



AUSTRALIAN JUGGER LEAGUE



Версия 2017.A
Австралийская лига Juggger

Авторы

Венди (Мельбурн), Бен (Брисбен)

Reviewers/Editors

Соул (Мельбурн), Стивен (Канберра), Бо (Канберра), Мэтт (Ньюкасл), Аллан (Ньюкасл),
Стюарт (Тувумба), Ник (Гимпи)

При участии австралийского Juggger сообщества

Верстка

Венди, Бен

Иллюстрации и обложка

Бен

Перевод на русский

Михаил «СкиФ» Полетаев
(skif@lince.ru)

Этот документ относится и должен использоваться в сочетании с документом:
Австралийские характеристики игрового оружия, доступные на juggger.org.au

По вопросам, касающимся этих правил, пишите на info@juggger.org.au или свяжитесь со своим местным клубом Juggger.

Copyright © 2017 Австралийская лига Juggger
www.juggger.org.au

Содержание

1. Введение в Jagger.....	1
2. Игровое поле и снаряжение	2
2.1. Поле	2
2.1.1. Поле.....	2
2.1.2. Круг	2
2.2. Мяч-череп и База	3
2.3. Игровое оружие	3
2.3.1. Типы игрового оружия:	3
2.3.1.1. Цепи	3
2.3.1.2. Силовое оружие	3
3. Команды.....	4
3.1. Позиции игроков.....	4
3.2. Состав команды.....	4
4. Методика проведения игры	5
4.1. Цель игры	5
4.2. Подготовка	5
4.3. Продолжительность игры	5
4.4. Раунды.....	5
4.5. Подсчет очков	6
4.6. Начало раунда	6
4.7. Перерывы и таймауты	6
4.8. Результаты игры	6
5. Правила игры.....	7
5.1. Начало игры.....	7
5.2. Игровой процесс	7
5.3. Активные игроки	7
5.4. Неактивные игроки	7
5.4.1. Стояние на коленях	7
5.4.2. Отсчет штрафа	8
5.4.3. Возвращение в игру	8
5.5. Границы	8
5.5.1. Круг	9
5.5.2. Игрок за границей поля.....	9

5.5.3. Мяч-череп за границей поля	9
5.5.4. Игровое оружие за границей поля	9
5.6. Бегуны	9
5.6.1. Действия бегуна	10
5.6.2. Захваты	10
5.6.3. Поднятие и удержание	10
5.7. Набор очков	11
5.8. Перемещения мяча-черепа	11
5.9. Держание игрового оружия	11
5.10. Зоны поражения	12
5.11. Поражение	12
5.11.1. Поражения мячом цепи	13
5.11.2. Огонь по своим (Friendly fire)	13
5.11.3. Обоюдные удары (Doubles)	13
5.11.4. Удары в голову	13
5.12. Прикалывание	14
5.13. Штрафы	14
5.14. Безопасность	15
5.14.1. Люди	15
5.14.2. Снаряжение	15
5.14.3. Чрезмерная сила	15
5.14.4. Контроль импульса	15
5.14.5. Оборачивание цепи	16
5.14.6. Опутывание цепью	16
5.15. Замены	16
5.16. Таймауты	16
5.17. Переигровка	17
6. Исполнительный персонал	18
6.1. Судьи	18
6.1.1. Главный судья	18
6.1.2. Линейный судья	18
6.1.3. Судья на базовой линии	19
6.2. Учетчик стоунов	19
6.3. Учетчик очков	19

7. Нарушения.....	20
7.1. Удаление субъекта	20
7.1.1. Удаление игрока.....	21
7.1.2. Восстановление удаленного игрока	21
7.1.3. Удаление исполнительного персонала.....	21
7.1.4. Эскалация удаления субъекта.....	21

1. ВВЕДЕНИЕ В ДЖАГГЕР (JUGGER)



Jugger - это соревновательная командная спортивная игра. Две команды соревнуются, чтобы захватить «мяч-череп» («Skull»), и получить очки. Игроки экипированы травмобезопасным игровым оружием (с защитой из пеноматериала), которое напоминает мечи, щиты, цепи и т.п. В каждой команде есть один безоружный игрок, Бегун («Qwik»), который носит мяч-череп, в то время как вооруженные игроки его защищают и пытаются поразить противников. Очки начисляются, когда бегун доносит мяч-череп до базы и устанавливает его в нее, не будучи пораженным игроками противоположной команды.

Jugger является инклюзивным и регулируемым сообществом спортом. Игроки в Джаггер («джаггеры») играют в смешанных командах, без учета гендерных особенностей, и с оружием, сделанным своими руками. Красивая яркая игра и хорошая взаимодействие в команде высоко ценятся и поощряются в Джаггер, и игроки на поле в значительной степени ответственны за судейство самих себя. Исполнительный персонал в первую очередь обеспечивает бесперебойную работу игр и редко должен вмешиваться в игровой процесс.

Этот документ охватывает подготовку поля, правила игры и роли исполнительного персонала. Подробное описание игрового оружия и его конструкции содержится в документе «Австралийские характеристики игрового оружия».

Это официальные правила Австралийской лиги Jugger, созданные сообществом Австралийской лиги Jugger.

www.jugger.org.au

info@jugger.org.au



www.facebook.com/groups/JuggerAustralis



[@JuggerAustralis](https://twitter.com/JuggerAustralis)

2. ИГРОВОЕ ПОЛЕ И СНАРЯЖЕНИЕ



2.1. Поле

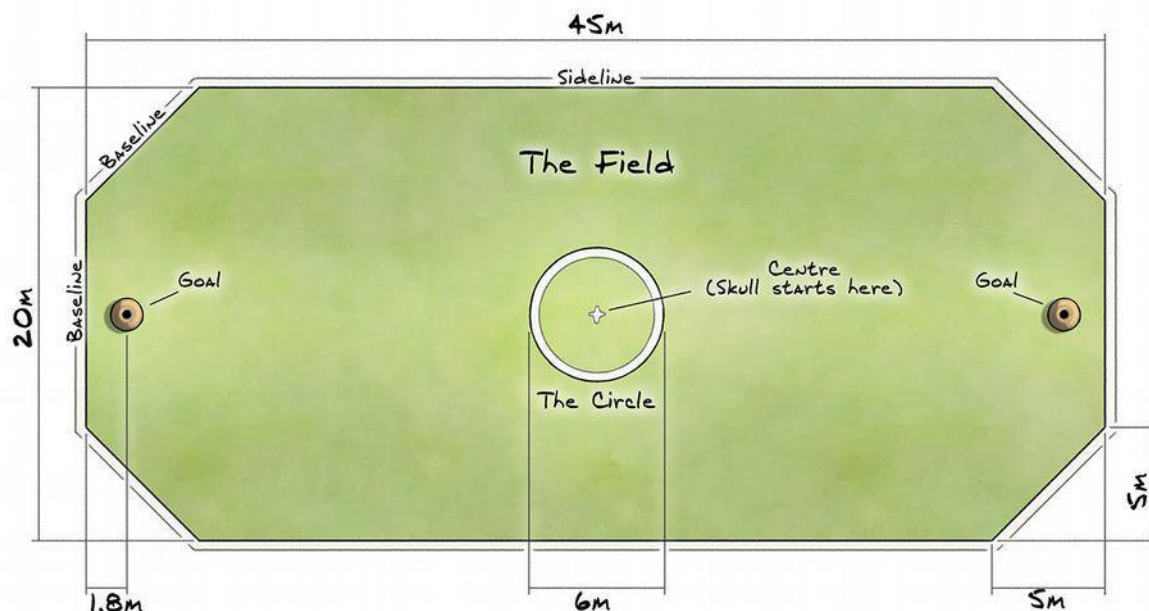
2.1.1. Поле

Форма поля - удлинённый восьмиугольник, представляющий собой прямоугольник с усечёнными углами. Общая длина поля составляет 45 м, а общая ширина - 20 м. Усечения являются равнобедренными треугольниками длиной 5 м с двумя углами 45 градусов и одним углом 90 градусов.

Длинная боковой стороны (Sideline) 35 м. Самые короткие длины в 10 м – это базовые линии (Baseline).

2.1.2. Круг

Центр поля промаркирован. Вокруг метки центра нарисован круг с радиусом 3 м.



2.2. Мяч череп и База

Мяч-череп («skull») это игровой мяч используемый для зарабатывания очков. Мяч-череп имеет длину приблизительно 200-300 мм и диаметр 120 мм и выполнен из прочного материала. Внешний вид не принципиален, однако традиционно он стилизован под череп собаки. Базы размещаются на расстоянии 1,8 м от середины базовой линии с каждой из сторон.

База представляет собой «курган» с центральным отверстием немного большим, чем мяч-череп.



The Skull



Goal

2.3. Игровое оружие

Игровое оружие является спортивным снаряжением для игры в Джаггер. Игровое оружие, используемое для того, чтобы поразить других игроков, состоит из смягченных ударных поверхностей и рукояток.

Подробное описание игрового оружия и правила, регулирующие их конструкцию, содержатся в документе « Австралийские характеристики игрового оружия».

2.3.1. Типы игрового оружия:

2.3.1.1. Цепи

Австралийская цепь (Aussie chain)

Цепь (Full chain)

2.3.1.2. Силовое оружие

Посох (Q-tip)

Алебарда (Staff, но не путать с посохом!)

Длинный меч (Longsword)

Короткий меч (Short sword)

Щит (Shield)

3. Команды



3.1. Позиции игроков

Игроки на поле состоят из «бойцов» и бегунов (qwiks).

Бегуны - это единственные игроки, которые могут носить мяч-череп и зарабатывать очки. Бегуны не имеют оружия.

Игроки с оружием состоят из «цепных» и «бойцов».

«Цепные» игроки используют оружие типа «цепь».

«Бойцы» используют оружие типа «силовое оружие» в следующих комбинациях:

- Алебарда
- Длинный меч
- Посох
- Два коротких меча
- Щит и короткий меч

Игроки могут менять позиции или оружие по ходу игры.

3.2. Состав команды

Каждая команда состоит из 8 игроков: 5 игроков на поле и до 3-х запасных.

В начале раунда 5 игрокам на поле назначаются следующие позиции:

- 1 бегун
- 4 игрока с оружием (максимум один «цепной»)

Каждая команда назначает капитана, который является связующим звеном с исполнительным персоналом.

Каждая команда должна визуально отличаться от команды противника.

4. МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ



4.1. Цель игры

Цель Джаггера – набрать большее количество очков чем противоположная команда за отведенное для игры время.

4.2. Подготовка

Перед началом игры каждой команде назначается базовая линия. База возле назначенной базовой линии принадлежит этой команде. Исполнительный персонал занимает свои места.

Перед началом каждого раунда череп помещается на метку в центре поля. Игроки с оружием должны находиться вне поля, на своих базовых линиях или за их пределами. Два бегуна могут находиться внутри поля, но должны находиться вне центрального круга. Запасные игроки должны находиться за пределами поля и оставаться там в течение всего раунда.

Перед началом второй половины игры команды меняются базовыми линиями.

4.3. Продолжительность игры

Стандартная игра Jagger - две половинки по 150 стоунов каждая. Стоун - это единица в системе отслеживания времени в Jagger, где регулярный ритм отсчитывает время. Продолжительность между стоунами составляет 1,5 секунды (40 уд/мин). Стоуны учитываются только во время раунда.

Продолжительность игры может быть разной, но должна быть четко разъяснена командам и исполнительному персоналу заранее. Подходящие варианты включают:

- 3 x 100 стоунов (традиционно)
- 2 x 100 стоунов (две половины по 100 стоунов)
- 3 x 150 стоунов (три трети по 150 стоунов часто используется для финалов)
- Неограниченные стоуны до тех пор, пока одна команда не достигнет определенного количества очков

4.4. Раунды

Раунд определяется как период времени между началом раунда и, либо достижением нужного количества очков, либо окончания счета стоунов.

Замена и переназначение игроков на поле осуществляется между раундами.

Во время раунда на поле допускается присутствие только исполнительного персонала и текущего состава игроков.

По завершении раунда поле приводится к начальному состоянию.

4.5. Подсчет очков

Чтобы заработать очко, бегун должен поместить череп в базу противоположной команды. См. 5.7.

4.6. Начало раунда

Перед началом каждого раунда каждый бегун сигнализирует о своей готовности, подняв руку четко над головой, и каждая команда сигнализирует о своей готовности, когда один из их игроков с оружием поднимает руку четко над головой. После того как обе команды готовы, главный судья начинает раунд фразой “3-2-1-Джаггер!”. Это сигнал для запуска счетчика стоунов и для игроков на поле, что они могут начинать игру.

4.7. Перерывы и таймауты

Перерывы - это периоды времени между раундами и половинами (или третями) матча. Продолжительность перерыва - по усмотрению главного судьи.

Таймауты – это паузы во время раунда. Это происходит по соображениям безопасности или по другим официальным причинам.

4.8. Результаты игры

Игра заканчивается, когда заканчивается отсчет стоунов, и все половины (или трети) сыграны. Победителем считается команда, набравшая наибольшее количество очков во время игры. В случае равных очков еще один раунд проводится до тех пор, пока не будет заработано последнее решающее очко. Решающее очко определяет конечного победителя. Это очко называется «Золотой череп».

Если вы играете до определенного количества очков, когда одна команда достигает этого числа, игра заканчивается, и эта команда объявляется победителем.

5. ПРАВИЛА ИГРЫ



5.1. Начало игры

Игра начинается, когда главный судья произносит «3-2-1-Джаггер!» На первом слоге слова «Джаггер» игроки с оружием могут войти в поле, и бегуны могут войти в круг. Игроки, которые начинаются за пределами поля, должны пересечь базовую линию, чтобы начать игру.

В случае раннего старта любого игрока раунд продолжается, и игрок несет пограничный штраф. См. 5.13.

5.2. Игровой процесс

Игровой процесс определяется как любое действие, которое совершает игрок во время раунда для продвижения к цели игры (См. 4.1). *Игровой процесс не включает в себя коммуникацию, как вербальную, так и визуальную.*

5.3. Активные игроки

Состояние игроков на поле может быть активным или неактивным.

Игроки начинают раунд как активные. Активные игроки с оружием могут поражать других активных игроков поля своим игровым оружием. Только активные игроки могут перемещаться по полю и участвовать в игровом процессе.

Активному игроку запрещено перекрывать доступ к Базе.

Активные игроки чье оружие не соответствует типам игрового оружия могут не участвовать в игровом процессе, но при этом могут быть поражены.

5.4. Неактивные игроки

Игроки становятся неактивными, когда получают штраф или когда их поражают в соответствии с правилами.

Игроки остаются неактивными пока «приколоты».

Неактивным игрокам запрещено участвовать в игровом процессе.

Неактивному игроку запрещено скрывать или блокировать доступ к мячу-черепу или Базе или перемещать мяч-череп.

5.4.1. Стояние на коленях

Чтобы показать, что они неактивны, игроки должны встать на колени. Стояние на коленях можно выполнять только на игровом поле, и оно должно выполняться в том месте, где игрок получил штраф. См. 5.13.

Чтобы правильно встать на колени, игрок падает как минимум на одно колено и кладет оружие или мяч-череп на землю. Стоя на коленях, игрок может поворачиваться, но не может двигаться со своего места.

На коленях игроки могут держать свою свободную руку на оружии. На коленях игроки могут корректировать положение оружия, не поднимая его и не вмешиваясь в игровой процесс.

Игроки с щитом не обязаны снимать щит. «Цепные» не обязаны снимать петлю цепи.

5.4.2. Отсчет штрафа

Игрок на коленях отсчитывает свой штраф одной рукой, поднимая то количество пальцев, которое соответствует размеру штрафа. Рука, показывающая счетчик, должна быть расположена либо на уровне плеча, либо на поясице. Игрок не должен пытаться скрыть свой штраф, хотя он может поворачиваться, чтобы препятствовать направлению взгляда отдельных игроков на его руку со счетчиком.

Как только игрок правильно встает на колени и показывает счетчик, он может начать отсчитывать свой штраф. Чтобы считать свой штраф, игрок убирает один палец каждый раз, когда отсчитывается один стоун. После того, как игрок начал отсчет очков, он не может перестать считать, за исключением особых обстоятельств. См. 5.14.6, 5.16.

Если значение штрафа больше чем 5, игрок:

- может отсчитывать пока значение не станет 5, не отбрасывая пальцы, а затем поднимать пальцы как обычно; или
- может повторно сгибать поднятые пальцы, чтобы показать, что есть штраф, который он еще не посчитал.

Игроку запрещено убирать пальцы, пока счет штрафа еще не окончен. Игрок не может отображать счетчик штрафа, если у него не осталось очков штрафа. Игрок завершил свой счет, как только он подсчитал количество стоунов, равное значению его штрафа.

Как только игрок завершит счет, он может положить свою руку со счетчиком на свое оружие.

5.4.3. Возвращение в игру

Игрок возвращается к игре и становится активным после завершения подсчета штрафа, когда отрывает колено от земли, либо поднимает оружие.

Игроки не обязаны сразу подниматься. Игрок остается неактивным, пока он продолжает правильно стоять на коленях.

5.5. Границы

Игровое поле промаркировано линиями. Линии периметра считаются вне поля. Круг - это область, охватывающая и включающая линии круга.

5.5.1. Круг

Круг остается за пределами поля для всех игроков с оружием, пока он не «сломается»:

- череп коснется земли за пределами круга; или
- Бегун войдет и выйдет из круга, больше не касаясь границ круга; или
- Бегун получит штраф.

Как только круг сломан, он становится частью поля для всех игроков на оставшуюся часть раунда.

5.5.2. Игрок за границей поля

Игрок находится вне поля, если его тело пересекло границу поля. Игроки вне поля получают пограничный штраф.

Игроки с оружием, которые касаются круга до того, как он сломан, несут пограничный штраф. Игроки с оружием, которые взаимодействуют с бегунами или мячом-черепом внутри круга, прежде чем круг будет сломан, нести пограничный штраф.

5.5.3. Мяч-череп за границей поля

Исполнительный персонал может вернуть мяч-череп в ту точку, где он покинул поле. Бегун может достать мяч-череп без получения штрафа, выйдя за границу поля в ближайшей точке к мячу-черепу и немедленно вернувшись на поле с мячом-черепом в той же точке, из которой он вышел.

Игровое оружие не может использоваться для взаимодействия с мячом-черепом вне поля.

5.5.4. Оружие за границей поля

Исполнительный персонал может вернуть оружие к ближайшей точке поля.

Оружие игрока за границей поля может быть возвращено сами игроком. Но если другой игрок покидает пределы поля для возврата оружия, он получает пограничный штраф.

Игрок должен покинуть поле в ближайшей точке к своему оружию и немедленно вернуться в поле с оружием в той же точке, из которой он вышел.

Если игрок теряет свое оружие и становится неактивным, он может достать оружие и вернуться туда, где он получил свой штраф, прежде чем начинать отсчет штрафа.

5.6. Бегуны

Активный бегун - единственный игрок на поле, который может нести мяч-череп и зарабатывать очки.

Мяч-череп нельзя использовать для поражения игроков. Бегун может взаимодействовать только с бегуном противника.

Бегун не может использовать игровое оружие.

Игроки бывают очень разные. Те, у кого мало или вообще нет опыта в спортивных состязаниях, более подвержены травмам.

Перед игрой, бегун может заранее договориться с бегуном противника и главным судьей о максимально допустимом уровне контакта и применении силы.

5.6.1. Действия бегуна

Бегуну позволено бороться, хватать и удерживать бегуна противоположной команды. Также разрешено открытой ладонью защищаться и отстранять от себя бегуна противника. Умышленные воздействия на все что выше ключицы запрещены.

Чтобы предотвратить небезопасное падение, бегуны не должны толкать своего противника по направлению его движения.

Запрещено:

- Использовать плечевые заломы (за исключением контролируемого захвата)
- Ударять других игроков, например, бить руками, пинать и т.п.
- Выполнять фиксирования суставов и прочие манипуляции с суставами, включая пальцы. Выполнять фиксирование головы и удушения
- Воздействовать на конечности бегуна противника таким образом, который противоречит их естественному диапазону движения
- Тянуть за одежду

5.6.2. Захваты

Бегуны могут захватить бегуна противника, чтобы уронить его на землю. Во время схватки игроки должны обеспечить безопасное падение своего противника.

Игроки должны избегать опасных захватов при столкновении с противником на скорости. См. 5.14.4.

Запрещено:

- Производить захваты с поднятием центра тяжести противника с намерением опрокинуть его на землю
- Ронять противника таким образом, когда они касается земли плечом, шеей или головой
- Захватывать противника ниже колен или выше плеч

5.6.3. Поднятие и удержание

Бегуны могут поднимать и удерживать бегуна противника, обхватывая его туловище одной или двумя руками в медвежьей манере.

Поднимающий должен приложить все усилия, чтобы удерживать поднятого вертикально и устойчиво, насколько это возможно. Поднимаемый должен постараться вытянуть ноги к земле. Поднимающий должен приложить все усилия, чтобы обеспечить поднятому безопасное возвращение на землю.

Запрещено:

- Поднимать центр тяжести поднимаемого выше центра тяжести поднимающего
- Ронять/бросать противника на землю

5.7. Набор очков

Чтобы забить очко, активный бегун должен поставить мяч-череп в базу, расположенную у базовой линии противоположной команды. Очко забито после того, как бегуны перестали касаться мяча-черепа, и при этом он остается в базе.

Очко засчитывается, если:

- База переместилась значительно далеко от установленного местоположения, а бегун поставил мяч-череп в точку ее изначального местоположения (которое было определено судьей).
- Мяч-череп или база повреждены, но мяч-череп был помещен как можно более правильно (как определено судьей).
- Цель была заблокирована против правил, но бегун мог бы забить (как определено судьей).

Очко не засчитывается, и раунд продолжается, если:

- Мяч-череп покинул базу прежде чем активные бегуны перестали его касаться.
- Активный бегун стал неактивным пока удерживал мяч-череп в базе, и после того как он убрал руки от мяча-черепа тот остался в базе.
- Бегун становится неактивным перед тем как мяч-череп помещен в базу.
- База переместилась значительно далеко от установленного местоположения, прежде чем мяч-череп был помещен в базу (как определено судьей).

Если очко не засчитано, мяч-череп должен быть вынут и помещен рядом с базой, и игра может продолжаться.

5.8. Перемещение мяча-черепа

Активные «бойцы» могут перемещать мяч-череп своим игровым оружием (включая щит), если это не представляет опасности для других игроков. Мяч-череп не может быть перенесен каким-либо образом оружием игрока. «Цепные» вообще не могут перемещать мяч-череп. Боец, по чьей вине мяч-череп покинул пределы поля, получает пограничный штраф.

Активный бегун может бросать мяч-череп. Если мяч-череп при броске покидает пределы поля – бегун получает пограничный штраф. Запрещается преднамеренно бросать череп в человека.

Запрещено умышленно пинать или стоять на мяче-черепе.

5.9. Держание игрового оружия

Для правильного удержания игрового оружия обе руки должны лежать на обозначенных участках рукояти этого оружия. Зоны, являющиеся рукоятями для каждого оружия, указаны в документе *Австралийские характеристики игрового оружия*.

Чтобы правильно удерживать игровое оружие типа «цепь», необходимо, чтобы одна рука обхватывала петлю вокруг запястья (полная цепь), или чтобы одна рука обхватывала рукоять дубинки (австралийская цепь).

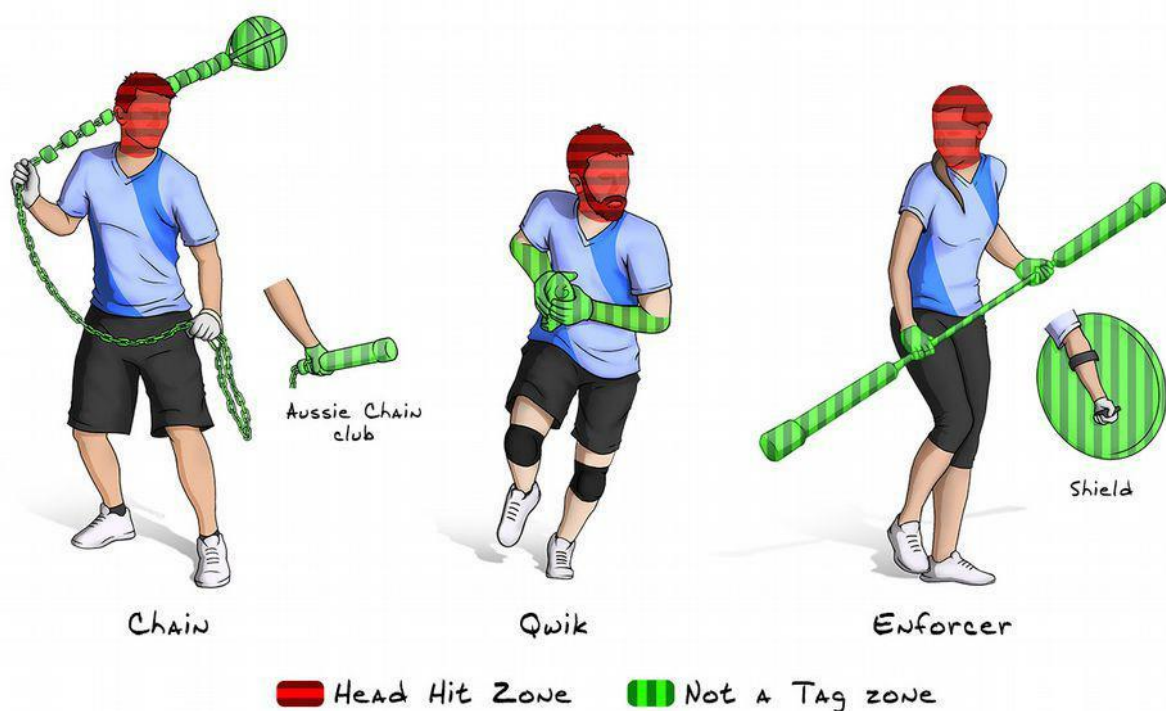
5.10. Зоны поражения

Область, допустимая для поражения, называется зоной поражения. Зоной поражения является все тело, включая одежду, но исключая голову и шею.

Кисти рук игроков с оружием не являются поражаемой зоной пока они обхватывают рукоять оружия или дубинки австралийской цепи. Руки, держащие щиты, являются поражаемой зоной. Запястье является поражаемой зоной.

Локти, предплечья и кисти рук бегуна не являются поражаемой зоной. Мяч-череп не является поражаемой зоной.

Зоны поражения для каждого типа игрока приведены ниже:



5.11. Поражение

Поражение (как процесс) - это когда ударная поверхность правильно удерживаемого игрового оружия вступает в контакт с поражаемой зоной другого игрока.

Если игрок удерживает несколько игровых оружий, то оба оружия должны быть правильно удерживаемы во время удара.

Легальное поражение оружием или дубинкой австралийской цепи вешает на противника штраф поражения игровым оружием.

Щиты не имеют ударной поверхности и не могут использоваться для поражения. Укол алебардой («staff») не является легальным поражением. Укол - это когда плоская поверхность конца алебарды упирается в игрока.

Чтобы сигнализировать о нелегальном поражении, игроки кричат «голова!», «рука!», «укол!», «мертвый мяч!» или другие соответствующие обозначения.

5.11.1. Поражения мячом цепи

Мяч цепи может быть либо «живым», либо «мертвым». По умолчанию мяч «живой». Легальное поражение «живым» мячом цепи вешает на противника штраф поражения мячом цепи.

«Мертвый» мяч не может производить легальных поражений.

Цепной шар «мертв», когда цепь обернулась в петлю вокруг игрового оружия. Шар цепи не станет «живым», пока цепь касается игрового оружия. См. 5.14.5.

Состояния мяча цепи не влияют на дубинку австралийской цепи.

5.11.2. Огонь по своим (Friendly fire)

Удары по товарищам по команде недействительны.

5.11.3. Обоюдные удары (Doubles)

Обоюдный удар - это когда два активных игрока одновременно легально поражают друг на друга. Чтобы сигнализировать об обоюдном ударе, один или оба игрока кричат «оба!». Если достигнуто соглашение, то все легально пораженные игроки получают соответствующий штраф за поражение.

Когда мгновенные легальные поражения происходят у нескольких игроков, все легально пораженные игроки получают соответствующий штраф. Кричать при этом ничего не требуется, за исключением случаев, когда это необходимо для ясности.

5.11.4. Удары в голову

Удар в голову – это когда любая часть игрока или его экипировки вступает в контакт с головой или шеей другого человека. Включая товарищей по команде, неактивных игроков и не-игроков. Это не включает в себя удары по самому себе.

После того, как игровое оружие коснется головы/шеи, все последующие контакты с оружием не являются легальным поражением. Крик «голова!» используется для информирования игроков, что поражение не было легальным.

Головные уборы, волосы, бороды и т.д., не считаются частью головы, если без них удар не пришелся бы по голове.

Судья, пораженный человек или поразивший игрок могут выдать штраф за удар в голову. Штраф начисляется поразившему игроку. Крик «head shot!» используется, чтобы предупредить игрока о его штрафе.

Чтобы квалифицироваться как штраф за удар в голову, удар должен:

- быть результатом опасного или плохо нацеленного удара ударившего игрока; или

- пораженный игрок находится в опасности или боится за свою безопасность

5.12. Прикалывание

Прикол – это когда активный «боец» помещает ударную поверхность своего правильно удерживаемого игрового оружия в зону легального поражения неактивного игрока.

Неактивный игрок приколот и не может подняться до тех пор, пока:

- его счетчик штрафа не завершен; и
- прикол не был снят; и
- не отсчитан стоун, после того как прикол был снят.

Прикалывание не прерывает отсчет штрафа. Если приколотый игрок поднимается до снятия прикола, он получает штраф за поражение. Приколотому игроку запрещено взаимодействовать с приколом. Бегуну запрещается сбивать оружие с приколотого игрока.

Один «боец» может приколоть только одного игрока за раз. Игровое оружие необходимо держать правильно, чтобы прикол был легальным. Прикалывающий должен убрать свое игровое оружие с приколотого игрока прежде чем бить им или еще как-то взаимодействовать с помощью него с другими игроками.

Прикол убран если прикалывающий «боец»:

- убирает свое оружие из зоны поражения приколотого игрока; или
- перестает правильно удерживать свое игровое оружие; или
- становится неактивным.

Цепи не могут прикалывать.

5.13. Штрафы

Игроки, которые получают штраф сразу становятся неактивными.

Штрафы не складываются. Если штрафы были получены в одно и то же время, применяется штраф с большей протяженностью.

Шттраф заканчивается, когда заканчивается раунд, и не переносится в следующий раунд.

Исключения см. в разделе 7.

Тип штрафа	Размер штрафа
Пограничный	5 стоунов
Поражение оружием	5 стоунов
Поражение мячом цепи	8 стоунов
Удар в голову	8 стоунов
Малое нарушение	5 стоунов
Большое нарушение	8 стоунов

5.14. Безопасность

Безопасность каждого человека имеет первостепенное значение. Каждый человек несет ответственность за свои действия и снаряжение, которое они приносит на поле. Каждый человек должен быть уверен в безопасности на поле и вокруг него и не должен сознательно причинять вред или подвергать себя опасности.

Если какой-либо человек требует прекращения действий по соображениям безопасности, игроки должны безопасно выходить из боя и, в случае необходимости, рефери должен объявить таймаут.

Всем игрокам рекомендуется иметь средства индивидуальной.

Игровое оружие должно соответствовать *Австралийским характеристикам игрового оружия*.

5.14.1. Люди

Длинные ногти/украшения/аксессуары или аналогичные предметы не допускаются на поле, если они представляют опасность для игроков.

Раны на теле должны быть закрыты. Если игрок получил травму или кровотечение, объявляется таймаут. Главный судья может принудительно заменить игрока, если он считает травму опасной для самого игрока, или других игроков на поле. Бегуны должны быть особенно осторожны и избегать потенциальные опасности.

5.14.2. Снаряжение

Снаряжение, которое может войти в контакт с другим игроком, должно быть мягким, смягченным, гибким или иным образом безопасным для контакта с игроком. Исключения могут быть сделаны по медицинским показаниям.

Безопасное снаряжение не может иметь открытые металлические части.

Если игровое оружие ломается или становится небезопасным, объявляется таймаут. Игрок должен заменить свое игровое оружие на оружие того же типа.

Запрещается кидать игровое оружие, за исключением случаев, когда оно безопасно возвращается своему владельцу.

Запрещается сознательно наступать на игровое оружие.

Запрещается использовать щит для атаки или отталкивания другого лица.

Запрещается размахивать цепью, когда другой ее конец с петлей/дубинкой свободно болтается.

5.14.3. Чрезмерная сила

Чрезмерная сила определяется как количество силы, приложенное для причинения вреда (в т.ч. синяков) или повреждения игрового оружия.

5.14.4. Контроль импульса

Чтобы избежать столкновений, вызванных скоростью, бегущие игроки замедляются, останавливаются или безопасно перенаправляют свой импульс, прежде чем взаимодействовать с другим игроком.

Удар, использующий силу инерции, полученную от импульса движения, считается чрезмерной силой.

5.14.5. Оборачивание цепи

Оборачивание цепи - это когда цепь оборачивается вокруг оружия и не может быть легко снята. *Поражение мячом цепи См. 5.11.1.*

Оборачивание цепи не приводит к тому, что игрок становится неактивным или невосприимчивым к поражению.

Во время оборачивания цепь нельзя раскачивать или кидать до тех пор, пока оружие не будет освобождено.

Во время оборачивания цепи игрок с оружием не может никого поражать.

Во время оборачивания цепи обоим игрокам запрещено дергать или тянуть цепь/оружие «бойца» с чрезмерной силой.

Во время оборачивания цепи, если один игрок неактивен, он не должен препятствовать освобождению цепи. Неактивные игроки могут освободить цепь, не останавливая отсчет штрафа.

5.14.6. Опутывание цепью

Опутывание - это когда цепь стягивает человека и/или его конечности, что может привести к его падению или получению им травмы.

Во время опутывания, игрок может крикнуть «опутан!» Игроки должны немедленно распутываться, как можно быстрее и безопаснее. Во время опутывания оба игрока не могут участвовать в игровом процессе, пока цепь не распутана. Если они активны, игроки не могут быть поражены. Если неактивны, их отсчет штрафа приостанавливается. Неактивные игроки должны выпутаться из цепи перед началом или продолжением отсчета штрафа.

Игрокам запрещается создавать на цепи какое-либо натяжение во время опутывания.

5.15. Замены

Замена - это когда запасной игрок заменяет игрока на поле. Во время замены любой член команды может быть переназначен на любую другую позицию.

Замена игроков производится между раундами.

Нет никаких ограничений относительно того, сколько замен может быть сделано между раундами или по ходу игры.

Если замену необходимо произвести во время таймаута, позиции и типы оружия не могут быть переназначены; заменяющий игрок с оружием должен обладать тем же типом оружия, что и игрок, которого он заменяет.

5.16. Таймауты

Таймаут - это когда игровой процесс приостанавливается до тех пор, пока проблема не будет решена.

Таймаут объявляется, когда судья кричит «стоп!»

Во время таймаута подсчет стоунов приостанавливается, игроки удерживают свои позиции и приостанавливают отсчет своих штрафов.

Решение проблемы может потребовать замены игрока или замены оборудования.

Причинами объявления таймаута могут быть:

- спор, который мешает игровому процессу
- ранение игрока
- повреждение оружия или другого снаряжения
- слишком много игроков на поле
- внешние помехи, такие как не-участники, заходящие на поле

В случае таймаута из-за травмы, потерпевший игрок должен либо покинуть поле, либо получить время для восстановления по усмотрению главного судьи. Если травмированный игрок покидает поле, игра может продолжаться с заменой.

В случае таймаута из-за повреждения игрового оружия, сломанное оружие заменяется оружием того же типа.

После того, как проблема была решена, раунд продолжается главным судьей, который произносит «3-2-1-Джаггер!», как для начала раунда. Подсчет стоунов возобновляется, и игроки возобновляют отсчет своих штрафов по первому стоуну.

При желании, главный судья может решить переиграть прерванный раунд вместо его возобновления.

5.17. Переигровка

Переигровка - это когда раунд перезапускается по решению главного судьи.

Количество очков и счет стоунов откатятся до состояния на начало раунда.

Замены и переназначение позиций и типов оружия при переигровке не допускаются.

Переигровка может быть назначена если:

- Продолжить раунд после перерыва непрактично.
- Есть разногласия по очкам.
- Споры во время игры повлияли на результат раунда.

Повторный раунд начинается как обычно после выполнения всех требований к переигровке.

6. Исполнительный Персонал



6.1. Судьи

Игрой управляют 1 главный судья, как минимум 1 линейный судья и 2 судьи на линии баз. Главный судья выбирает боковую линию для судейства. Линейный судья должен находиться на боковой линии напротив главного судьи. Каждый судья на линии баз должен находиться у базовой линии, напротив назначенной ему базы. Все судьи несут ответственность за:

- соблюдение правил
- обеспечение безопасности игроков и зрителей, наблюдающих за действиями игроков
- назначение штрафов, которые были упущены игроками на поле
- принятие решений в неясных ситуациях и незамедлительное информирование игроков и исполнительного персонала
- объявление таймаутов
- выявление нарушений и назначение соответствующего штрафа

6.1.1. Главный судья

Главный судья начинает каждый раунд с оставшимся счетчиком стоунов и текущим счетом. Главный судья может выйти на поле в любое время, стараясь не вмешиваться в игровой процесс. Ожидается, что он будет следить за перемещением мяча-черепя. Главный судья несет ответственность за:

- объявление общей продолжительности игры до начала игры
- начало или продолжение раунда
- контроль бегунов, чтобы они не входили в круг пока раунд не начнется
- оповещение о том, что круг «разбит»
- продолжение игры, если очко не было засчитано
- объявление окончания игры или половины игры
- контроль перерывов, чтобы они не были чрезмерными
- объявление победителя игры

Главный судья может помогать линейным судьям или судьям на базовых линиях в исполнении их обязанностей.

Главный судья принимает окончательное решение в любом споре на поле и перекрывает мнения всех других судей.

Перед началом раунда, если команды тратят слишком много времени, перед тем как сигнализировать, что они готовы, главный судья может заставить раунд начаться с инициирования обратного отсчета 10-ти секунд. После истечения обратного отсчета, раунд начинается словами «3-2-1-Джаггер!», независимо от готовности команд.

Перед началом раунда, если осталось три или менее стоуна, главный судья может переместить эти стоуны в следующую половину игры по соглашению с капитанами обеих команд.

6.1.2. Линейный судья

Линейный судья перемещается вдоль боковой линии поля. Он не может зайти на поле, даже если это не необходимо.

Линейный судья несет ответственность за:

- контроль бегунов, чтобы они не входили в круг пока раунд не начнется
- оповещение о том, что круг «разбит»
- возвращение мяча-черепа к ближайшей границе, когда он покидает поле

Линейный судья может помогать судьям на базовых линиях в исполнении их обязанностей.

6.1.3. Судья на базовой линии

Судья на базовой линии должен всегда стараться держать свою базу в поле прямой видимости. Он не может зайти на поле, даже если это не необходимо.

Судья на базовой линии несет ответственность за:

- контроль того, что команда, владеющая базой, к которой он привязан, имеет корректный состав и количество игроков на поле
- контроль игроков с оружием, чтобы они не входили на поле до начала раунда
- возвращение мяча-черепа к ближайшей границе, когда он покидает поле
- объявление продолжения раунда, если очко не засчитано, складывая руки в виде буквы «X», чтобы из видели другой исполнительный персонал, и затем удаляя мяч-черепа из базы (если необходимо) и кладя его рядом с ней
- объявление того что очко засчитано криком «очко!» и сигнализированием вертикально поднятой рукой (или руками)

6.2. Учетчик стоунов

Учетчик стоунов - это хронометрист, он несет ответственность за отслеживание текущего количества стоунов.

Если автоматическая система отсутствует, учетчик стоунов несет ответственность за озвучивание стоунов вручную. Примерами ручного озвучивания стоунов могут быть игра на барабанах или метание камней в металлический гонг.

В начале каждого раунда учетчик стоунов уведомляет главного судью о количестве стоунов, оставшихся в текущей половине (трети) игры.

Учетчик стоунов несет ответственность за достоверный подсчет последних десяти стоунов, оставшихся в каждой из половин (третей) игры.

Стоуны и десять последних стоунов должны быть достаточно громкими, чтобы участники игры могли четко их слышать из любой части поля.

6.3. Учетчик очков

Учетчик очков несет ответственность за тщательный подсчет количества очков, набранных каждой командой.

В начале каждого раунда они извещают главного судью о текущем счете.

В конце игры учетчик очков подсчитывает окончательный счет, проверяет, правилен ли он, и направляет счет главному судье и официальным лицам турнира.

7. НАРУШЕНИЯ



Нарушение - это любое несоблюдение правил, преднамеренное или случайное.

Игроки не должны сознательно обходить или чрезмерно свободно толковать правила таким образом, который ставит под угрозу целостность правил или противоречит намерению или духу, в котором были написаны правила.

Если игрок считает, что другой игрок нарушает правила, он должен сообщить об этом судьям.

В зависимости от обстоятельств, судьи могут выдавать предупреждения, штрафы за малые нарушения и штрафы за большие нарушения. Главный судья имеет право удалять игрока с поля.

Малые нарушения включают:

- Случайное нарушение правил
- Взаимодействие с разметкой поля или базами
- Повторное поражение неактивного игрока
- Неспортивное поведение
- Мат и ругательства
- Оскорбительное поведение

Судья может выдать предупреждение вместо штрафа за незначительное нарушение по своему усмотрению. Предупреждения должны быть выданы за первое малое нарушение, которое не оказало существенного влияния на процесс игры.

Большие нарушения включают:

- Умышленное нарушение правил
- Повторные малые нарушения
- Существенное неспортивное поведение
- Изобилие мата и ругательств
- Сильно оскорбительное поведение
- Опасная игра

Если нарушение выдано, но штраф не может быть исполнен, судья может перенести штраф игрока в начало следующего раунда.

7.1. Удаление субъекта

В исключительных обстоятельствах может потребоваться удалить человека с поля.

Удаление субъекта с поля может быть результатом:

- серьезные и преднамеренные нарушения правил
- повторные большие нарушения

- опасная игра
- повторное применение чрезмерной силы
- разжигании драки

Удаленный игрок не может быть заменен, кроме как с явным разрешением главного судьи, команда должна играть в меньшем составе. Удаленный исполнительный персонал должен быть немедленно заменен подходящей заменой. Удаленные субъекты не могут общаться с любыми участниками игры, пока игра не закончится, или пока они не будут восстановлены решением официальных представителей игры.

7.1.1. Удаление игрока

С удалением игрока с поля должны согласиться три судьи, включая главного судью. Каждый судья должен стремиться принять обоснованное и непредвзятое решение на основании всей имеющейся информации. Воздержание от соглашения допускается только в том случае, если нет возможности принять обоснованное решение. Главный судья определяет время, на которое удаляется игрок. Если судьи голосуют против удаления игрока, наказание уменьшается до большого нарушения.

Рекомендуемые продолжительности удаления игроков:

- на определенное количество стоунов
- на определенное количество раундов
- на оставшуюся половину (треть) игры
- на всю оставшуюся часть игры

Удаленные игроки могут быть восстановлены раньше, чем эти рекомендуемые продолжительности.

7.1.2. Восстановление удаленного игрока

Восстановление удаленного игрока требуется согласия главного судьи и по крайней мере одного другого знающего и опытного судьи. Проблема, повлекшая удаление, должна быть успешно решена до восстановления удаленного игрока.

7.1.3. Удаление исполнительного персонала

На удаление исполнительного персонала с поля должны согласиться капитаны обеих команд и судья, имеющий достаточно знаний и опыта. Каждое лицо, принимающее решение, должно стремиться принять обоснованное и непредвзятое решение на основании всей имеющейся информации. Воздержание от соглашения допускается только в том случае, если нет возможности принять обоснованное решение. Исполнительный персонал должен быть удален на всю оставшуюся часть игры.

7.1.4. Эскалация удаления субъекта

Рекомендации по удалению субъекта дольше, чем на одну игру, должны быть отправлены в письменной форме (при наличии доказательств, если таковые имеются) в Исполнительный комитет Австралийской лиги Juggernaut.



Увидимся на поле!

Version History

Version	Date	Edits
2017.A	Apr 2017	Переписано и отредактировано, чтобы отразить текущую игру.