



JUGGER

REGOLAMENTO
ITALIANO

2019

Questa edizione è basata sul regolamento tedesco di Jugger del 2017¹. È stata tradotta e modificata da Jonathan Roth e revisionata da Francesca Accardi, Alessio d’Ettorre e Silvia Muffini.

Illustrazioni: Anna Ganter, Jonathan Roth.

PREFAZIONE

Questa prima edizione è provvisoria. Appena si sarà formata una comunità italiana di Jugger verrà sostituita, adattata o confermata tramite elezioni democratiche.

¹ JUGGER - DEUTSCHES REGELWERK. 7. bearbeitete Ausgabe 2017. Hrsg. von: Jugger-Community. Bearbeitet von: Felix Schiller, Johanna von Nathusius, Aaron Wilde.

Sommario

Breve spiegazione: Che cos'è Jugger?	5
Struttura delle regole	5
1. Campo di gioco e attrezzatura	7
1.1 Campo di gioco	7
1.2 Il jugg	7
1.3 Il mal	8
1.4 Pompfe	8
1.4.1 Impugnatura	8
1.4.2 Piano di battuta	8
1.4.3 Estremità del piano di battuta	9
1.4.4 Tipi di pompfa	9
1.4.4.1 Lo scudo	9
1.4.4.3 La pompfa corta	10
1.4.4.3 La pompfa lunga	10
1.4.4.4 Il Q-tip	11
1.4.4.5 Il bastone	11
1.4.4.6 La catena	12
1.5 Indumenti di protezione	12
2. La squadra	13
2.1 Giocatori	13
2.2 Struttura della squadra	13
3. Andamento del gioco	14
3.1 L'obiettivo del gioco	14
3.2 Fare punti	14
3.3 Durata della partita	14
3.4 Golden jugg	15

3.5 Azioni di gioco	15
3.5.1 Schieramento	15
3.5.2 Iniziare una azione di gioco	16
3.5.3 Interruzione	16
4. Regole in campo	16
4.1 Sicurezza e fairplay	16
4.2 Giocatori in campo	17
4.3 Pompatori attivi	17
4.3.1 L'uso sicuro della pompfa	18
4.3.2 Come portare correttamente la pompfa	18
4.3.3 Il bersaglio valido	19
4.3.4 Colpi validi e non validi	20
4.3.5 Doppio	21
4.3.6 Effettuare un pin	21
4.3.7 La battuta	21
4.4 Qwik attivi	22
4.4.1 Azioni con il Jugg	22
4.4.2 Duello tra i qwik	22
4.5 Giocatori da campo inattivi	23
4.5.1 Inginocchiarsi	23
4.5.2 Penalità	24
4.5.3 Alzarsi	24
5. Assistenti	25
5.1 Arbitri	25
5.1.1 L'arbitro principale	25
5.1.2 L'arbitro ausiliario	25
5.1.3 I giudici di mal	26
5.2 Contatori di sassi e punti	26

REGOLAMENTO DI JUGGER

Breve spiegazione: Che cos'è Jugger?

Jugger è uno sport di squadra giocato da due squadre composte da cinque giocatori ciascuna. Lo scopo del gioco è quello di vincere la gara conquistando più punti ("juggs") rispetto alla squadra avversaria. I punti si ottengono piazzando un particolare tipo di palla ("jugg") nella porta ("mal") della squadra avversaria. Solo uno dei cinque giocatori (il "qwik") può prendere il jugg e fare il punto. Gli altri quattro (i "pompfatori") sono muniti di attrezzi imbottiti ("pompfe") con cui possono colpire gli altri giocatori. I giocatori che vengono colpiti devono rimanere in ginocchio per qualche secondo e non possono intervenire nel gioco. In questo modo i pompfatori possono aiutare il loro qwik a fare punti.

Struttura delle regole

Le regole di gioco disciplinano il comportamento dei giocatori attraverso ammonimenti, divieti e permessi. Gli ammonimenti richiedono al giocatore di mantenere un determinato comportamento. I divieti proibiscono determinati comportamenti. Mentre i permessi rendono possibili alcune azioni, purchè non vengano commesse delle scorrettezze.

Jugger è un gioco basato sulla corretta condotta fra i giocatori. Ogni azione non presente nel regolamento viene definita azione non regolata e può essere disciplinata provvisoriamente dai giocatori, dall'arbitro o dall'organizzatore del torneo.

In genere, i giocatori delle due squadre risolvono insieme le situazioni controverse del gioco e sono responsabili per se

stessi. Essi hanno anche il diritto di prendere decisioni riguardo alle azioni non regolate per tutta la durata del gioco. Se i giocatori non riescono ad accordarsi, spetta al giudice prendere la decisione in modo da garantire il proseguimento della partita. Alla fine della partita, l'organizzatore deve eventualmente regolare le situazioni controverse.

1. Campo di gioco e attrezzatura

1.1 Campo di gioco

Il terreno di gioco è un ottagono lungo 40 m e largo 20 m. Su di esso sono tracciate delle linee perimetrali che delimitano l'area di gioco: le linee di fondo (lunghe 10 m) e le linee laterali. Ad inizio partita si segna anche un punto centrale dove viene posizionato il jugg.

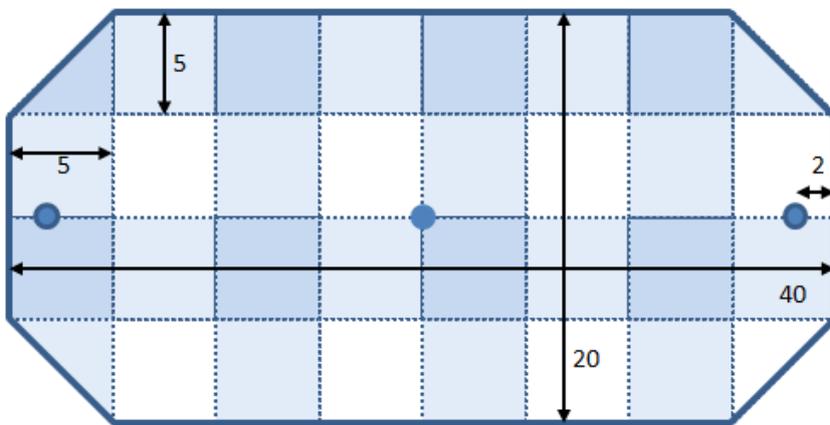


Figura 1: Campo di gioco.

1.2 Il jugg

Il jugg ha la forma del teschio di un cane ed è fatto di schiuma solida. E' lungo circa 30 cm e ha un diametro di circa 12 cm.

1.3 Il mal

Il mal è un tronco di cono imbottito di schiuma solida la cui base è un cilindro di circa 50 cm di diametro. Nel suo centro vi è un buco di circa 12 cm di diametro.

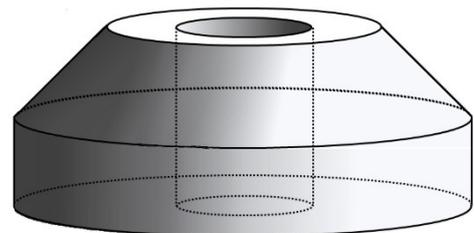


Figura 2: Il mal.

1.4 Pompfe

Le pompfe sono delle attrezzature utilizzate per colpire gli altri giocatori. Le pompfe sono suddivise in scudi, catene e pompfe "bianche", che vengono opportunamente controllate prima della partita; nel caso in cui una pompfa non fosse conforme alle regole o non fosse sicura, essa non potrà essere utilizzata.

Le pompfe "bianche" sono composte da un bastone che fa da perno e da un'imbottitura adeguata; l'imbottitura dà alle pompfe una forma cilindrica ed evita e/o arrotonda gli eventuali spigoli. Inoltre è opportuno utilizzare per l'imbottitura del materiale non perforabile per evitare la fuoriuscita di schegge dal bastone. Non è permesso l'utilizzo di spade stilizzate. Una pompfa "bianca" è costituita da: piano di battuta, piano di parata ed impugnatura la cui somma costituisce la lunghezza totale.

La somma della lunghezza del piano di battuta e dell'impugnatura adiacente ad essa stabilisce la gittata.

1.4.1 Impugnatura

L'impugnatura è la parte della pompfa che il giocatore afferra per poter colpire in modo valido. L'estremità dell'impugnatura della pompfa corta, pompfa lunga e del bastone (il pomo) dev'essere imbottita.

1.4.2 Piano di battuta

Il piano di battuta è la parte della pompfa che viene usata per colpire validamente e per effettuare un pin (vd. 4.3.6). Il bastone perno non deve essere percepibile. L'estremità del piano di battuta ha un diametro minimo di 70 mm. L'altra parte del piano di battuta ha un diametro minimo di 60 mm.

1.4.3 Estremità del piano di battuta

Le estremità del piano di battuta della pompfa corta, pompfa lunga e Q-tip consistono in un'imbottitura senza bastone, cioè morbida ma abbastanza robusta da non poter essere piegata; solo con questa parte è ammessa la stoccata.

1.4.4 Tipi di pompfa

1.4.4.1 Lo scudo

Lo scudo è rotondo ed ha un diametro massimo di 60 cm. Il bordo e il fronte devono essere imbottiti. Lo scudo è una pompfa ad una mano e viene affiancato ad una pompfa corta. Con lo scudo non si può né colpire né effettuare un pin.

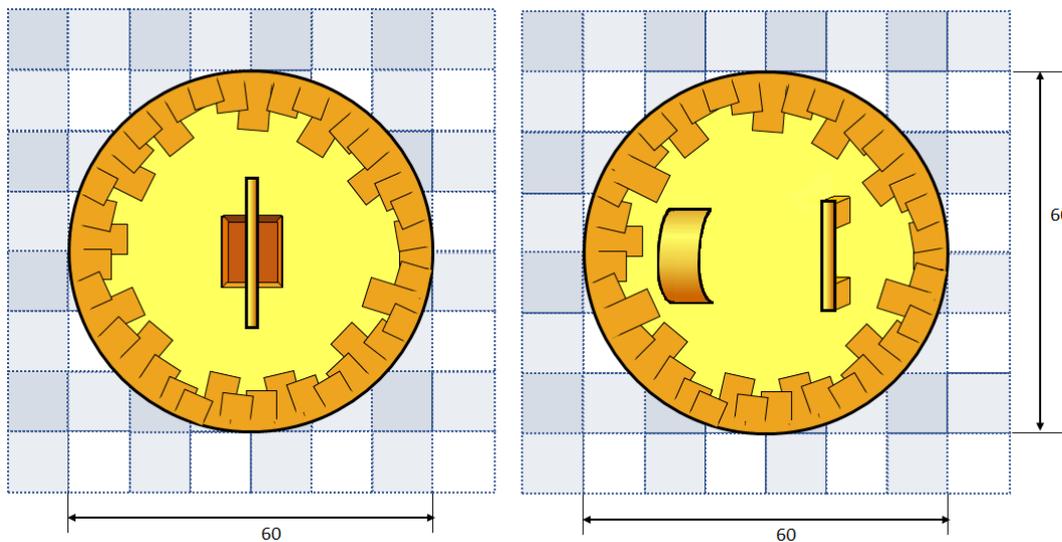


Figura 3: Lo scudo (due tipi).

1.4.4.3 La pompfa corta

La pompfa corta ha una lunghezza massima di 85 cm, di cui 20 cm costituiscono l'impugnatura. L'impugnatura è la parte iniziale della pompfa. La pompfa corta necessita di una punta da stoccata e viene affiancata con un'altra pompfa corta o con uno scudo. Per colpire in modo valido occorre tenere l'impugnatura della pompfa con una mano. Con la pompfa corta è valida la stoccata.

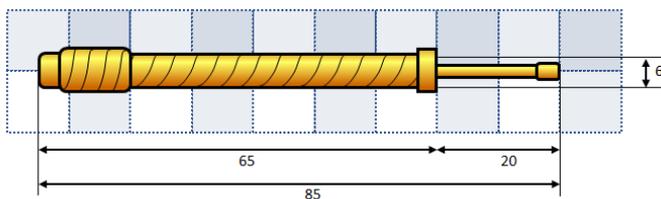


Figura 4: La pompfa corta.

1.4.4.3 La pompfa lunga

La pompfa lunga ha una lunghezza massima di 140 cm, di cui almeno 40 cm costituiscono l'impugnatura. L'impugnatura è la parte iniziale della pompfa. La pompfa lunga necessita di una punta da stoccata. Per colpire in modo valido con la pompfa lunga occorre afferrarne l'impugnatura con due mani. Con la pompfa lunga è valida la stoccata.

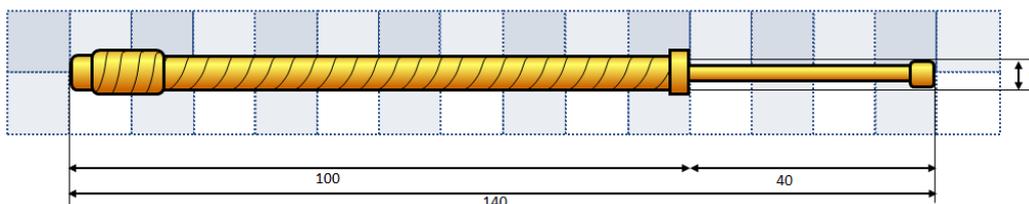


Figura 5: La pompfa lunga.

1.4.4.4 Il Q-tip

Il Q-tip ha una lunghezza massima di 200 cm, di cui 2×60 cm costituiscono i piani di battuta. La gittata (range) ha una lunghezza di 140 cm. In questo caso, l'impugnatura è la parte centrale della pompfa ed entrambi i piani di battuta devono avere un'estremità imbottita. Per colpire in modo valido, la pompfa deve essere impugnata con entrambe le mani. Con il Q-tip è ammessa la stoccata.

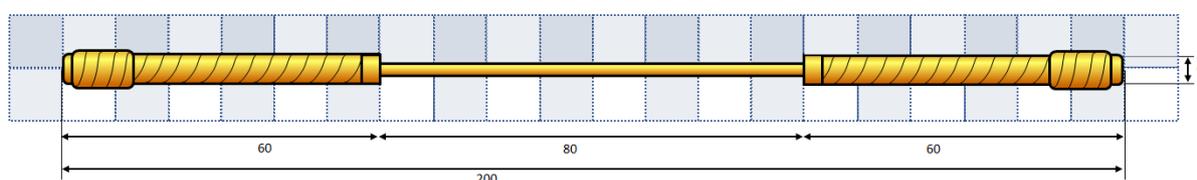


Figura 6: Il Q-tip.

1.4.4.5 Il bastone

Il bastone ha una lunghezza massima di 180 cm, che comprende: la lunghezza del piano di battuta (90 cm), la lunghezza dell'impugnatura (20 cm), la lunghezza del piano di parata (45 cm) e la lunghezza di un'impugnatura posteriore (25 cm). Il range è lungo 110 cm; il piano di parata deve essere imbottito e il suo diametro, nella parte iniziale, deve essere almeno 2 cm più lungo del diametro dell'impugnatura centrale. Non è ammesso colpire con il piano di parata. Perché il colpo venga considerato valido, il bastone deve essere afferrato in ciascuna impugnatura. Con esso non è ammessa la stoccata.

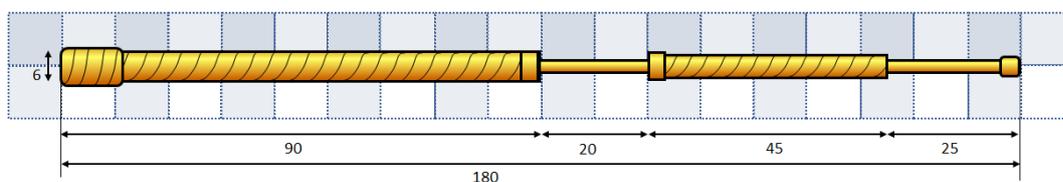


Figura 7: Il bastone.

1.4.4.6 La catena

La lunghezza massima della catena è di 320 cm (passante + maglie della catena + bolide). La parte iniziale è il passante. La parte finale è il bolide. Il bolide deve essere imbottito ed ha un diametro di almeno 20 cm. Partendo dal bolide e per almeno 100 cm, le maglie della catena devono essere imbottite (con un'imbottitura che non si muove verso il passante). Per colpire in modo valido occorre afferrare con due dita il passante. Con la catena non si può effettuare un pin.

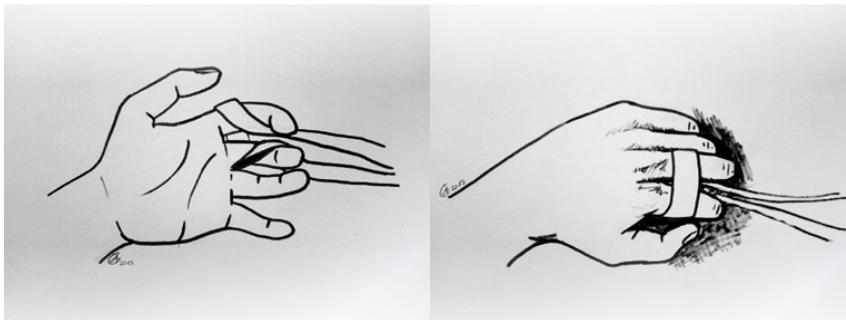


Figura 8: Come portare correttamente la catena.

1.5 Indumenti di protezione

L'utilizzo di indumenti di protezione è a discrezione dei giocatori. Sono vietate le protezioni in plastica rigida.

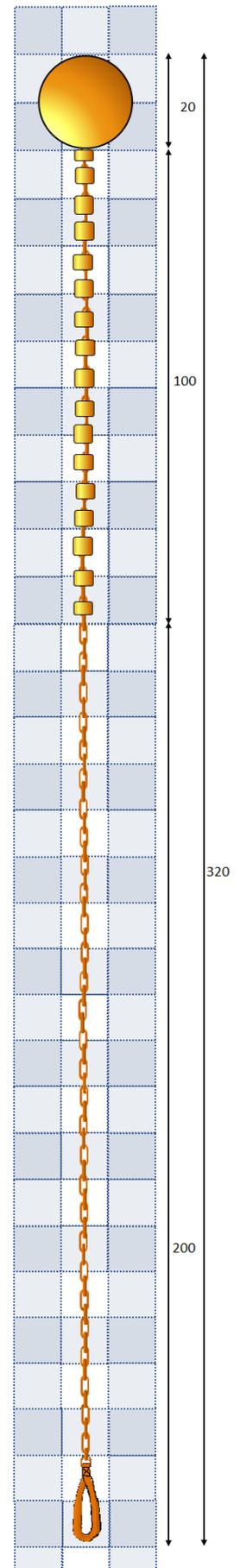


Figura 9: La catena.

2. La squadra

2.1 Giocatori

Nel Jugger ci sono qwik (corridori) e pompfatori. Solo i qwik possono prendere il jugg e fare punti. Loro non portano pompfe. I giocatori che portano pompfe, si chiamano pompfatori.

Un pompfatore può portare

- una catena
- un bastone
- un Q-tip
- una pompfa lunga
- una pompfa corta e uno scudo
- due pompfe corte

2.2 Struttura della squadra

In una partita, una squadra è composta al massimo da 8 giocatori: cinque giocatori in campo e fino a tre giocatori in panchina. I giocatori in panchina non entrano in campo. Uno tra i giocatori in campo deve essere il qwik, gli altri quattro devono portare le pompfe, di cui solo una può essere una catena.

3. Andamento del gioco

3.1 L'obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è quello di fare più punti della squadra avversaria in un tempo definito.

3.2 Fare punti

Per fare un punto (anche chiamato “jugg”) il qwik deve piazzare il jugg nel mal.

Il punto vale se il jugg rimane nel mal e nessun qwik lo tocca in modo valido.

Mettere il jugg nel proprio mal (autogol) segna un punto per la squadra avversaria.

3.3 Durata della partita

Una partita consiste in due frazioni di gioco. La durata di ciascuna frazione viene stabilita in anticipo dall'organizzatore del torneo e viene misurata in sassi. Un sasso è l'unità della battuta e corrisponde a 1.5 secondi. Di solito una partita dura da 2×80 a 2×100 sassi; la partita finale può durare di più. Tra le due frazioni c'è una pausa durante la quale le squadre effettuano un cambio di campo. La partita termina allo scadere dei sassi. Stabilito il punteggio, viene definito il vincitore. In caso di pareggio si applica la regola del golden jugg. In alternativa, le squadre possono accordarsi prima dell'ultima azione di gioco (l'ultimo jugg) di non interrompere la partita fino a che non venga segnato un punto.

3.4 Golden jogg

Se allo scadere del tempo regolamentare di gioco il risultato è in parità, la partita viene interrotta e si comincia una nuova azione di gioco, cioè un tempo supplementare. La squadra che segna prima termina la partita e vince.

3.5 Azioni di gioco

Un'azione di gioco è la durata tra il segnale di partenza e un'interruzione. I sassi vengono contati soltanto durante le azioni di gioco. La durata delle interruzioni non viene conteggiata nel tempo di gioco.

3.5.1 Schieramento

Prima del segnale di partenza i giocatori in campo si schierano fuori dal campo alla linea di base. Durante questa fase di schieramento le squadre hanno la possibilità di riposarsi, di discutere la tattica e di effettuare cambi. Il numero di cambi non è limitato. Oltre al cambio tra riserva e giocatori in campo, i giocatori possono cambiare le pompfe. Alzando il braccio il qwik segnala che la sua squadra è pronta ad iniziare l'azione di gioco. Per evitare indugi, l'arbitro può insistere per l'inizio dell'azione di gioco anche se una squadra non ha segnalato di essere pronta.

3.5.2 Iniziare un'azione di gioco

Per iniziare un'azione di gioco l'arbitro chiede alle due squadre se sono pronte. In caso affermativo, si accerta che il jagg si trovi nel centro e poi dà il segnale di partenza “Tre – Due – Uno – Jugger!”. Quando dice “Jugger” i giocatori possono entrare in campo.

3.5.3 Interruzione

Con l'interruzione del gioco si ferma anche il conteggio dei sassi, finché non viene iniziata una nuova azione di gioco. L'arbitro interrompe la partita quando viene segnato un punto. L'arbitro può interrompere la partita per altri motivi secondo il suo arbitrio, soprattutto quando la sicurezza non è garantita (ferita, danneggiamento di una pompfa, oggetti pericolosi o animali o persone non autorizzate in campo) o in caso di comportamento antisportivo.

4. Regole in campo

4.1 Sicurezza e fairplay

La regola più importante è “Safety first!”. Tutti i giocatori devono giocare in un modo fisicamente e emotivamente controllato. È vietato comportarsi antisportivamente, attaccare altri giocatori sia fisicamente sia verbalmente, o mettere a rischio altri giocatori, compresa la brutalità esorbitante. Quando un giocatore nota una ferita o atteggiamenti brutali deve avvertire gli assistenti e gli altri giocatori.

4.2. Giocatori in campo

Un giocatore in campo può essere o attivo o passivo. All'inizio di ciascuna azione di gioco, tutti i giocatori in campo sono attivi. Un giocatore diventa inattivo se viene colpito regolarmente, se esce fuori dal campo di gioco o se butta fuori il jugg. Solo i giocatori attivi possono portare avanti l'azione e di conseguenza interagire con il jugg e con gli altri giocatori.

È vietato:

- agire con violenza
- correre o saltare su un altro giocatore. Ci si deve arrestare prima di un'eventuale collisione
- spostare il mal
- occupare la cavità del mal, sia con la pompfa che con il corpo
- prendere a calci il jugg
- stratonare una catena avvolta
- toccare il suolo esterno al campo di gioco con qualsiasi parte del corpo
- lanciare o battere fuori il jugg

4.3 Pompfatori attivi

I pompfatori attivi possono colpire gli altri giocatori in campo per renderli inattivi. Pompfatori ravvicinati possono effettuare un pin su giocatori inattivi in campo per impedire loro di riattivarsi. Inoltre possono battere il jugg con le loro pompfe.

4.3.1 L'uso sicuro della pompfa

I giocatori sono responsabili delle loro pompfe e del loro utilizzo. Se la loro pompfa viene danneggiata durante una partita, il giocatore deve immediatamente portarla nel punto più vicino, fuori dal campo, e sostituirla con una pompfa intatta. Per questo motivo può uscire dal campo senza essere considerato fuori dal gioco. Finché non rientra nel campo è considerato inattivo. I giocatori devono fare attenzione a non scontrarsi. I giocatori possono saltare contro gli avversari, anche colpendoli, purché si faccia attenzione a non travolgerli in corsa. È vietato lanciare le pompfe. È vietato dare un colpo di stoccata in corsa o saltando in avanti. I giocatori che utilizzano la catena non possono tirare la catena quando vi è avvolto un giocatore. È vietato brandire e/o mulinare la catena quando è avvolta ad una pompfa. Si deve inoltre fare attenzione a sciogliere la catena quando vi è avvolto un giocatore.

4.3.2 Come portare correttamente la pompfa

Solo portando una pompfa correttamente si può colpire regolarmente o effettuare un pin. Per portarla correttamente, occorre afferrare le impugnature con le mani (con la mano, se solo una mano è prevista). La catena viene portata correttamente afferrando il passante con due dita. Per colpire correttamente con la catena, occorre mulinarla; se il bolide viene lanciato o tirato a sé, il colpo non è valido.

4.3.3 Il bersaglio valido

Solo il bersaglio valido può essere colpito. Il bersaglio valido di un pompfatore ravvicinato è tutto il corpo (compreso l'abbigliamento), salvo la testa, il collo e le mani. Il polso fa parte del bersaglio valido. Nel caso di giocatori con la catena ed il qwik, anche le mani fanno parte di esso. Se il qwik tocca il jugg, anche il jugg vale come bersaglio valido. I giocatori in campo devono annunciare un colpo non valido con “Testa!” (per testa e collo) o “Mano!”

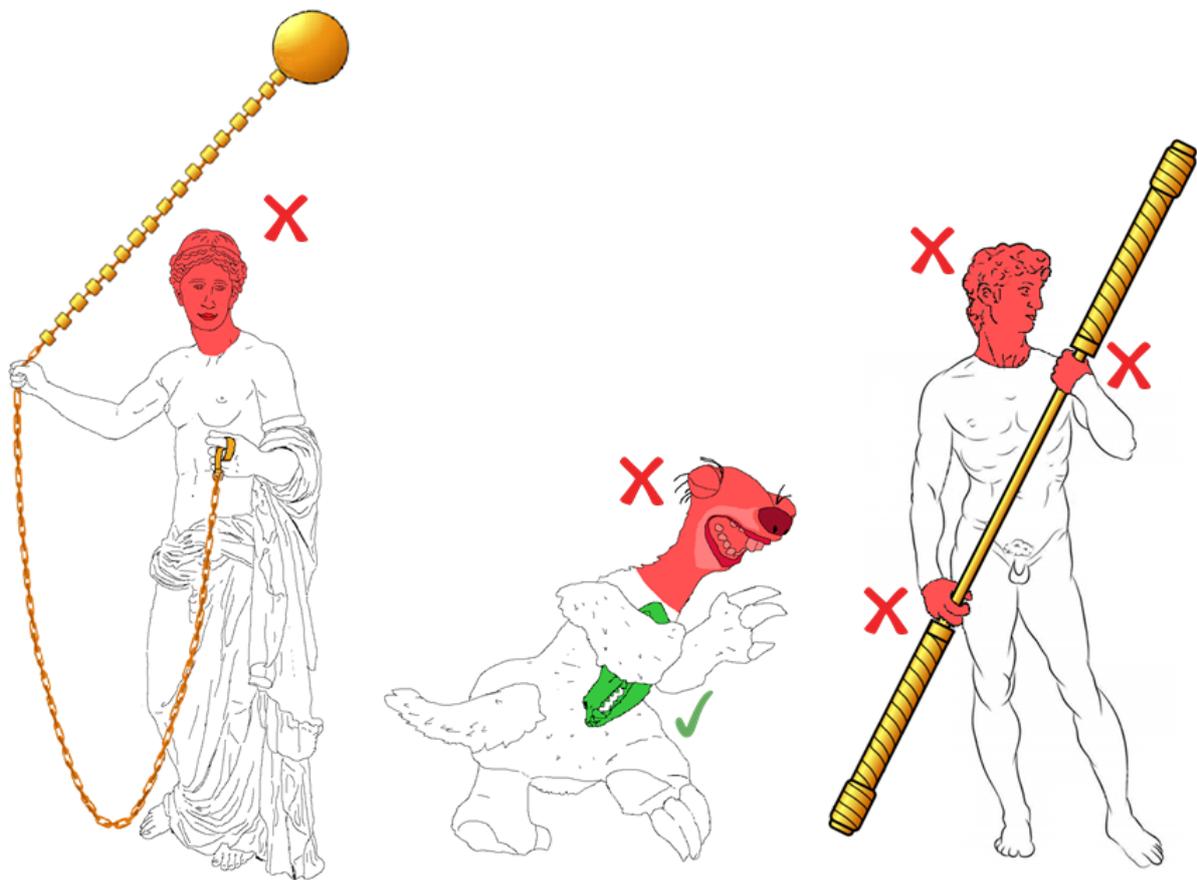


Figura 10: Bersaglio valido del giocatore con la catena, del qwik e del giocatore ravvicinato.

4.3.4 Colpi validi e non validi

Un pompfatore ravvicinato colpisce correttamente se tocca regolarmente con la sua pompfa il bersaglio valido di un altro giocatore attivo. Un giocatore con la catena colpisce regolarmente un altro giocatore se porta la catena in modo corretto e se tocca con il bolide, o avvolge, con la "catena" un altro giocatore. Un colpo non è valido se:

- il pompfatore eseguendolo non porta la pompfa regolamentare
- il colpo ha luogo al di fuori del bersaglio valido
- il colpo avviene dando la stoccata con il bastone
- la pompfa tocca la testa prima di colpire il bersaglio valido (si annuncia "Testa!"); se viene colpito prima il bersaglio valido, il colpo vale, tranne che se la testa subisce gran parte del colpo (anche in questo caso si annuncia "Testa!"). Sta al giocatore colpito deciderlo.
- la pompfa è avvolta con una catena e colpisce un giocatore che non sia il portatore della catena
- la catena colpisce quando è arrotolata ad una pompfa

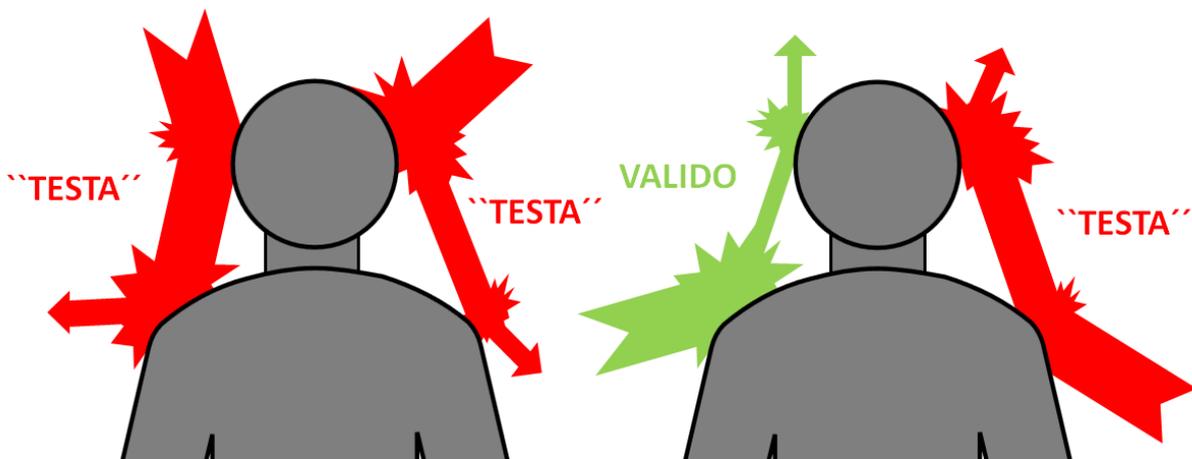


Figura 11: "Testa!" o colpo valido.

4.3.5 Doppio

Se due o più giocatori si colpiscono a vicenda correttamente e i colpi avvengono simultaneamente (in questo caso i giocatori colpiti non possono distinguere chi è stato colpito prima) si annuncia un "Doppio!". Sta ai giocatori decidere se sia un doppio. Se non si arriva ad un accordo, è l'arbitro a decidere.

4.3.6 Effettuare un pin

Un pompfatore ravvicinato attivo può tenere fermo un giocatore inattivo posizionando la sua pompfa, tenuta in modo corretto, sul bersaglio valido del giocatore inattivo. In questo modo un giocatore inattivo subisce un cosiddetto "pin" e non può diventare attivo. Il pin termina quando diventa non valido o quando il giocatore attivo lo interrompe. Il pin non è valido se:

- la pompfa non tocca il bersaglio valido
- la pompfa non è tenuta in modo valido
- il giocatore effettuandolo diventa inattivo
- la pompfa del giocatore attivo viene avvolta da una catena

Un giocatore attivo può interrompere il pin in qualsiasi momento. Dopo il termine del pin il giocatore inattivo deve aspettare il sasso successivo per potersi alzare.

4.3.7 La battuta

I pompfatori attivi possono colpire il jugg con la pompfa solo nel caso in cui ciò non pregiudica gli altri giocatori. Per loro è vietato toccare il jugg con le mani o portarlo con la pompfa.

4.4 Qwik attivi

I qwik attivi possono prendere il jugg e affrontare l'altro qwik in un duello tra di loro.

4.4.1 Azioni con il jugg

Solo i qwik attivi possono toccare, prendere, portare, lanciare o piazzare il jugg con le mani. È vietato lanciarlo contro altri giocatori. Se il jugg è fuori dal campo, il qwik può uscire dal campo per prenderlo. In questo caso il qwik non viene considerato fuori dal campo. Egli deve rientrare in campo nello stesso punto da cui è uscito.

4.4.2 Duello tra i qwik

I qwik si accordano prima del gioco sul grado di veemenza dei loro duelli. La proposta meno veemente è determinante. Quando i qwik sono in piedi, il bersaglio valido nel duello tra di loro è solo il busto (comprese le braccia). Se un qwik poggia a terra altre parti del corpo, il bersaglio valido diventa tutto il corpo al di sotto del collo. I qwik attivi possono entrare in contatto fisico l'uno con l'altro. Possono spintonarsi, afferrarsi, prendersi, tirarsi, spingersi a terra, sollevarsi e anche spostare l'altro qwik dal suo bersaglio valido. Se la sua presa scivola giù dal bersaglio valido il qwik deve lasciare la presa. Nel duello tra i qwik è vietato:

- approfittare di un infortunio altrui
- picchiare o prendere a calci l'altro qwik o attaccarlo fuori dal bersaglio valido
- far cadere in alcun modo l'altro qwik facendogli battere la testa a terra
- fare leva sulle articolazioni dell'altro qwik

- stratonare le articolazioni dell'altro qwik (per esempio fermare la sua corsa tirando l'avambraccio)
- spingere l'avversario nel suo senso di marcia
- correre o saltare contro l'altro qwik
- tirare la maglia dell'avversario

4.5 Giocatori in campo inattivi

I giocatori in campo diventano inattivi quando vengono colpiti in modo corretto, quando vanno fuori dal campo o se buttano fuori il jugg. Per i giocatori inattivi è vietato partecipare allo svolgimento del gioco, ovvero muoversi da un luogo ad un altro e/o interagire con il jugg o con altri giocatori. I giocatori inattivi non possono essere colpiti. Ai qwik inattivi è vietato tenere, lanciare o nascondere il jugg. I giocatori inattivi devono rimanere nel luogo nel quale sono diventati inattivi. Devono immediatamente inginocchiarsi (eventualmente dopo essere rientrati in campo). Se un giocatore inattivo, o la sua pompfa, resta avvolto da una catena, egli deve aiutare a scioglierla o lasciare andare la pompfa per non ostacolare il giocatore con la catena.

4.5.1 Inginocchiarsi

I giocatori inattivi devono toccare il suolo con un ginocchio e mettere una mano dietro la schiena. I pompfatori inattivi devono mettere a terra le loro pompfe; possono comunque girarsi e/o comunicare.

4.5.2 Penalità

Quando un giocatore inattivo è regolarmente in ginocchio, può cominciare a contare i sassi della sua penalità. La durata della penalità dipende della causa:

- 5 sassi per essere colpito in modo valido da una pompfa ravvicinata
- 8 sassi per essere colpito in modo valido da una catena
- 5 sassi per essere uscito dal campo
- 5 sassi per aver buttato fuori il jugg; in questo caso il giocatore penalizzato comincia a contare quando il jugg rientra in campo.

Se un giocatore inattivo subisce un pin, continua a contare sassi. Se un giocatore non è regolarmente in ginocchio, se prende parte allo svolgimento del gioco o si alza troppo presto, deve ricominciare a contare. Dopo aver contato i sassi della sua penalità, il giocatore può riattivarsi alzandosi. Finché non lo fa, rimane inattivo.

4.5.3 Alzarsi

Alzandosi un giocatore ritorna attivo. È considerato attivo se una delle disposizioni del 4.5.1. non viene rispettata. Un qwik si riattiva anche se prende il jugg. Se non subisce il pin, un giocatore può alzarsi dopo aver scontato la sua penalità. Se sta subendo il pin, deve aspettare almeno fino al sasso successivo nel quale il giocatore che ha effettuato il pin lo lascia libero. Se il pin viene terminato prima che il giocatore inattivo concluda la sua penalità, il giocatore inattivo deve continuare a contare prima di potersi alzare, come se non avesse subito il pin.

5. Assistenti

5.1 Arbitri

Una partita ufficiale viene arbitrata da quattro assistenti: un arbitro principale, uno ausiliare e due giudici di mal. Tutti gli assistenti hanno il compito di far rispettare le regole, garantire la sicurezza e, se necessario, interrompere la partita. In situazioni controverse l'ultima decisione spetta a loro (per esempio su un eventuale "Doppio"). Gestiscono le penalità e segnalano i comportamenti antisportivi ai relativi giocatori e all'arbitro principale. Se il jugg esce fuori dal campo sono loro a rimetterlo in campo nel punto da cui è uscito.

5.1.1 L'arbitro principale

L'arbitro principale dirige la partita e decide, in caso di disaccordo tra gli assistenti. Prima di ciascuna azione di gioco l'arbitro principale annuncia il punteggio il tempo rimanente. Dà inizio a tutte le azioni di gioco (compreso un eventuale "golden jugg"). Per osservare lo sviluppo del gioco si muove lungo la linea laterale al livello del jugg. L'arbitro principale conferma la decisione del giudice di mal quando viene proclamato un jugg, o fa proseguire il gioco se il jugg viene piazzato in modo non valido. In caso di dubbio fa ripetere l'azione di gioco. Inoltre, penalizza un ripetuto comportamento antisportivo.

5.1.2 L'arbitro ausiliario

L'arbitro ausiliario ha generalmente lo stesso incarico di quello principale; lo aiuta dalla linea del campo opposta.

5.1.3 I giudici di mal

I giudici di mal fanno rispettare le regole nelle rispettive metà di campo. Controllano che l'entrata in campo e il posizionamento dei giocatori sia conforme al regolamento. Controllano l'area vicino al mal e, in particolare modo, quando un jagg è valido. Se il jagg è valido, il giudice di mal grida "Jagg!", agitando le braccia sopra la testa. Se il jagg viene piazzato in modo scorretto, il giudice di mal grida "No Jagg!" agitando le mani davanti al busto. In questo caso provvede al proseguimento dell'azione di gioco, rimuovendo eventualmente il jagg dal mal.

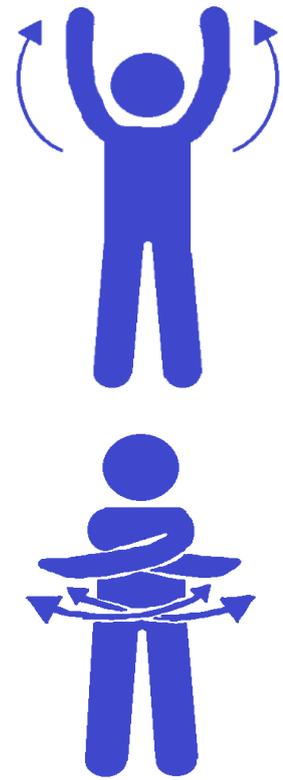


Figura 12: Cenni di "Jagg!" e "No Jagg!".

5.2 Contatori di sassi e punti

Il contatore di sassi provvede affinché i segnali acustici vengano uditi dai giocatori e dagli assistenti. Quando è necessario batte il tempo. Durante le azioni di gioco conta i sassi e durante le interruzioni avvisa l'arbitro principale del tempo rimanente. Per il caso in cui venga ripetuta un'azione di gioco, deve memorizzare il numero di sassi da cui l'azione che dovrà ripetersi è partita. Conta ad alta voce gli ultimi dieci sassi di ogni frazione di gioco. Il contatore di punti tiene il punteggio e, durante le interruzioni, lo comunica all'arbitro principale.