

Краткая выжимка.

Одевайся так, чтоб ничего не оторвали и чтоб ты никого не травмировал.
Защити колени, локти, ладони. Падать будет больно. Стоять на колене каждый раз тоже. Надень ракушку. На всякий случай.
Команда - один бегун+бойцы.

До начала раунда запомни свою сторону и противоположную команду. Бить - их.
Бежать - в ту сторону.
Дождись вопроса судьи, ответь, если ты бегун, услышь “три-два-один-джаггер” и вперед.

Не вкладывай всю силу в удар, береги противников. Не врезайся в них с разбега.
Помни, падать - больно.

Если ты боец - тебя можно бить везде, кроме головы, шеи, паха и запястий. Если ты бегун - нельзя еще и в предплечья и локти.

Если ты боец - ты можешь бить оружием других игроков, джагг трогать только оружием. Носить джагг нельзя. Бросать оружие в игроков - нельзя.
Если ты бегун - ты не можешь трогать оружие, зато можешь схватить джагг и бежать с ним к базе противника. Бросать джагг в игроков - нельзя. Если ты бегун, ты можешь хватать другого бегуна! Если он стоит, то только выше пояса. Если сидит/ползет/лежит - хватай везде. Береги другого бегуна, не врезайся в него и не бросай. Помни, падать - больно.

Если тебя стукнули оружием ЛЮБЫМ ОРУЖИЕМ ОТ ЛЮБОГО ИГРОКА В ПОРАЖАЕМУЮ ЗОНУ, вставай на колени, клади оружие (или джагг) на землю и считай пять камней. Камни это звуки “пум! пум! пум!”, они начинаются с началом раунда. Если ты вышел за пределы поля или выбил туда джагг - вставай на колени, клади оружие или джагг и считай пять камней. Потом поднимайся, хватай что положил и беги дальше. Если тебя касается оружие активного бойца - не поднимайся, но и не считай больше пяти. Как только уберет оружие - беги дальше.
СИДИМ МИНИМУМ ПЯТЬ КАМНЕЙ, даже если кто-то хотел тебя удержать и передумал до того, как они истекли.

Боец! Охраняй своего бегуна.

Бегун! Тащи джагг в базу противника и ставь внутрь. В свою не тащи.

Все! Базу не трогайте, не двигайте с места и не накрывайте собой!

Одежда и защитная экипировка

Безопасность на поле джаггера предполагает отсутствие легко отрывающихся украшений, выпирающих жестких деталей костюма, свободно болтающихся ремней/веревки и петель из них.

В обязательную защитную экипировку входят наколенники, налокотники и перчатки. Максимум защиты не лимитируется, однако помните, что ваша защита не должна травмировать других игроков (особенно если вы бегун и планируете тесное взаимодействие с бегуном противоположной команды)

Команда

Команда для игры джаггера состоит минимум из четырех человек, один из которых - бегун, остальные - вооруженные игроки. Максимум людей в команде - один бегун+четыре бойца. Количество людей в обеих командах должно быть одинаковым. Только бегун может прикасаться к джаггу руками, нести его, забивать джагг в базу и зарабатывать очки.

Только вооруженные игроки могут использовать оружие и выбивать вооруженных игроков и бегуна противоположной команды.

Этапы игры

Начало раунда

Все игроки находятся за пределами поля на границе своей базовой линии. Джагг устанавливается в центр поля. До начала раунда игроки могут передавать друг другу оружие, определять тактику, заменять уставших игроков запасными.

Судья спрашивает команды о готовности, если команда готова к началу раунда, ее бегун поднимает руку.

Когда оба бегуна подняли руку, судья инициирует игру стартовым сигналом "Три, два, один, джаггер!"

Раунд начинается, игроки могут выходить на поле.

Раунд сопровождается звуковыми сигналами, звучащими с периодичностью в полторы секунды. Каждый такой сигнал называется камнем.

Прерывание раунда

Прервать раунд может судья с помощью хорошо слышимого звукового сигнала.

Причины для прерывания раунда:

- травма игрока,
- поведение игроков, противоречащее правилам безопасности,
- джагг выброшен слишком далеко за пределы поля.

Конец раунда

Раунд считается законченным, как только один из бегунов зарабатывает очко. Чтобы принести очко команде, бегун должен поместить джагг в базу.

Джагг считается размещенным в базе, если он не выпадает из нее и больше никто к нему не прикасается.

Если бегун правильно установил джагг в базу и оказался выбит в этот момент, очко все равно засчитывается.

Если бегун забивает джагг в базу своей команды, засчитывается автогол, очко получает противоположная команда.

Победа

Победившей считается команда, которая первая зарабатывает заранее определенное количество очков.

Поведение на игровом поле

Безопасность

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.

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;**
- **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.**

Нарушение границ поля игроком / джаггом

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, полевой игрок 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 и не останавливает раунд. Бегун должен выбрать кратчайший путь от пограничной линии до джага и как можно скорее вернуться на поле в то же место, где он его покинул.

Поражаемая зона и попадания

Поражаемые зоны вооруженных игроков: тело за исключением головы, шеи, кистей рук, паха.

Поражаемые зоны бегунов: тело за исключением головы, шеи, кистей рук, предплечий, локтей, паха.

Удары могут наноситься рубящим и колющим движением. Запрещены колющие с выпада.

Если боец попал оружием в поражаемую зону игрока со своей команды, сам виноват, игрок становится неактивным по общим правилам.

Если игрок получил удар в непоражаемую зону, он имеет право этот удар проигнорировать (если чувствует себя в состоянии продолжать игру).

СЛЕДИТЕ ЗА СИЛОЙ УДАРА, не лупите, касание вполне чувствительно, даже если противник не отлетает от него. Берегите других игроков, они - залог ваших дальнейших игр.

Вооружённые игроки отвечают за безопасность своего игрового оружия и его использования. Вооружённым игрокам позволено без ограничений пробежать мимо других полевых игроков и даже попутно выбивать их, если доступное пространство позволяет это сделать.

Игрокам запрещено бросать своё игровое оружие в качестве атаки.

Бойцам запрещено наносить колющие удары во время рывка или прыжка вперёд.

Если игрок выронил оружие, сам виноват.

Отбирать чужое оружие нельзя.

Замена оружия

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 джагом, 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.

Активный / неактивный игрок

Вооруженный игрок активен, если он **стоит/перемещается вертикально**.

Бегун активен если он **стоит/перемещается или держит джагг в руках**.

Варианты: Бегун, который проползает к джаггу - активен. Бегун, который схватил джагг и стоит на колене - активен. Бегун, который стоит на колене, не прикасается к джаггу и никуда не двигается - неактивен. Боец, который встал с колена, чтобы дойти до оружия, которое он выронил - активен. Боец, который стоя на колене взял оружие - неактивен.

СТОЯ НА КОЛЕНЕ НЕЛЬЗЯ НАНОСИТЬ УДАРЫ.

Игрок становится активным с началом раунда.

Игрок становится неактивным после того как его выбили оружием, после того как он нарушил границы поля собой, после того как он выкинул джагг за пределы поля.

После получения попадания или нарушения границ поля игрок обязан встать на одно колено и положить на землю оружие или джагг (можно придерживать за рукоять, чтоб не пнули в замесе боя). После этого игрок отсчитывает пять камней, считая их вслух.

Если по истечению пяти камней игрока не удерживают и не выбивают заново, игрок становится активным: берет оружие и поднимается с колена (боец), начинает двигаться или подхватывает джагг (бегун).

Удержание

Удерживать других вооруженных игроков и бегунов могут только вооруженные игроки. Активные бойцы могут удерживать не более одного неактивного полевого игрока.

Для удержания нужно прикоснуться к игроку боевой частью оружия.

- Если игрока выбили и удерживают - игрок становится неактивным (встает на колено, кладет оружие/джагг на землю) и отсчитывает пять камней. После того как отсчет закончился, игрок ожидает окончания удержания
- Если удержание применяется на игроке, которого выбили до этого - неактивный игрок досчитывает пять камней, после чего ожидает окончания удержания.
- Если удержание начинается и заканчивается до того как боец досчитал пять камней, эти пять камней необходимо досчитать - только после них можно вставать.

Удержание заканчивается сразу, как активный игрок убирает боевую часть оружия.

Боец с двумя мечами не может удерживать одновременно двух других игроков.

Взаимодействие бегунов

В погоне за джаггом бегуны могут взаимодействовать друг с другом, вырывая джагг из рук и удерживая бегуна-соперника.

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, противника в пределах разрешённой зоны нападения.

Во время борьбы бегунам запрещается:

- Бить или топтать противника, а также атаковать его вне разрешённой зоны нападения;
- Отрывать бегуна от земли и бросать его;
- 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.
- Резко дергать противника за одну конечность.

Берегите и бойцов, и бегунов, они - залог ваших следующих игр!