

		<p><i>Revisión del reglamento 2025</i> Comisión Deportiva</p> <p><i>Fecha de aplicación:</i> 01 de septiembre de 2025</p>
---	--	---

COMISIÓN DEPORTIVA

- LJE -

REVISIÓN DEL REGLAMENTO 2025

REGLAMENTO DE JUEGO

2. El Equipamiento.

2.1. Las Armas.

2.1.2 Las armas rígidas.

NUEVA

D) Deben mantener simetría radial.

4. El Sistema de Juego

4.4 Los Impactos con el Kette

NUEVA

4.4.1. El kette realiza impactos válidos únicamente cuando la bola esté activa, cumpliendo con las condiciones generales anteriormente descritas en el apartado. Una bola se considera activa cuando el jugador que la porta realiza un lanzamiento y deja de estar activa cuando a causa de un impacto pierde súbitamente velocidad. Se considera lanzamiento al hecho de imprimir en que la bola una dirección y una velocidad de forma deliberada que proyecte la bola desde el jugador que la porta hacia el exterior.

Aclaración:

- Se considera súbito a un cambio que sucede en un instante.
- Se considera un cambio de velocidad a una reducción de más de la mitad de su velocidad.

		<p><i>Revisión del reglamento 2025</i> Comisión Deportiva</p> <p><i>Fecha de aplicación:</i> 01 de septiembre de 2025</p>
---	--	---

4.5 La Penalización

4.5.2. Un jugador inactivo deberá

25/26:

D) Mantener el escudo **perpendicular al suelo y que este no esté más elevado que el hombro si esto es posible.**

E) Contar con los dedos de la mano, empezando con el puño cerrado y levantando un dedo por cada intervalo hasta que finalice su cuenta.

24/25:

D) Mantener el escudo **en contacto** con el suelo.

E) Contar con los dedos de la mano, empezando con el puño cerrado y levantando **en orden** un dedo por cada intervalo hasta que finalice su cuenta **empezando en el pulgar y terminando por el meñique.**

4.5.4 Un jugador inactivo NO podrá

NUEVA

H) Situarse encima del jugg

NUEVA

4.5.7. Si un jugador tiene alguna reclamación al jugador contrario o al árbitro deberá hacerlo de forma que sea visiblemente evidente que no ha comenzado la cuenta. Si un jugador comienza la cuenta es que acepta el resultado del duelo, y por tanto no puede reclamar.

5. Las Sanciones

5.2. Las Faltas

5.2.5. Las Faltas Graves

25/26:

5.2.5.2. Una falta grave implica una penalización de **8 piedras** al inicio del punto siguiente que deberá cumplir el jugador que cometió la falta o quién juegue en su lugar.

24/25:

		<p><i>Revisión del reglamento 2025</i> Comisión Deportiva</p> <p><i>Fecha de aplicación:</i> 01 de septiembre de 2025</p>
---	--	---

5.2.5.2. Una falta grave implica una penalización de **5 piedras** al inicio del punto siguiente que deberá cumplir el jugador en la posición que cometió la falta y si es posible por la misma persona que la cometió.

NORMATIVA ARBITRAL

5. El Partido

5.1. Inicio del punto

25/26:

5.1.1. El árbitro principal y el secundario indicarán de manera simultánea a los equipos que comienzan con la cuenta de 10 intervalos que dará inicio al punto (el árbitro indicará la cuenta con los dedos de las manos).

5.1.2. Los últimos 3 intervalos deberán ser indicados en voz alta y en el intervalo 11 gritar "jugger": "8, 9, 10, JUGGER". La piedra número 11 sobre la que se grita "jugger" dará comienzo al punto.

24/25:

5.1.1. El árbitro principal y el secundario preguntarán de manera simultánea "Qwiker listo", comenzando con esto una cuenta de 10 intervalos (que el árbitro debe indicar con los dedos de la mano derecha). Cuando termine la cuenta o ambos qwickers indiquen que su equipo está listo se dará comienzo al punto.

5.1.3. El punto comenzará cuando el árbitro principal termina de pronunciar la palabra Jugger al gritar "3, 2, 1, ¡Jugger!".

5.1.4. Se contará el primer intervalo que suene a partir de este momento.

Anexo 1 Las Señales Arbitrales

1.1. Inicio del Punto

25/26:

1.1.2. **Avisar a los equipos:** La realizan los árbitros principal y secundario justo después de comprobar que el árbitro enfrente está preparado. El árbitro señalará con el brazo derecho al

		<p><i>Revisión del reglamento 2025</i> Comisión Deportiva</p> <p><i>Fecha de aplicación:</i> 01 de septiembre de 2025</p>
---	--	---

qwiker de su derecha con el brazo a unos 45° de la horizontal y la palma estirada y alzará la voz avisando al equipo. Acto seguido iniciará la cuenta.

1.1.3. **Inicio del punto:** La realizan los árbitros principal y secundario cuando la cuenta llegue a “7”, antes de iniciar la cuenta atrás se mirarán y el árbitro principal contará en voz alta sobre los intervalos: “8, 9, 10, ¡Jugger!”. Cuando el árbitro principal grite “¡Jugger!” (sobre el intervalo nº11) cada árbitro bajará el brazo hasta su posición natural.

24/25:

1.1.2. **Preguntar al qwiker:** La realizan los árbitros principal y secundario justo después de comprobar que el árbitro enfrente está preparado. 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.

1.1.3. **Equipo listo:** 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.

1.1.4. **Inicio del punto:** 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!”