



# ДЖАГГЕР

Правила спортивной игры

---

Версия 2018.12

Версия 2018.12  
Федерация спортивного джаггера

**«Правила спортивной игры джаггер»**  
основаны на последних редакциях правил, принятых международном сообществом.

**Под редакцией**

Михаил «СкиФ» Полетаев, Аркадий «Шаман» Шамановский

**Рецензенты**

Олег Курчёнак, Дмитрий Голубев

**Верстка**

Михаил Полетаев

**Рисунок обложки**

Аркадий Шамановский



## Что такое джаггер?

Джаггер – это соревновательный командный спорт. Две команды соревнуются за владение джаггом (мячом), чтобы поместить его в базу (ворота) соперника и получить очки. Каждая команда состоит из пяти полевых игроков и до трёх запасных игроков. Игроки экипированы травмобезопасным игровым оружием. В каждой команде есть один безоружный игрок, бегун, только он носит и забивает джагг в базу соперника, в то время как вооруженные игроки его защищают и пытаются выбить из игры (осалить) противников. Очки начисляются, когда бегун забивает джагг в базу соперника, не будучи выбитым игроками противоположной команды.

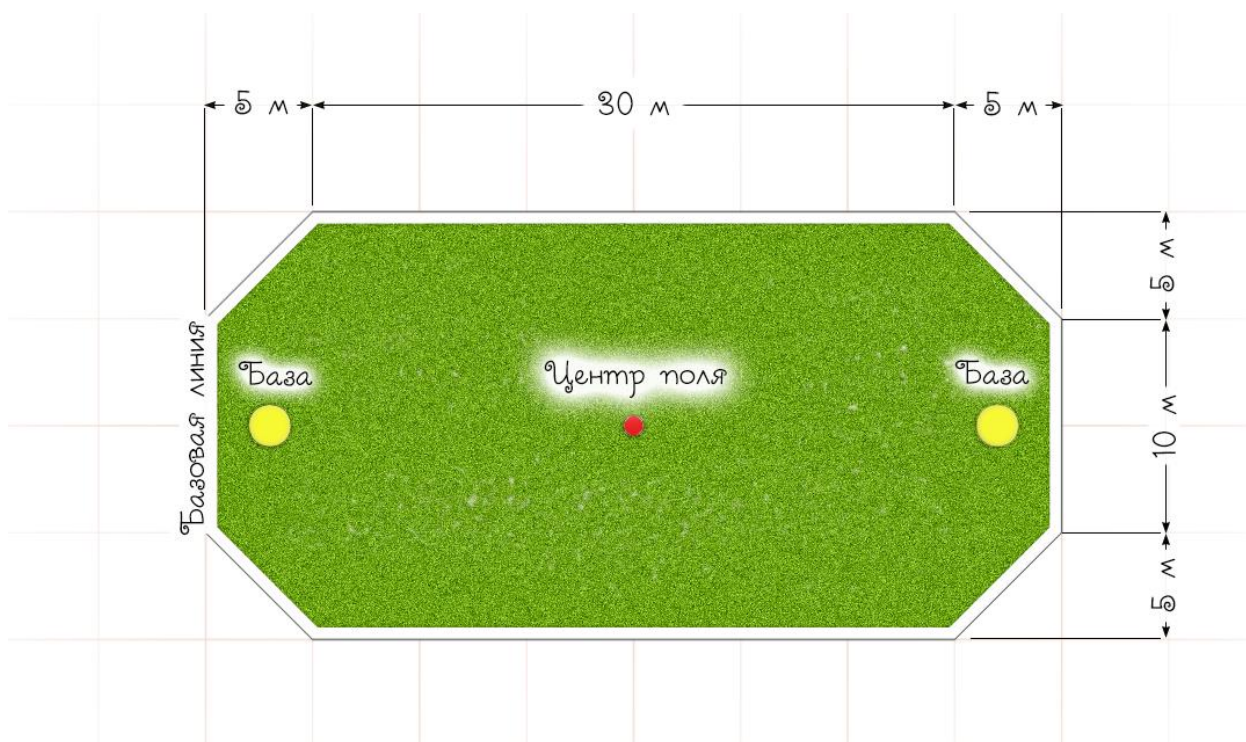
## О настоящих правилах

Правила контролируют поведение игроков, описывая требования, запреты и разрешения. Все внутриигровые действия, которые не охватываются правилами, будут считаться нерегулируемыми и могут временно регулироваться самими игроками, судьями или организаторами.

Джаггер основывается на честности игроков по отношению друг к другу. Игроки конкурирующих команд обычно решают противоречивые ситуации сообща и несут ответственность перед самими собой. Их исключительным правом является то, чтобы вместе принять предварительное решение и определить трактовку нерегулируемых действий во время игры. В случае разногласий главный судья принимает решение, чтобы обеспечить бесперебойную игру.

# Игровое поле и снаряжение

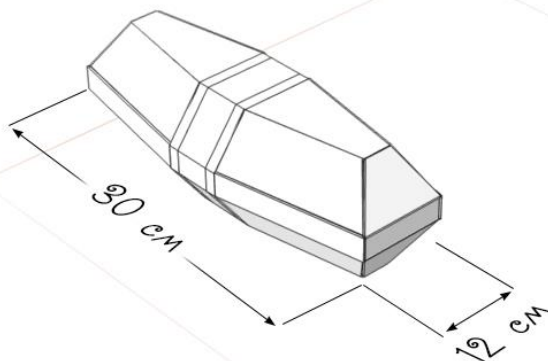
## 1.1 Игровое поле



Игровое поле представляет собой вытянутый восьмиугольник. Общая его длина – **40 м**, ширина – **20 м**. Поле размечено линиями. Короткие линии, длиной **10 м**, являются *базовыми линиями*. Все остальные линии являются *боковыми*. Все линии, как базовые, так и боковые, находятся за пределами поля. Центр поля помечен. На этой отметке джагг устанавливается в начале каждой игры, а также после приостановки текущей игры. Базы расположены по обе стороны поля, на расстоянии **2 м** от середины соответствующей базовой линии.

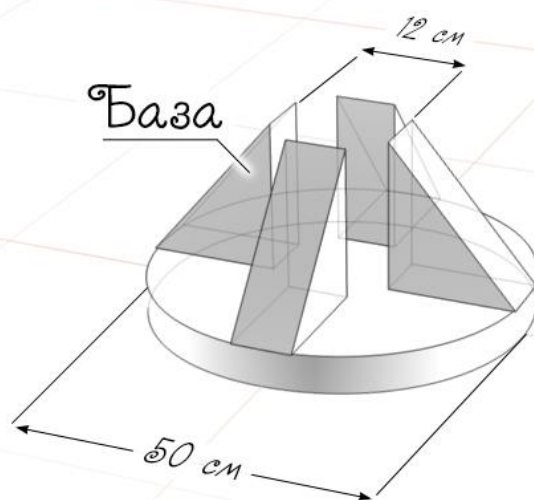
## 1.2 Джагг

Джагг - это игровой мяч, сделанный из вспененного материала. Он имеет длину около **30 см** и диаметр около **12 см**. Внешний вид джагга не имеет значения, если он соответствует указанным размерам.



## 1.3 База

База – это усеченная пирамида или конус из вспененного материала, основание которого имеет диаметр около **50 см**. В центре базы должно быть отверстие диаметром около **12 см**, в которое помещается джагг. База должна быть смягчена полностью.



## 1.4 Игровое оружие

Игровое оружие - это спортивное снаряжение, используемое в джаггере, с помощью которого вы можете сражаться с игроками противоположной команды. Игровое оружие делится на *щиты*, *цепи* и *оружие ближнего боя*. И цепью, и оружием ближнего боя можно *выбивать* игроков противоположной команды. Оружием ближнего боя, кроме этого, можно ещё и *удерживать* выбитых игроков. Оружие ближнего боя имеет *рукоять* и *смягчённую боевую часть*. Длина боевой части в сочетании с длиной примыкающей рукояти - это *максимальная досягаемость* игрового оружия.

Всё игровое оружие должно быть мягким и скруглённым (без углов). Края оружия также следует скруглять. Стилизованные лезвия меча или подобные им не допускаются. Оружие ближнего боя состоит из сердечника (стержня или трубки) и соответствующего смягчения. Чтобы избежать травм, сердечники, которые легко расщепляются, должны быть покрыты нерасщепляющимся, высокопрочным и гибким материалом. Прокол сердечником наконечника боевой части оружия должен быть невозможен при колющих ударах любой потенциально возможной силы.

В целях безопасности всё игровое оружие должно быть проверено перед игрой на соответствие действующим правилам. Если игровое оружие не является безопасным или не соответствует правилам, оно должно быть немедленно удалено из игры.

### 1.4.1 Рукоять

Рукоять - это зона игрового оружия, где должны располагаться руки игрока в соответствии с правилами. Торцевой конец рукояти короткого меча, длинного меча, а также посоха – *навершие*, должен быть смягчён достаточным образом: при умеренном давлении большого пальца через смягчение жёсткое основание навершия не должно ощущаться ни с торца, ни с боков.

### 1.4.2 Боевая часть

Боевая часть - это область игрового оружия, которая используется для *правильного выбивания* и *удержания* противника. Смягчение боевой части должно быть таким, чтобы сердечник не ощущался при сильном нажатии большим пальцем в любой точке этой боевой части. Минимальный диаметр боевой части должен быть **6 см** вдоль всей ее длины. Конец боевой части должен быть так же хорошо смягчён и иметь минимальный диаметр **7 см**.

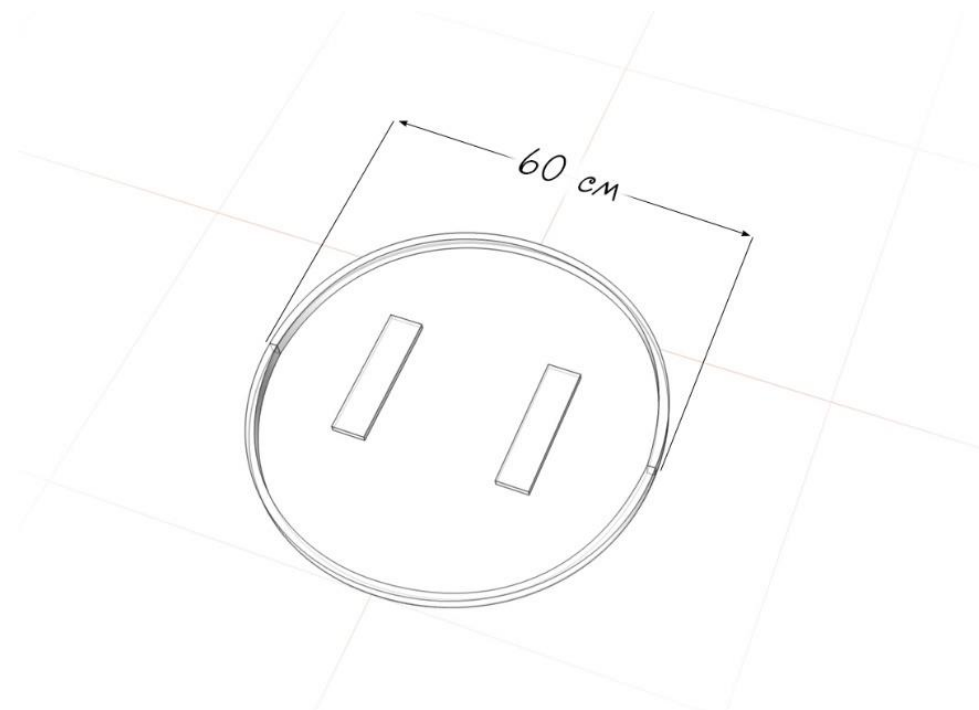
### 1.4.3 Боевой наконечник

Всё игровое оружие, которым разрешено наносить колющие удары (длинный меч, короткий меч, шест), должно иметь боевой наконечник. Боевым наконечником считается конец боевой части игрового оружия. Он должен состоять только из смягчения, без сердечника. Он должен быть достаточно прочным, чтобы не изгибаться при боковом усилии, но при этом он должен быть настолько мягким, насколько это возможно. Конец сердечника не должен ощущаться даже при полном сжатии боевого наконечника.

## 1.4.4 Виды игрового оружия

### 1.4.4.1 Щит

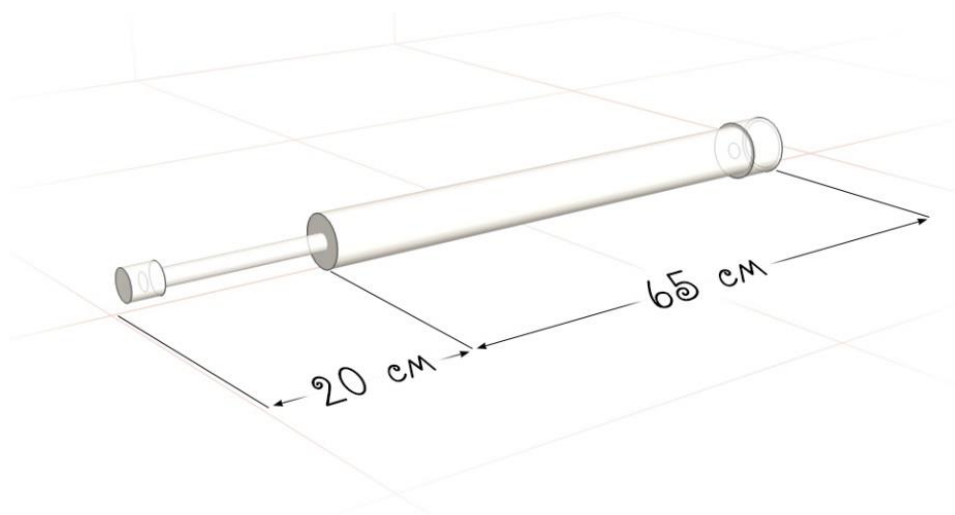
Щит должен быть круглым или вписываться в круг с максимальным диаметром **60 см**. Лицевая сторона и края щита должны быть смячены. Щит должен держаться одной рукой и использоваться в сочетании с коротким мечом. Щиты не могут использоваться для выбивания или удержания противника.



### 1.4.4.2 Короткий меч

Общая длина и максимальная досягаемость короткого меча должны быть не более **85 см**. Длина боевой части, включая боевой наконечник, - не более **65 см**. Боевая часть короткого меча обязана иметь боевой наконечник.

Короткий меч может использоваться в комбинации со щитом или со вторым коротким мечом. Для правильного удерживания короткого меча, одна рука должна находиться на его рукояти. Коротким мечом разрешено наносить колющие удары.

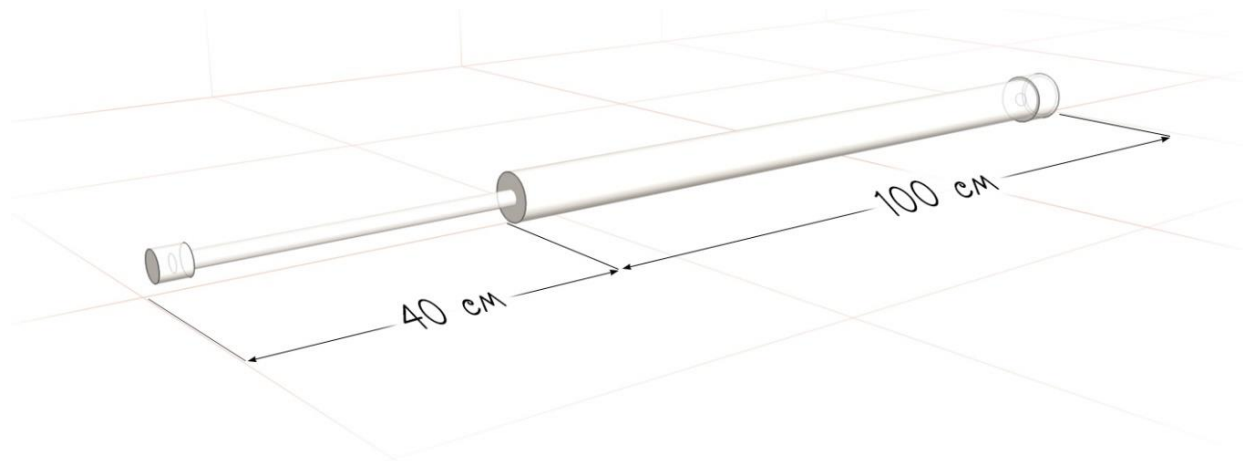




### 1.4.4.3 Длинный меч

Длина и максимальная досягаемость длинного меча должны быть не более **140 см**. Максимальная длина боевой части, включая боевой наконечник, составляет **100 см**. Боевая часть длинного меча обязана иметь боевой наконечник.

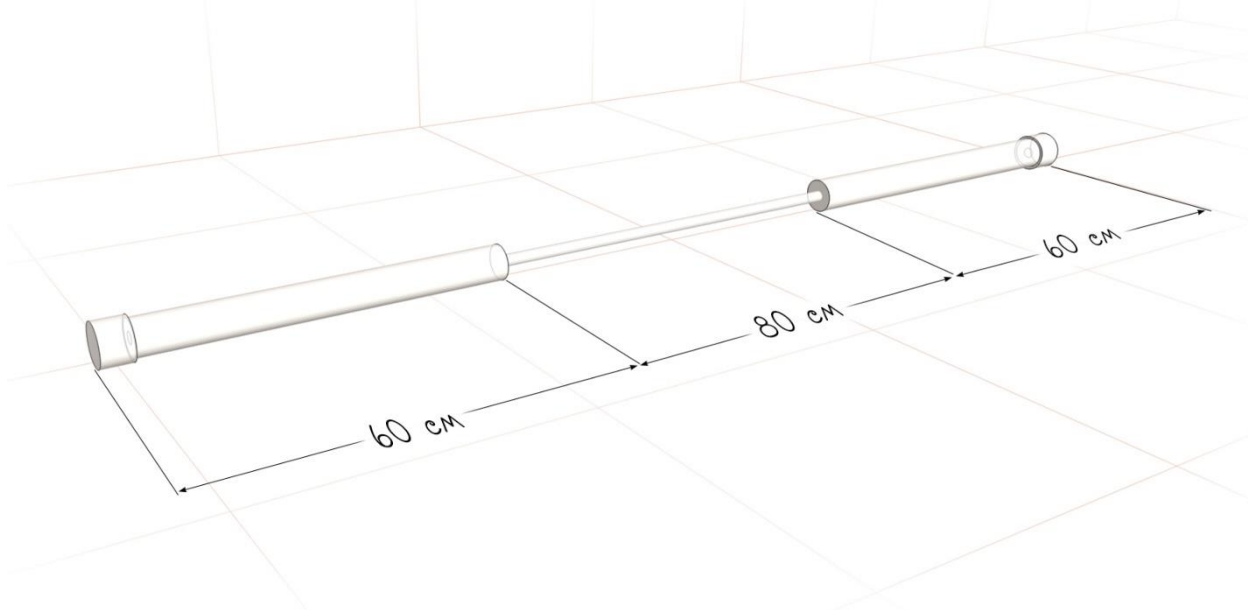
Для правильного удерживания длинного меча, обе руки должны находиться на его рукояти. Длинным мечом разрешено наносить колющие удары.



### 1.4.4.4 Шест (Q-Tip)

Шест (Q-Tip) должен иметь длину не более **200 см**. Максимальная досягаемость не может превышать **140 см**. Рукоять шеста расположена посередине, а две смягчённые боевые части – на обоих концах шеста. Каждая боевая часть шеста должна иметь боевой наконечник. Длина каждой боевой части не должна быть меньше **55 см** (при максимальной длине шеста она составит **60 см**). Максимальная длина рукояти – **80 см**.

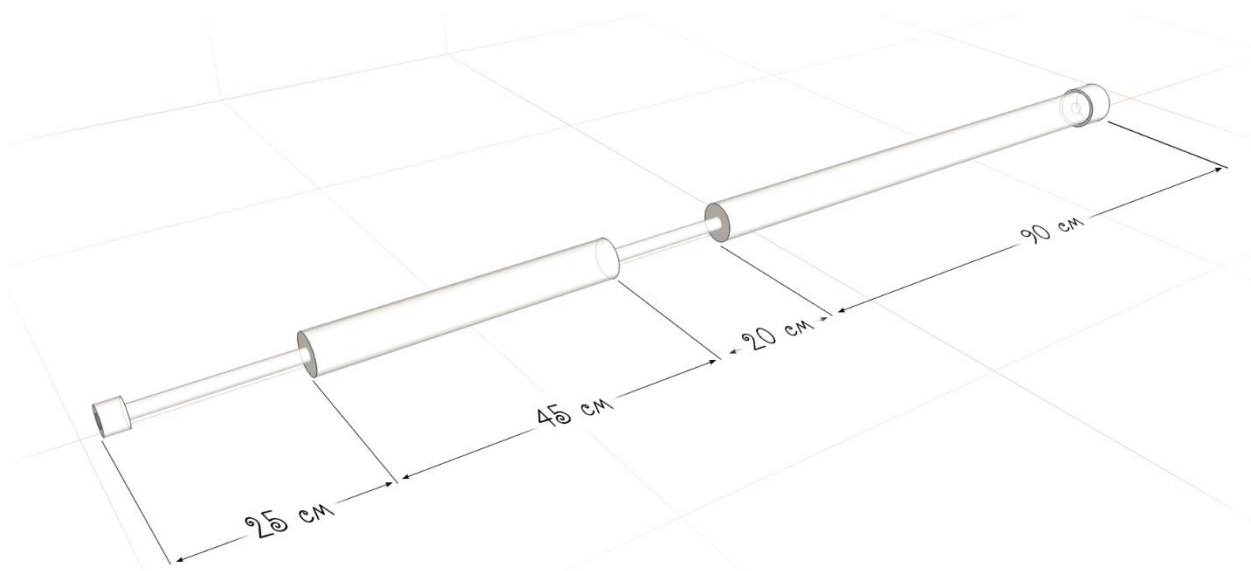
Для правильного удерживания шеста, обе руки должны находиться на его рукояти. Шестом разрешено наносить колющие удары.



#### 1.4.4.5 Посох (Staff)

Длина посоха (Staff) не должна превышать **180 см**. Максимальная досягаемость - **110 см**. Посох имеет две рукояти, расположенные ближе к одному концу, которые разделены мягким цилиндром, являющимся боевой частью. Задняя рукоять идет от наворачия к цилиндру. Передняя рукоять идёт от цилиндра до основной боевой части. Минимальная длина основной боевой части составляет **90 см**.

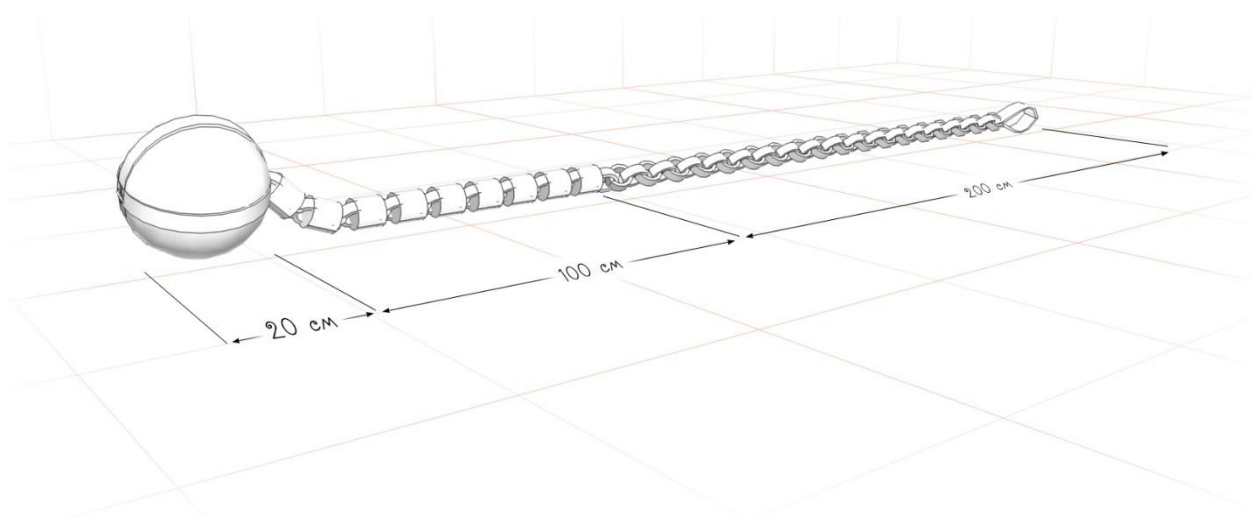
Для правильного удерживания посоха, его нужно держать одной рукой за переднюю рукоять, а второй – за заднюю. Посохом **нельзя** наносить колющие удары.



#### 1.4.4.6 Цепь

Цепь (ремешок + цепь + цепной шар) может иметь длину и максимальную досягаемость не более **320 см**. На заднем конце цепи находится ремешок для руки. На переднем конце находится цепной шар. Цепной шар должен быть смягчён и иметь минимальный диаметр **20 см**. Начиная от цепного шара и по направлению к ремешку должно быть смягчено не менее **100 см** длины цепи.

Для правильного удерживания цепи, ремешок цепи должен находиться на любой части руки игрока. Цепью нельзя удерживать противника.



## 1.5 Одежда и защитная экипировка

В целях безопасности, игроки должны снять украшения (или обернуть/заклеить их), а также носить спортивную одежду и защитную экипировку. Каждый игрок может сам решить, сколько и какой защитной экипировки ему необходимо.

Во избежание травм, необходимо смягчать свою защитную экипировку. Запрещается использовать любую экипировку с несмягчёнными жёсткими элементами.

# Команда

---

## 2.1 Игроки

В джаггере есть *бегуны* (Qwiks) и *вооружённые игроки*.

Бегуны - это единственные игроки, которые могут нести джагг и зарабатывать очки. Бегуны не используют игровое оружие.

Игроки, которые используют игровое оружие, называются вооружёнными игроками. У такого игрока может быть:

- цепь или
- посох или
- длинный меч или
- шест (q-tip) или
- два коротких меча или
- один короткий меч и щит.

Игрок с цепью называется *цепником*. Все остальные вооружённые игроки называются *бойцами*.

## 2.2 Состав команды

Команда состоит максимум из 8 игроков на игру: 5 *полевых игроков* и до 3 *запасных игроков*. Запасные игроки не могут выходить на поле во время раунда.

У каждой команды на поле должен быть 1 бегун, а остальные – вооружённые игроки, среди которых допускается максимум 1 цепник.

# Игровой процесс

---

## 3.1 Раунды и камни

Каждый матч в джаггере делится на *раунды*. Раунд начинается со стартового сигнала и обычно заканчивается зарабатыванием очка (забиванием джагга в базу) одной из играющих команд.

Раунды сопровождаются ударами барабана (или его аналога), звучащими с периодичностью в 1,5 секунды. Каждый такой удар называется *камнем*.

### 3.1.1 Расстановка

Перед каждым раундом полевые игроки обеих команд находятся за пределами поля на границе своей базовой линии. Во время расстановки команды имеют ограниченное время для передышки, обсуждения тактики, замены игроков и игрового оружия. Любые игроки могут быть заменены без ограничения на количество замен. Бегуны поднятием руки сигнализируют главному судье о том, что их команда готова к началу раунда.

### 3.1.2 Инициирование раунда

Чтобы начать раунд, *главный судья* спрашивает обе команды о готовности. Как только бегуны обеих команд подняли руки, и главный судья убедился, что джагг находится в центре поля, он иницирует игру стартовым сигналом «3-2-1-джаггер!». Как только произносится слово «джаггер!», полевые игроки могут выходить на поле.

### 3.1.3 Зарабатывание очков

Чтобы заработать очко, бегун должен поместить джагг в базу.

Джагг считается помещенным правильно, когда:

- он остается в базе, и
- ни один из двух бегунов больше не прикасается к нему.

Это засчитывается даже если бегун забивает джагг и в это же время его выбивают. Даже если бегун отпустит джагг только после того как станет выбитым, очко засчитывается если джагг остаётся в базе.

Джагг помещён неправильно, если:

- он выпадает из базы самостоятельно или
- один из двух бегунов всё ещё касается его после того, как джагг был помещен в базу, или
- бегун оказался выбитым до того, как поместил джагг в базу.

Если джагг помещен неправильно, игра продолжается, а джагг вынимается из базы *судьёй* или игроком и помещается рядом с ней. Если джагг помещён правильно, раунд заканчивается.

Если джагг помещён в базу команды противника, забившей команде засчитывается очко. Если джагг помещен в свою собственную базу, так называемый *автогол*, то очко засчитывается противоположной команде.

### 3.1.4 Прерывание раунда

Раунд может быть прерван, как только безопасность или честная игра игроков больше не обеспечивается, например:

- травма полевого игрока;
- неспортивное поведение полевых игроков;
- слишком много игроков, чужаков, животных или неигровых, опасных предметов на поле;
- повреждение игрового оружия полевого игрока.

Прервать раунд имеет право только главный судья.

## 3.2 Игра на время

В джаггер можно играть как на время, так и до определённого количества очков. Цель игры на время - заработать больше очков чем у команды противника за определённое время.

Игра на время делится на два тайма, каждый из которых длится 100 камней (150 секунд). Между таймами есть перерыв, в котором команды меняются сторонами. Камни отсчитываются на протяжении всего раунда. При окончании раунда отсчёт камней приостанавливается и возобновляется при иницировании следующего раунда. Если время тайма истекло, раунд заканчивается.

Победителем матча становится команда, набравшая наибольшее количество очков по окончании двух таймов. Если в этот момент обе команды имеют одинаковое количество очков, применяется правило «Золотой джагг». Это правило иницирует новый раунд. И победителем матча становится та команда, которая первой забивает джагг в базу противника.

## 3.3 Игра на сеты

Цель игры на сеты состоит в том, чтобы выиграть определённое количество сетов с фиксированным количеством очков каждый. В этом вариант игра состоит из сетов по 5 очков каждый. Команда, первая заработавшая 5 очков, выигрывает сет. Между сетами есть перерыв, в котором команды меняются сторонами. Победителем матча становится команда, которая выиграла указанное количество сетов.

# Правила на игровом поле

---

## 4.1 Безопасность и честная игра

Основное правило: «Безопасность в первую очередь!». Все игроки должны контролировать как свои действия, так и свои эмоции в процессе игры. Запрещается вести себя неспортивно, нападать на других игроков (как физически, так и устно), играть *излишне грубо*, подвергать опасности других игроков из-за своего поведения. Если игроки замечают, что кто-то травмировался или что кто-то ведёт себя неподобающим образом, они должны немедленно предупредить об этом судей или других игроков.

## 4.2 Активные полевые игроки

Состояние полевого игрока может быть либо *активным*, либо *неактивным*. В начале раунда все полевые игроки активны. Они становятся неактивными, если они были правильно выбиты или *вышли за пределы поля*.

Только активные игроки могут участвовать в игре: перемещаться по полю и взаимодействовать с джаггом. Активным игрокам запрещено:

- действовать *излишне грубо*;
- врезаться с разбегу или с прыжка в другого полевого игрока. Это означает, что игроки должны остановиться перед возможным столкновением;
- тянуть или дергать запутавшуюся цепь под натяжением;
- перемещать джагг за пределы поля, будь то бросок или удар по нему игровым оружием;
- пинать джагг;
- сдвигать базу с её местоположения;
- блокировать базу своим телом или игровым оружием.

## 4.3 Нарушение границ поля

Полевой игрок нарушает границу поля, когда он пересекает пограничные линии разметки любой частью своего тела или выталкивает джагг за пределы поля, будь то бросок или удар по нему игровым оружием. За нарушение границ поля, полевого игрока становится неактивным и получает штраф в размере 5 камней.

Если джагг был вытолкнут за пределы поля и еще не был помещен судьёй обратно на границу поля, бегун может покинуть поле, чтобы взять джагг самостоятельно. Это не будет являться нарушением границ поля. Бегун должен выбрать кратчайший путь от пограничной линии до джагга и как можно скорее вернуться на поле в то же место, где он его покинул.

## 4.4 Активные вооружённые игроки

Активные вооружённые игроки могут, с помощью игрового оружия, выбивать других активных полевых игроков, чтобы сделать их неактивными. Один активный вооружённый игрок может удерживать одного неактивного полевого игрока, чтобы не дать ему снова стать активным и вернуться в игру. Активные вооружённые игроки также могут взаимодействовать с джаггом своим игровым оружием.

### 4.4.1 Безопасное использование игрового оружия

Вооружённые игроки отвечают за безопасность своего игрового оружия и его использования. Вооружённым игрокам позволено без ограничений пробегать мимо других полевых игроков и даже попутно выбивать их, если доступное пространство позволяет это сделать. Вооружённые игроки также могут впрыгивать в зону досягаемости другого полевого игрока, если при этом они контролируют своё игровое оружие. Игрокам запрещено бросать своё игровое оружие.

Бойцам запрещено наносить колющие удары во время рывка или прыжка вперёд. Активным цепникам запрещено тянуть свою цепь, если она обернута вокруг другого полевого игрока, а также запрещено размахивать цепью, если в ней запуталось другое игровое оружие. Активные цепники обязаны аккуратно распутать свою цепь, если она обернута вокруг неактивного полевого игрока.

Если игровое оружие повреждено и, следовательно, больше не безопасно или не соответствует правилам, игрок должен удалить это игровое оружие с поля по кратчайшему маршруту. Как только игрок удалил своё поврежденное игровое оружие с поля, он может покинуть игровое поле в любом месте, чтобы получить новое игровое оружие. Это не будет считаться нарушением границ поля. Игрок должен как можно скорее вернуться на поле в то же место, где он его покинул. В то время как игрок удаляет с поля своё игровое оружие и получает новое, ему запрещено взаимодействовать с джаггом, выбивать других полевых игроков, удерживать их или препятствовать их передвижению. Однако в это время игрока могут выбить (и даже удерживать), и он обязан незамедлительно начать отсчитывать положенный штраф.

### 4.4.2 Правильное удерживание игрового оружия

Только правильно удерживаемым игровым оружием активные вооружённые игроки могут выбивать или удерживать других игроков. Для правильного удерживания игрового оружия ближнего боя, руки игрока должны располагаться на определённых правилами рукоятях. Достаточно, если какая-либо часть руки касается поверхности рукояти.

Для правильного удерживания цепи, ремешок цепи должен находиться на любой части руки игрока, и игрок должен вращать цепь. Цепь считается неправильно удерживаемой, если цепник бросает цепной шар или волочит цепь по земле позади себя.

### 4.4.3 Поражаемая зона

Поражаемая зона - это область на теле полевого игрока, куда позволено наносить удары игровым оружием. У всех полевых игроков поражаемой зоной считается всё тело, вместе с одеждой, за исключением шеи, головы и кистей рук. Голова и шея - штрафная зона. Запястье уже считается поражаемой зоной.



У цепников кисти рук также считаются поражаемой зоной. У бегунов локти, предплечья и кисти рук, а также джагг, который он держит, - не являются поражаемой зоной. Полевые игроки обязаны уведомить противника о том, что он попал в непоражаемую зону криками «кисть!» или «голова!», а также об обоюдном ударе криком «оба!».

#### **4.4.4 Засчитываемое и не засчитываемое попадание**

У бойцов попадание считается засчитанным, если они касаются поражаемой зоны активного полевого игрока команды противника боевой частью их правильно удерживаемого игрового оружия.

У цепника попадание считается засчитанным, если тот касается поражаемой зоны активного полевого игрока команды противника шаром правильно удерживаемой цепи, или если правильно удерживаемая цепь целиком оборачивается (образуя закрытую форму) вокруг поражаемой зоны активного полевого игрока.

Попадание не засчитывается, если:

- вооружённый игрок неправильно удерживает своё игровое оружие;
- попадание происходит только за пределами поражаемой зоны;
- вооружённый игрок попадает сначала в голову, а затем в поражаемую зону одним движением своего игрового оружия. Если вооружённый игрок одним ударом попадает сначала в поражаемую зону, а затем в голову, попадание считается засчитанным;
- был произведён колющий удар игровым оружием, колющие удары которым запрещены;
- игровое оружие обернуто цепью и попадает в полевого игрока, который не является цепником, держащим эту цепь;
- цепной шар попадает в поражаемую зону полевого игрока после того, как цепь целиком обернулась (образовала замкнутую форму) вокруг другого игрового оружия. В этом случае цепь считается захваченной.

#### **4.4.5 Обоюдное попадание**

Если игроки обоюдно попадают друг по другу и в соответствии с правилами, то оба попадания засчитываются и оба игрока считаются выбитыми. Попадание считается обоюдным, если игроки не могут определить, по кому попали первым. Ответственность за решение об обоюдном ударе лежит на обоих игроках. Если игроки не могут прийти к соглашению, решение принимает судья.

#### **4.4.6 Удержание**

Активные бойцы могут удерживать не более одного неактивного полевого игрока, держа боевую часть своего правильно удерживаемого игрового оружия на его поражаемой зоне. Это не позволит неактивному полемому игроку вновь стать активным.

Удержание действительно до тех пор, пока игровое оружие касается неактивного полевого игрока вышеописанным образом. Удержание становится недействительным, как только боец убирает своё игровое оружие с удерживаемого игрока, например, чтобы нанести удар по активному полемому игроку или начать удерживать другого неактивного полевого игрока. Удержание также недействительно, если вокруг игрового оружия оборачивается цепь.

#### 4.4.7 Взаимодействие с джаггом

Вооружённые игроки могут взаимодействовать с джаггом с помощью своего игрового оружия при условии, что это не будет представлять опасности для полевых игроков. Вооружённым игрокам запрещено прикасаться к джаггу руками и носить его своим игровым оружием.

#### 4.5 Активные бегуны

Активным бегунам разрешено взаимодействовать с джаггом. Только им разрешается прикасаться к нему руками, подбирать, носить, бросать и помещать его в базу противника. Им запрещено бросать джагг в других игроков.

Активные бегуны могут бороться друг с другом. В этой борьбе разрешённой зоной нападения является верхняя часть тела (включая руки) от пояса до шеи. Если один из бегунов касается земли не только ногами, то всё его тело, начиная от шеи и ниже, считается зоной нападения.

Бегунам разрешается физически контактировать друг на другом, толкать, захватывать, удерживать, поднимать и толкать противника в пределах разрешённой зоны нападения. Бегун обязан отпустить противника, как только его захват окажется выше или ниже разрешённой зоны нападения.

Во время борьбы бегунам запрещается:

- Получать преимущество над противником за счет воздействия на его раны/травмы;
- Бить или топтать противника, а также атаковать его вне разрешённой зоны нападения;
- Бросать другого бегуна так, что его ноги отрываются от земли, или же любым другим образом воздействовать на противника так, что он сперва приземляется на землю головой или верхней частью тела;
- Использовать заломы и болевые приёмы;
- Резко дёргать или вскидывать конечности (например, останавливая движущегося противника своим предплечьем);
- Толкать противника по направлению его движения;
- Врезаться в противника на полном ходу или прыгать на него;
- Тянуть противника за одежду.

Перед началом игры бегуны должны договориться о том, насколько грубо они могут бороться. Применяется наиболее низкий уровень жёсткости борьбы из предложенных.

#### 4.6 Неактивные полевые игроки

Полевые игроки становятся неактивными, когда их выбивают или, когда они выходят за границы поля. Неактивным полевым игрокам запрещено как-либо участвовать в игре: перемещаться по полю, взаимодействовать с джаггом, выбивать или удерживать других полевых игроков. Если они обронили своё игровое оружие, им запрещается подбирать

его. Неактивные полевые игроки не могут быть повторно выбиты. Неактивным бегунам запрещено держать, бросать или прятать джагг.

Неактивные полевые игроки должны оставаться на том же месте, где они стали неактивными, и немедленно встать на колени. При необходимости они должны вернуться на поле и после этого встать на колени. Если тело игрока обернуто цепью, он должен помочь цепнику распутать цепь. Если их игровое оружие обернуто цепью, или их цепь обернута вокруг другого игрового оружия, они должны помочь распутать игровое оружие или отпустить его, чтобы не мешать другому полемому игроку в распутывании.

#### **4.6.1 Стояние на колене**

Неактивные полевые игроки опускаются на колени, касаясь им земли, и кладут одну руку за спину. Неактивные вооружённые игроки должны положить своё игровое оружие на землю. Пока колени касаются земли, а рука находится на спине, они могут свободно поворачиваться и общаться.

#### **4.6.2 Штрафное время**

С первым камнем, который звучит после того, как неактивный полевой игрок встаёт на колени, он может начать отсчитывать своё штрафное время. Он должен показывать отсчёт пальцами на руке, расположенной за спиной. Штрафное время зависит от причины, по которой игрок встал на колени:

- При выходе за границу поля - 5 камней;
- После выбивания оружием ближнего боя - 5 камней;
- После выбивания цепью - 8 камней;
- При попадании в голову или шею - 8 камней.

Если неактивного игрока удерживают, он продолжает отсчитывать своё штрафное время без остановки. Неактивные полевые игроки должны начать отсчитывать своё штрафное время с самого начала, если они не встали на колени в соответствии с правилами, активно участвовали в игре в это время или встали слишком рано. После того, как они отсчитали своё штрафное время, неактивные полевые игроки могут встать и, таким образом, стать активными. Неактивные полевые игроки также могут по тактическим соображениям остаться стоять на колени чтобы оставаться неактивными.

#### **4.6.3 Возвращение в игру**

Вставая, неактивный полевой игрок снова становится активным. Все полевые игроки считаются снова активными, когда убирают руку со спины или отрывают колени от земли. Бегуны кроме этого также считаются активными, как только они подбирают джагг.

Неудерживаемые полевые игроки поля могут встать, после того как они отсчитали своё штрафное время. Удерживаемые полевые игроки, которые закончили отсчёт своего штрафного времени, могут встать только после того, как их перестанут удерживать и прозвучит очередной камень. Если их перестали удерживать до истечения их штрафного времени, они могут встать, после того как закончат отсчитывать своё штрафное время.

# Игровой персонал

---

## 5.1 Игровой персонал

Как минимум один судья должен сопровождать джаггер матчи для обеспечения бесперебойной игры. Игровой персонал может состоять из судей, учётчика камней и учётчика очков. Если джагг покидает поле, игровой персонал помещает его на край поля, в то место, где он его покинул, если только бегун не заберёт джагг раньше них.

## 5.2 Судьи

Каждую официальное соревнование по джаггеру будут судить как минимум четыре судьи: один главный судья, один помощник судьи и два судьи на базовых линиях. Задача всех судей - обеспечить соблюдение правил игры и безопасность всех игроков. При необходимости судьи могут отменить результаты раунда или переиграть его. Судьи также контролируют корректность отсчёта штрафного времени неактивными игроками и принимают решения в спорных ситуациях. Они фиксируют травмы игроков и излишне грубую игру, предупреждают игроков об их неоднократном неспортивном поведении и налагают штрафы, если это необходимо. Они продолжают игру, если джагг был помещён в базу неправильно. Все судьи могут выходить на поле для выполнения своих обязанностей, но не должны препятствовать передвижению игроков.

### 5.2.1 Главный судья

В случае разногласий между судьями последнее слово всегда за главным судьёй. В дополнение к общим обязанностям судьи он берет на себя обязанности мастера игры, т.е. он инициирует каждый новый раунд и подтверждает решение судьи на базовой линии, когда тот засчитывает команде очередное очко. Он объявляет счет перед началом каждого раунда, а также оставшееся время игры, когда игра идёт на время. В случае задержек во время расстановки команд он может настаивать на начале раунда. Он также является гарантом того, что перерыв между двумя таймами или двумя сетами длится не более 5 минут. Если по окончании игрового времени у обеих команд равный счёт, главный судья объявляет «Золотой джагг». Также он следит за тем, чтобы все полевые игроки и игровой персонал вовремя узнавали о прерывании раундов.

Чтобы следить за процессом игры, главный судья может перемещаться вдоль боковой линии поля. Прежде всего, он наблюдает за игрой на ближайшей к нему стороне поля и на середине поля.

### 5.2.2 Помощник судьи

В дополнение к общим обязанностям судьи, помощник судьи, прежде всего, помогает главному судье вести игру. Чтобы следить за процессом игры, помощник судьи перемещается вдоль боковой линии поля противоположной линии, на которой находится главный судья. Прежде всего, он наблюдает за игрой на ближайшей к нему стороне поля и на середине поля.

### 5.2.3 Судья на базовой линии

Для каждой базы назначается судья на базовой линии. В дополнение к общим обязанностям судьи, судья на базовой линии сообщает главному судье, был ли джагг помещён в базу правильно. Если джагг был помещён правильно, судья на базовой линии сообщает об этом, выкрикивая «Гол!» и поднимая обе руки над головой. Если джагг не был помещён правильно, судья на базовой линии сообщает об этом, выкрикивая «Продолжаем, гола не было!» И машет руками перед собой. Он также немедленно обеспечивает продолжение раунда. Если необходимо, он вынимает джагг из базы помещает его рядом с ней.

Кроме того, в начале раунда судья на базовой линии контролирует, что состав полевых игроков соответствует правилам, и что полевые игроки выходят на поле в соответствии с правилами. Если команда не соответствует правилам игры, он прерывает раунд и сообщает об этом главному судье.

Чтобы следить за процессом игры, судья на базовой линии прежде всего контролирует назначенную ему базу. Также он наблюдает за игрой на ближайшей к нему половине поля.

### 5.3 Учётчик камней и учётчик очков

Учётчик очков подсчитывает очки и отмечает их. Он сообщает счет главному судье в конце каждого раунда.

Учётчик камней отвечает за то, чтобы акустические сигналы (удары камней) были хорошо слышны как игрокам, так и судьям. Также они могут сами создавать эти сигналы, отбивать ритм на барабане или ещё как-то. В играх на время, он подсчитывает камни в течение раунда и объявляет оставшееся количество камней главному судье в конце каждого раунда. В случае переигровки раунда он помнит, сколько камней оставалось до его начала. Он подсчитывает последние 10 камней в тайме, громко и отчётливо, чтобы это было хорошо слышно игрокам и судьям, и объявляет о завершении тайма.