerada adicionalmente como recubrimiento de cinta.

La zona central del Qtip podrá tener cualquier combinación de materiales siempre que cumpla el requisito de doble acolchado y recubrimiento de cinta.

Ejemplos:

- Dos vueltas de goma eva y cinta aislante.
- Una vuelta de coquilla y cinta americana.
- Una vuelta de bayeta y otra con cinta grip con gel.
- Una vuelta de algodón, una vuelta de goma eva y cinta grip.

Este es el acolchado mínimo que será válido siempre que se conserve en buen estado, ya que por ejemplo, cuando la coquilla se desgaste, el arma se dejará de considerarse segura.

Pomos

Los pomos han de estar al menos tan acolchados como la zona central del qtip.

Escalón en el qtip y en el stab

Es necesario que exista una diferencia en forma de escalón entre la zona de acolchado central del stab y la zona de agarre central del mismo y la zona de agarre del Qtip y las zonas de impacto del mismo para evitar que accidentalmente se desplace la mano al acolchado haciendo así un agarre indebido.

Este escalón debe ser de al menos 2cm y estar claramente definido. Puede hacerse con el propio acolchado o añadiendo un anillo de 4cm de longitud que no sirva como guarda.

En cualquier caso el acolchado mínimo de las zonas de golpeo sigue siendo 6cm, y el de la zona central del Stab 4cm.

El kette

Se excluye explícitamente el uso de materiales metálicos para unir la cadena a la bola, por lo que el agarre a la muñeca o a la mano sí que pueden tener mosquetones o similares. Se debe cuidar especialmente que no queden bridas ni otros elementos cortantes expuestos en la cadena.

La bola debe poder liberar fácilmente el aire de su interior para que los impactos no duelan por lo que debe prestarse especial atención a no recubrir de cinta todo el exterior de la bola.

Arma Rota

Se considera que no se puede jugar con un arma cuando incumple alguna de las condiciones generales y específicas descritas para las armas. Un escudo sin un agarre o una cadena más corta se siguen considerando armas seguras con la que participar.

Asimismo, que se rompa tu arma se considera una falta leve que se acumula con el resto de faltas, excepto salir fuera del campo o entrar antes de tiempo. Es decir, si un jugador rompe su arma, deberá salir del campo por la línea más cercana y regresar a su línea de base a por otro arma, cuando la recoja, deberá entrar al campo realizando una única cuenta de 5 intervalos, independientemente de que hubiera sido impactado o no. En el caso de que cometiera alguna falta leve antes, durante o después de que se rompiera su arma, deberá acumular el tiempo de estas faltas a su cuenta.

También hay que tener en cuenta que en ningún caso un golpe con un arma rota genera un impacto válido.

Protecciones rígidas

Se permiten protecciones rígidas siempre que no pongan en riesgo al resto de jugadores ni aporte una ventaja en combate. En ningún caso sirve como excusa llevar alguna protección de este tipo a la hora de cometer una falta.

3. Sistema de juego

Iniciar un punto. El protocolo de salida.

Protocolo para árbitros

Cuando el árbitro (principal o secundario) esté listo para iniciar el punto deberá levantar el brazo derecho estirado por encima de la cabeza para indicarle a su compañero que por él se puede empezar.

Cuando ambos árbitros estén listos y así lo hayan indicado, procederán a preguntar al corredor de su derecha si está listo. Para ello moverán el brazo derecho señalando con la punta de los dedos al corredor y gritando “¿Corredor listo?”. Acto seguido iniciarán una cuenta de 10 intervalos que deberán señalar con los dedos de la mano derecha. Opcionalmente pueden gritar “¡cinco!” cuando lleguen a ese intervalo para informar al equipo.

Deberán realizar la cuenta hasta que lleguen a 10 o el corredor levante su mano. Llegado este momento, moverá el brazo derecho colocándolo de manera horizontal orientado hacia el medio del campo para indicar que el equipo está listo. Cuando ambos árbitros realicen esta señal el árbitro principal gritará “3, 2, 1 ¡Jugger!” momento en el que ambos árbitros bajaran el brazo hasta su posición natural y dará comienzo el punto.

Protocolo para Corredores

Al dar comienzo un punto el corredor será preguntado por el árbitro de su izquierda si está listo teniendo 10 intervalos para contestarle. Cuando su equipo esté listo deberá levantar el brazo de manera estirada y muy visible para que no haya pie a dudas.

Opcionalmente el corredor puede mantenerse con los brazos en cruz para indicar que su equipo aún no está listo. En todo caso es responsabilidad del corredor estar atento de las señales arbitrales. Una vez termine la cuenta, el punto comenzará, haya o no contestado el corredor o esté o no listo el equipo.

Tanto válido

Si un jugador es impactado mientras introduce el jugg en la base, o una vez que este ya esté dentro pero el corredor aún no lo haya soltado, no se considerará el punto válido, ya que para que esto ocurra el jugg no debe estar en contacto con ningún corredor y un jugador impactado se considera que no está activo y no puede anotar.

Reiniciar un punto

Debido al caos que se genera al repetir un punto, hay que evitarlo en la medida de lo posible con las correctas intervenciones del equipo arbitral, siempre será preferible indicar a un jugador que se agache en el acto antes que tener que repetir un punto.

Se deberá reiniciar el punto únicamente si un equipo logra la consecución de un tanto como consecuencia **directa** de cometer una falta tras sacar ventaja y siempre y cuando sea imposible retomar el punto antes de que se validara el tanto.

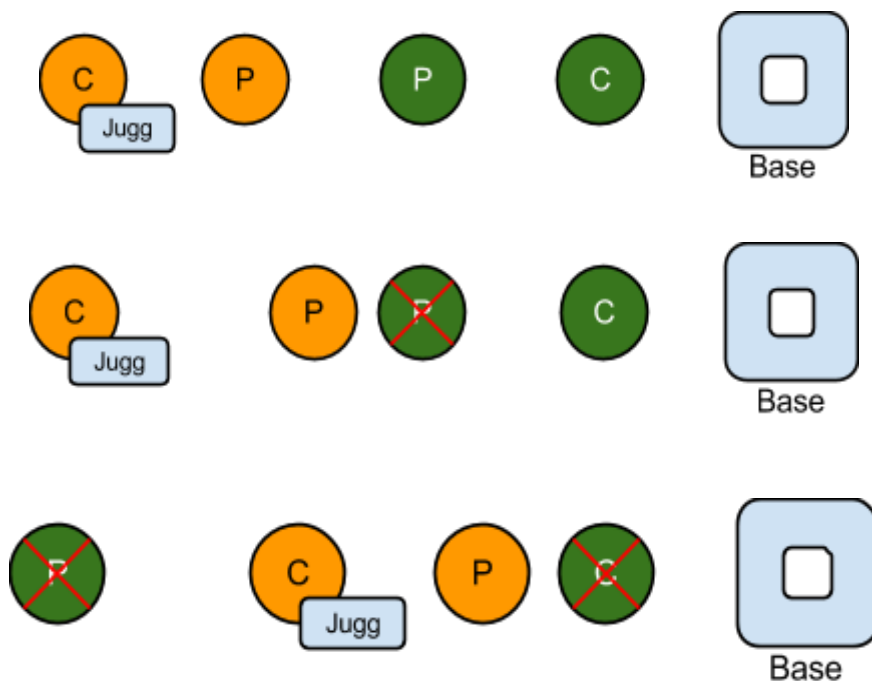
Todas las acciones y jugadas influyen en el desarrollo del partido, pero sólo implicarán que se reinicie el punto cuando influyan de manera directa, es decir, si en el enfrentamiento inicial un jugador hace dobles y no se agacha, si luego se enfrenta a otro pompfer e impactando a este nuevo adversario y consiguiendo que se marcara un tanto, no se considerará que influyó de manera directa, ya que otro pompfer tuvo la oportunidad de cambiar el desarrollo del juego. En este caso, no se reiniciará el punto, pero si se le anotará la falta grave.

Hay que destacar que sólo se darán estos casos si un árbitro no está seguro de que cometió una falta y al consultar al otro, deciden que sí. Si el árbitro vio la falta de forma clara, deberá sancionar al jugador en el acto, evitando la posibilidad de que continúe jugando y se complique el punto.

En esta ocasión nunca hay que beneficiar al equipo infractor, por lo que en caso de duda sobre si se podría haber evitado el tanto o no, siempre habrá que considerar que sí.

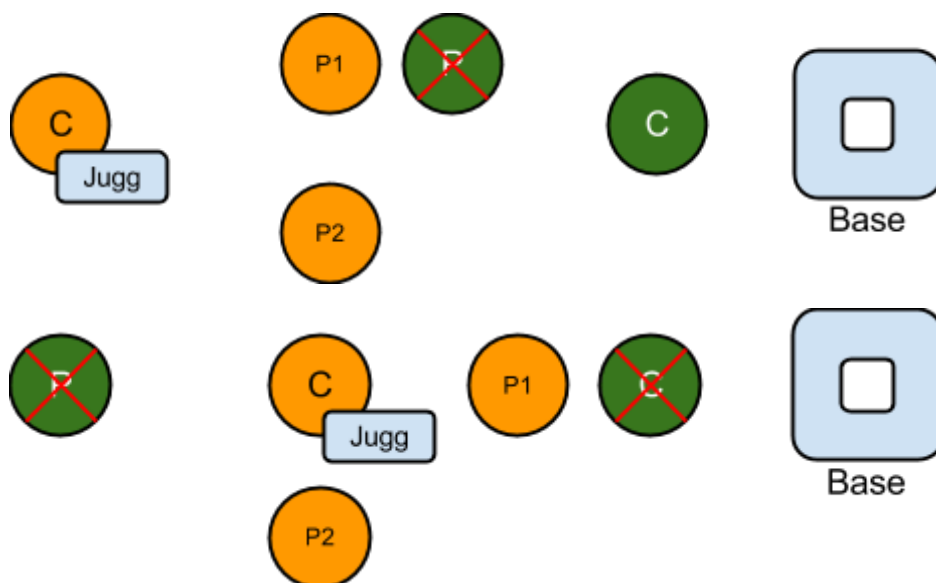
Ejemplos

Quedando un pompfer de cada equipo y los corredores activos, uno de los pompfers no se agacha tras hacer dobles, matando acto seguido al corredor y transformando el punto. En este caso, como se tendría que haber agachado, no podemos saber cuál de los dos corredores habría ganado la posesión del jugg, por lo que deberemos anotar la falta grave al pompfer y repetir el punto aplicando dicha falta.

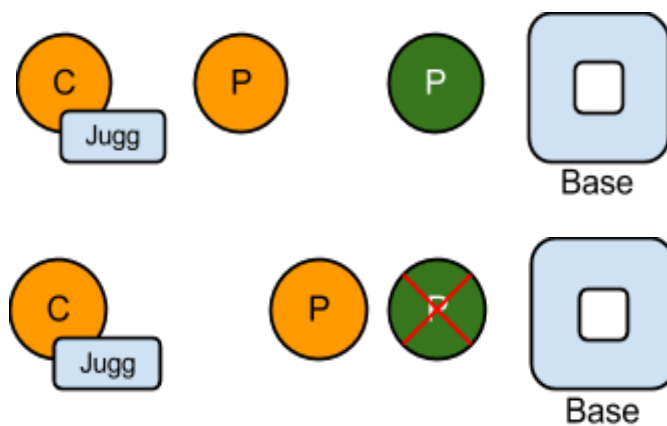


Si por el contrario en vez de 1 pompfer quedarán dos del equipo con posesión, a pesar de que no se agache en el dobles, podemos interpretar que el otro pompfer hubiera matado al corredor y conseguido un tanto, por lo que no repetiremos el punto y sí anotaremos la falta grave.





Un caso parecido sería si sólo quedara un pompfer defendiendo la base contra otro pompfer y el corredor, si el pompfer del equipo atacante no se arrodillara tras hacer dobles, no influye en el punto, por lo que sólo anotaremos la falta grave y no repetiremos ya que no había manera de que se evitara el punto.



Jugadores activos y no activos.

Un jugador activo es todo aquel susceptible de ser impactado. Situaciones más comunes en las que un jugador está activo:

- Al entrar al campo en el inicio de un punto.
- Al separar la mano de su espalda o levantar una rodilla después de un tiempo de penalización.
- El espacio de tiempo entre que comete una falta y apoya una rodilla en el suelo.

Un jugador no activo no puede ser impactado, aunque no tiene que estar necesariamente arrodillado. Situaciones más comunes en las que un jugador no está activo:

- Cuando ha salido del campo.

- Cuando se le ha roto el arma y lo avisa.
- Cuando ha quedado aturdido tras ser impactado en la cabeza.
- Cuando ha sido impactado.
- Cuando se ha arrodillado para realizar un tiempo de penalización.
-

Un jugador no activo si puede cometer faltas y ser sancionado por ello. Un jugador que ha cometido una falta y aún no se ha arrodillado sigue considerándose como activo, por lo que sí podrá ser impactado a pesar de que sus golpes ya no produzcan impactos válidos. Si esto ocurriera el jugador debería acumular el tiempo de penalización del impacto al de la falta.

Impactos válidos

Indicar al contrario que continúe.

Es obligatorio indicar a un oponente que siga jugando cuando nos ha golpeado primero, le hemos golpeado en la cabeza, o hemos realizado un golpe no válido que él sí ha interpretado como impacto. Esta indicación hay que realizarla se haya o no agachado.

Agarre indebido del arma

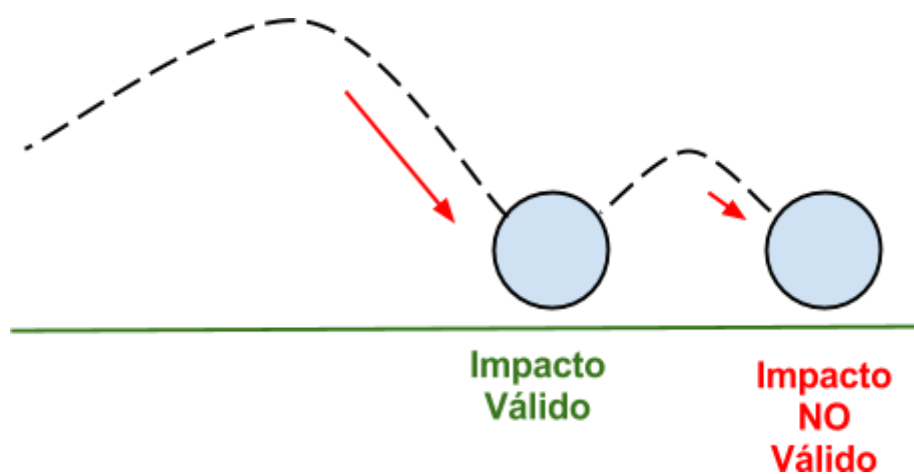
Un golpe agarrando de forma indebida el arma, no sólo no produce un impacto válido, sino que está considerado falta, por lo que si atacas a una mano o cogiendo de una zona de acolchado está bien pedir perdón y avisar al contrario, pero además es una falta leve que debes sancionarte en el momento.

Impactos con el kette

Los impactos del kette dejan de ser válidos cuando este deja de girar o cambia el sentido de giro sin llegar a girar 180 grados, es decir si cambia su giro entre cualquiera de las siguientes direcciones: vertical hacia adelante, vertical hacia abajo, horizontal hacia derecha u horizontal hacia izquierda. (Los giros oblicuos se aproximarán a estas direcciones).

Un golpe que rebota en un arma o un jugador y continúa girando en el mismo sentido impactando a otro jugador sí será considerado un impacto válido.

Un golpe de kette vertical que golpea el suelo deja de ser válido para el resto de botes que realice puesto que cambia su sentido del giro.



Kette roto

Los impactos con un arma rota no se considerarán válidos. Para que un impacto se considere válido el arma debe estar correctamente agarrada. Cuando el kette se rompe e impacta a un jugador, este no está perfectamente agarrado por lo que ese impacto no se considerará válido, a pesar de que se pueda seguir jugando con esa cadena y no se la considere un “arma rota” ya que sigue siendo segura aunque de menor longitud.

Kette trabado

En el caso de que una cadena se trabe en un arma pueden darse los siguientes casos:

- **Pompfer y Cadenero activos:** ambos podrán tensar pero nunca tirar, tampoco podrán soltar las armas.
- **Pompfer activo y cadenero impactado:** El pompfer deberá proceder a destrabar el arma, no pudiendo pinear hasta que lo haya realizado. Si podrá pelear siempre y cuando no de tirones a la cadena. El cadenero deberá facilitar el destrabe de la cadena.
- **Pompfer impactado y cadenero activo:** El pompfer deberá arrodillarse y facilitar o destrabar el mismo la cadena. El cadenero podrá correr para huir o usar la cadena siempre y cuando no de tirones. En ningún caso podrá girar su arma si tiene otra enrollada.
- **Pompfer y Cadenero arrodillados:** Las mismas condiciones para cada uno cuando estaban arrodillados en situaciones anteriormente descritas.

Fondos con el stab

Se entiende por fondear todos aquellos ataques que se realizan clavando la punta y moviendo el stab de atrás hacia adelante.

Los golpes que se hagan de esta manera con el stab no serán considerados impactos válidos. Así mismo no se consideran impactos válidos los golpes que se produzcan tras un fondo con el stab, por ejemplo, clavo la punta y deslizo hacia una dirección (ataque cerilla) o clavo la punta y continúo haciendo fuerza hacia adelante hasta que consigo tocar al oponente con la zona de golpeo.

Sí serán considerados válidos todos los impactos que se realicen con la punta siempre que el golpe no haya sido producido por un fondo, por ejemplo, un golpe lateral que impacte sólo con la punta del stab sí será considerado válido, ya que no se hizo con un fondo, para esto el arco del ataque debe estar claramente definido. Otro ejemplo sería que el oponente se golpeará contra la punta del stab por acción directa sin que el jugador que lo porta realice un ataque.

Impactos y zonas de Impacto

Si eres corredor y te impactan llevando el jugg, abre la ~~puta~~ mano para dejarlo caer independientemente de donde estés, la velocidad que lleves o si estas a punto de lanzarlo. Esto mismo se puede aplicar al arma si eres un pompfer, si la sueltas, quedará claro que has sido impactado y no llevarás a confusión al resto de jugadores. Se suelte o no, nunca hay que lanzar un golpe una vez hayamos sido impactados, y en el caso de que se escape, habrá que indicar al oponente que esté último impacto no fue válido y que continúe jugando, esto es obligatorio y si no se hace, podemos ser sancionados por ello.

Recordamos que está considerado falta no realizar la cuenta en el lugar en el que nos impactaron, por lo que si nos golpearan en carrera deberemos retroceder para poder realizar la cuenta correctamente.

Es obligatorio indicar al contrario cuando nos golpean en la cabeza o en la mano, pero sólo en el caso de que el golpe comience en una de estas zonas, ya que no todos los impactos que tocan la cabeza se consideran no válidos.

Dobles

Con esta versión del reglamento se quiere evitar que los dobles se apuren tanto que sea imposible apreciar quién golpeó primero, por eso pasa a ser necesario que un árbitro sea capaz de diferenciar los impactos para que no se consideren simultáneos.

Con esta nueva definición pasa a ser aún más importante la comunicación entre jugadores y se deberá gritar “¡Dobles!” cuando se considere que se ha realizado un impacto de este tipo. Así mismo, si como jugador consideramos que nos han impactado primero deberemos indicarlo para que el otro jugador pueda seguir activo.

Gritando esto ayudaremos al resto de jugadores y a los árbitros en su labor.

- Si nosotros gritamos Dobles, y el árbitro dudaba, le ayudaremos a decidir y que baje al jugador contrario que no lo interpretó así.
- Si gritamos dobles, el oponente sabrá nuestra opinión y le ayudará a decidir si agacharse porque apuró mucho el juego.
- Si le decimos que continúe, fomentaremos el buen juego y lograremos que el rival haga lo mismo, yendo esto en beneficio directo del deporte.

Arrodillarse

El intervalo de después del pineo

Cuando se quita un pineo hay que esperar un intervalo. Si quitan el arma justo cuando suena el intervalo, se espera **otro** intervalo. Si quitan el arma justo cuando mi cuenta llega al último intervalo de mi tiempo de penalización, se debe esperar **otro** intervalo.

Atacar levantándose

Mientras se esté arrodillado el arma deberá permanecer en el suelo horizontalmente, la mano en la espalda y una rodilla en el suelo.

Para poder atacar hay que haber levantado una rodilla o haber separado la mano de la espalda.

Pineos

El pineador

Está permitido amenazar a tantos jugadores como se quiera para golpearles cuando intenten levantarse.

Está permitido golpear con un arma mientras se pinea.

El reglamento no especifica limitaciones sobre la postura del jugador que pinea, por lo que podrá ser cualquiera siempre que cumpla las reglas para pinear.

Evitar intentar levantarse a un jugador

No se puede cambiar el jugador al que se pinea más de una vez por intervalo.

Un jugador pineado puede intentar levantarse pasado un intervalo desde que terminaron de pinearle.

Un jugador no puede alternar el pineo entre dos jugadores arrodillados en intervalos de tiempo inferiores al necesario para que puedan intentar levantarse. Es decir, desde que termina de pinear a un jugador para pinear a otro, no puede volver a pinear al primero hasta que han pasado los intervalos necesarios para que intente levantarse. Este caso no aplica cuando sólo se pinea a un jugador.

Una vez pasado el intervalo del pineo, si el jugador decide quedarse arrodillado para no ser golpeado, es decisión suya, pero el jugador que pinea si le está permitiendo levantarse.

El pineado

Un jugador pineado no puede interferir negativamente en el desarrollo del juego.

Acciones que **SÍ** influyen negativamente en el juego:

- Tumbarse.
- Desplazar o agarrar un arma ajena.
- No dejar el arma en el suelo.

Acciones que **NO** influyen negativamente en el juego:

- Dirigir o dar órdenes al equipo.
- Sacar el jugg del a base tras un punto no válido.
- Destruir una cadena o facilitar su destrabe.
- Pivotar sobre la rodilla sobre la que el jugador se arrodilló.
- Protegerse de un impacto.
- Estirar o contraer el tronco.

Cargas y Juego peligroso

Posiblemente la falta más polémica y difusa, tal vez podríamos definir [esto](#) como carga.

Se considerará carga cualquier tipo de golpe que se efectúe entre jugadores, es decir, si no hay contacto NO es considerado carga, no quiere decir que no sea falta, simplemente que esa falta no se llamará carga. Por ejemplo si corriendo sin detenerme me deslizo por entre las piernas de un jugador sin llegar a tocarle, es cierto que no he cargado, pero sí que he puesto en peligro su integridad física, por lo que será considerado juego peligroso. Si por el contrario me lanzo con mi Qtip hacia una cadena para sacar un dobles y le golpeo clavándole un metro de Qtip, tampoco le he tocado con el cuerpo, por lo que no será carga pero si he realizado un golpe desmesurado, que no genera un impacto válido y está sancionado con falta.

Recordamos que para que haya carga debe existir contacto entre el cuerpo o una zona que no sea de golpeo (escudo, agarre del qtip, zona central del stab) y un jugador oponente. Tampoco se especifica que el jugador tenga que estar activo o arrodillado, por lo que caerse encima de un jugador arrodillado también es considerado carga.

El contacto físico entre jugadores del mismo equipo no es considerado carga, por lo que sí está permitido siempre que no ponga en peligro su integridad, ya que podría considerarse juego peligroso que si está sancionado.

Como jugador es muy sencillo sancionarte una carga como falta leve:

- Si has realizado un impacto válido y luego has golpeado al jugador ya sea porque te has pasado de frenada, o te has resbalado y te chocas contra el oponente, os contáis 5 cada uno. El 5 por el impacto y tú 5 por la carga.
- Si bajo las condiciones anteriores, el otro jugador también te ha impactado haciendo dobles, él se cuenta 5 y tú 10 (5 del impacto y 5 de la falta).
- Si arrollas a un jugador no permitiendo que se mueva con normalidad y le impactas, es decir consigues realizar un impacto válido por la ventaja que has sacado al cargar, le dices amablemente que siga, que tu impacto no es válido y te cuentas 5.

Si previsiblemente la trayectoria de dos jugadores se cruza, será **obligación** de ambos detenerse para evitarlo. Un jugador debe controlar su entorno, y no es excusa *no haber visto al jugador arrodillado de detrás*.

Hay jugadores que permiten cierta intensidad en el contacto, en este caso siempre que un jugador **RECIBA** una carga y considere que la fuerza del golpe no ha sido suficiente está en la libertad de indicar al jugador que realizó la carga que continúe jugando y no lo considere falta. En todo momento es el jugador que recibe la carga el único con potestad para decidir, nunca podrá hacerlo en el jugador que la realizó.

El reglamento define las faltas graves como *“aquellas acciones que, aun cometándose sin mala fe, se realicen de forma temeraria o negligente.”* Esto quiere decir que un juego brusco, aunque no sea realizado a mala fe, también deberá considerarse como falta grave. Un ejemplo claro es el video antes citado, aunque el jugador se sancione el golpe como leve, el árbitro deberá acumular una falta grave para evitar que se repitan este tipo de comportamientos temerarios.

Dentro y fuera del campo

Las líneas del campo no se consideran parte del campo por lo que tocarlas implica estar fuera.

Esto quiere decir que alguna parte del cuerpo sí que puede sobresalir del campo siempre y cuando no esté en contacto con la línea o con el suelo.

Sí puede tocarse fuera del campo con un arma siempre que no se toque con el cuerpo.

Lucha entre corredores

Bloquear la base

Un corredor puede bloquear la base pero no obstruir el orificio de la misma. Se considerará que se obstruye este orificio siempre que con alguna parte del cuerpo no permita que se intente introducir el jugg.

Si el corredor defensor espera a que el otro corredor intente introducir el jugg y luego lo agarra (siempre que no sea por debajo) no se considerará que obstruía el orificio de la base, ya que si podía intentar meter tanto, sólo que el corredor defensor fue más rápido.

Cargas

Ya que los corredores pueden entrar en contacto entre ellos, se considerará carga siempre que:

- Este contacto se realice a altas velocidades.
- Se realice empujando con los brazos o con las manos (a excepción del hombro pegado al tronco propio).
- Se realice en la misma dirección y sentido de la carrera que lleva el otro corredor.

- Se realice con fuerza desmesurada.

Sacar a alguien del campo

Para que un corredor saque a otro del campo ha de ser considerado activo. Por lo que en cuanto pise fuera, el jugador ya no será considerado como activo y sus acciones ya no serán válidas, debiendo soltar de inmediato al otro corredor, si este saliera fuera también podrá reincorporarse al juego de **inmediato** sin ningún tipo de penalización.

Si por el contrario los corredores salieran del campo como resultado de su forcejeo, se considerará que ambos han salido y deberán proceder a arrodillarse.

4. Sanciones

Diferencias

- **Avisos: Informan** de alguna acción antirreglamentaria llevada a cabo por descuido o por torpeza. Las situaciones vienen definidas.
- **Faltas Leves: NO** cambian en exceso el desarrollo del punto y ha de sancionársela el propio jugador.
- **Faltas Graves:** Voluntarias, antideportivas, con un comportamiento malicioso (sacar ventaja) o que cambian el desarrollo del punto. Acciones realizadas de manera temeraria o negligente.

Voluntariedad

Si se detecta que un jugador ha cometido una acción que pudiera ser sancionada con una falta leve o con un aviso de manera **voluntaria** con ánimo de **sacar ventaja** de la situación, esta se sancionará con una **falta grave**.

Avisos

Las situaciones en las que se puede dar un aviso son:

A un jugador que no realice su cuenta correctamente (no incluye no completarla)

Un jugador no realiza su cuenta correctamente cuando lo hace con la mano fuera de la espalda, desplazado de la posición en la que fue impactado o no deja su arma de manera horizontal en el suelo entre otros. En estos casos se le informará del error cometido para que lo corrija sin más consecuencias.

En ningún caso se sancionará con un aviso a un jugador que no finalizó su tiempo de penalización. Si el jugador se dio cuenta y se arrodilla de nuevo, se sancionará una falta leve. Si el árbitro le avisa, **SIEMPRE** será falta grave.

A un jugador que apure mucho la entrada al campo en el inicio del punto

Si el árbitro no puede distinguir claramente la entrada del jugador en el campo al inicio del punto, éste podrá darle un aviso para que vigile la entrada. En caso de repetirse, procederá a sancionarlo con falta leve.

En ningún caso podrá darse un avisó a un jugador que sí traspasó la línea antes del inicio del punto.

A un jugador que casi realiza una falta

Podrá darse un aviso a un jugador que juegue al límite de la legalidad casi incumpliendo las normas. Como en casos anteriores la reiteración deberá sancionarse con falta leve o grave y no podrá utilizarse los avisos para sancionar acciones que sí sean ilegales.

Por ejemplo, si un jugador es impactado y tarda 2 o 3 segundos en arrodillarse en medio del campo sin influir en el punto, le daremos un aviso.

Si el jugador tarda en arrodillarse con el arma en la mano cerca de su base haciendo que el corredor contrario no meta tanto porque no sabe si está activo o no, le sancionaremos falta grave porque influye en el punto.

Si en el caso anterior el jugador se da cuenta y anuncia su error señalando “falta penal”, se sancionará como falta leve ya cumplida.

Faltas Leves

Las faltas leves han de ser sancionadas por los propios jugadores y siempre que intervenga un árbitro para avisar al jugador de la infracción cometida se considerará falta grave con las siguientes excepciones:

- Un golpe en la ropa, que el árbitro está seguro que el jugador no pudo notar.
- Traspasar la línea de base al inicio de un punto antes de tiempo.
- Salirse del campo.

Toda falta que se realice de manera voluntaria será considerada grave, aunque el jugador la auto sancione como leve. Por ejemplo, si un jugador agarra con el brazo sin querer el arma de un oponente no permitiéndole jugar, se sancionará falta leve. Si el jugador no se lo sanciona, e interviene el árbitro, se sancionará falta grave. Si el jugador agarra el arma deliberadamente a otro jugador, se le sancionará falta grave, independientemente de que él se auto sancione una falta leve.

Acumulación de penalizaciones

El tiempo de acumulación de los impactos siempre acumula salvo en las siguientes excepciones:

- Me he salido del campo: si me golpean, sólo acumulare el tiempo de las faltas.
- Ya me han impactado: si me vuelven a golpear sólo acumularé el del primer impacto.
- He cometido una falta y **YA** me he arrodillado: Si me impactarán, sólo acumularía el tiempo de las faltas. Si no me he arrodillado y me golpean sí acumulará.

El tiempo de penalización de todas las faltas siempre es acumulativo excepto cuando un jugador no activo se salga del campo, es decir, cuando ya se ha arrodillado para realizar una cuenta por una falta o ha sido impactado (aunque siga de pie).

Todos los demás casos, acumularán, incluso si cometo una falta mientras estoy realizando una cuenta, añadiré el tiempo de penalización adicional a mi cuenta.

Ejemplo:

- Un corredor lanza el jugg fuera del campo después de que le impacte un kette y por la velocidad se sale él también del campo. En este caso su cuenta será de 18, 8 del kette + 5 por lanzar el jugg después + 5 por lanzarlo fuera del campo. Salirse del campo no acumula, ya que al ser impactado, ya no se le considera activo.
- Un jugador que ha sido impactado por un kette se levanta a los 5 intervalos, en este caso si el jugador se dio cuenta y desea sancionarse esta falta como leve deberá volver a agacharse y contarse 5 intervalos por la falta.
- Un jugador golpea a una mano agarrando desde el acolchado de su qtip mientras se levanta sin esperar un intervalo después del pineo. En este caso se contará 15, 5 por golpear a una mano + 5 por agarrarlo de forma indebida + 5 por no respetar el intervalo del pineo. Como golpear levantándose está permitido, no genera tiempo adicional.
- Un jugador se sale del campo justo antes de que le impacte un kette. En este caso, sólo se contará 5 intervalos por salirse fuera.
- Un pineado se tumba en el suelo para facilitar a su compañero la pelea. Como tumbarse se considera influir en el desarrollo del juego, está sancionado con falta, por lo que el jugador del suelo deberá corregir su posición y empezar una nueva cuenta desde 0.

Faltas Graves

Las siguientes acciones **SIEMPRE** serán consideradas faltas graves:

- Aquellas que se realicen a mala fe y voluntariamente con intención de sacar ventaja de una situación.
- Quejas y protestas reiteradas de los jugadores o sin el respeto adecuado hacia el equipo arbitral u otros jugadores. (gritar, sobre gesticular, exceso de chulería o descortesía)
- Acciones temerarias que pongan en peligro la integridad del resto de jugadores.
- Todas las faltas leves en las que tenga que intervenir un árbitro (a excepción de las antes citadas).
- Desplazamiento de una base anclada al suelo.

Expulsiones

Deberán ser sancionadas con una expulsión todas las acciones que sean irrespetuosas con el resto de jugadores, miembros del equipo arbitral o público. Es decir:

- Insultos, amenazas o faltas de respeto directas.
- Cualquier agresión o intento de agresión.
- Recibir una segunda falta grave durante un partido.
- Escupir a un adversario o cualquier otra persona.
- Emplear el lenguaje o gesticular de manera grosera u obscena.

Acciones agresivas y peligrosas

Para que una acción agresiva o peligrosa que se considere parte del transcurso normal del juego sea merecedora de expulsión deberá haberse realizado con mala fe, con ánimo de causar lesión o con conducta violenta o antideportiva.