

POLSKA KSIĘGA ZASAD



3. Edycja 2026
Treść: Rafał Chelkowski, Jakub Otworowski, Katarzyna Rynarzewska
Korekta: Rafał Chelkowski, Miłosz Jankowski
Skład, łamanie i okładka: Paulina Łoboda
Ilustracje: Katarzyna Rynarzewska, Paulina Łoboda



SPIIS TREŚCI

1. WSTĘP

1.1. Bezpieczeństwo	7
1.2. Glosariusz	7

2. ROZGRYWKA

2.1. Cel gry	9
2.2. Drużyny	9
2.2.1. Wymiana zawodnika	9
2.3. Liczenie czasu	9
2.4. Pozycje	10
2.4.1. Enforcer	10
2.4.2. Qwik	10
2.4.3. Limity na pozycjach	10
2.5. Przebieg meczu	11
2.5.1. Połowy	11
2.5.2. Sety	11
2.5.3. Start rundy	11
2.5.3.1. Procedura startowa	11
2.5.3.2. Qwik head start	12
2.5.3.3. Start z linii	12
2.6. Zasady zdobywania punktów	13
2.7. Posiadanie czaszki	13

3. BOISKO

3.1. Wymiary.....	14
3.2. Wyjście poza boisko.....	15

4. RYNSZTUNEK

4.1. Rodzaje broni.....	16
4.1.1. Q-tip	16
4.1.2. Staff	16
4.1.3. Long	16
4.1.4. Short	16
4.1.5. Tarcza	17
4.1.6. Łańcuch australijski	17
4.1.7. Łańcuch	17
4.2. Bezpieczna budowa broni.....	17
4.3. Uszkodzenie broni w czasie gry	18
4.4. Wymiary broni	18
4.5. Czaszka	19
4.6. Elementy ubioru.....	19

5. ZASADY WALKI

5.1. Zasady trafień.....	20
5.1.1. Prawidłowy chwyt.....	20
5.1.2. Strefy trafień	20
5.1.3. Double	22
5.1.4. Uderzenia w głowę	22
5.2. Uderzenia zakazane	22
5.3. Łańcuch	23

5.3.1. Aktywność łańcucha	23
5.3.2. Splątanie łańcucha	23
5.3.3. Broń drzewcowa splątana łańcuchem	23
5.3.4. Splątanie łańcucha z dowolną częścią ciała gracza	24
5.3.5. Splątanie dwóch łańcuchów	24
5.4. Zachowanie zbitego gracza	24
5.4.1. Przerwanie klęczenia	25
5.4.2. Odplątywanie broni przez zbitego gracza	25
5.5. Pin	26
5.6. Zasada ograniczonych zapasów	26
5.7. Porzucenie broni	28



1. WSTĘP

Jugger jest sportem drużynowym, łączącym elementy rugby, szermierki i sztuk walki. W grze wykorzystywane są miękkie bronie piankowe. Historia tego sportu rozpoczęła się gdy światło dzienne ujrzał Australijski film *Salute of the Jugger*, w którym przedstawiony został prototyp juggera. Jugger rozwijany jest w wielu Państwach dookoła świata. W tym Australii, Irlandii, Hiszpanii, Niemczech, USA, Polsce i Szwecji.

1.1. Bezpieczeństwo

Nadrzędnym priorytetem graczy powinno być bezpieczeństwo swoje i innych. Gracze narażający innych zawodników na szkodę mogą podlegać usunięciu z boiska na czas trwania meczu.

1.2. Glosariusz

Broń drzewcowa – Broń wykonana z twardego rdzenia otoczona miękką, amortyzującą pianką.

Broń dwuręczna – Do zaliczenia uderzenia jako prawidłowe, broń musi być trzymana w obydwu rękach.

Czaszka – Odpowiednik piłki.

Enforcer – Gracz wyposażony w broń piankową.

Kamień – Nazwa dźwięku/jednostki czasu wykorzystywanej w grze. Jeden kamień trwa 1,5 sekundy.

Long – Najkrótsza broń dwuręczna, drzewcowa z jednym chwytem i powierzchnią uderzeniową.

Łańcuch – Broń składająca się z łańcucha/taśmy na końcu którego/której znajduje się powierzchnia uderzeniowa w postaci miękkiej kuli o średnicy minimum 18 centymetrów.

Łańcuchowy – Enforcer wyposażony w łańcuch.

Opona – Odpowiednik bramki, w której qwik umieszcza czaszkę w celu zdobycia punktu.

Pchnięcie – Uderzenie podczas którego broń porusza się równolegle do swojej długości, docelowo trafiając przeciwnika jedynie czubkiem powierzchni uderzenia.

Pin – Regulaminowe opóźnienie powrotu tymczasowo wyeliminowanego gracza przy użyciu broni.

Powierzchnia uderzeniowa – Powierzchnia broni, którą można zadawać ciosy.

Pozycja startowa – Pozycja z której gracze rozpoczynają grę na początku rundy.

Short – Najkrótsza broń drzewcowa, jednoręczna.

Staff – Długa, dwuręczna broń drzewcowa z dwoma chwytami.

Strefa trafienia – Zakres ciała, w którym wyprowadzone w niego ciosy są uznawane za trafione.

Szarża – Celowe wbiegnięcie w przeciwnika swoim ciałem.

Tarcza – Płaska, okrągła broń bez powierzchni uderzenia.

Q-tip – Dwumetrowa, dwuręczna broń drzewcowa z powierzchniami uderzeniowymi na obu końcach.

Qwik – Gracz odpowiedzialny za przenoszenie czaszki, jako jedyny w drużynie nie posiada broni. Jedyny zawodnik w drużynie mogący zdobywać punkty.

2. ROZGRYWKA

2.1. Cel gry

Celem gry jest zdobycie większej ilości punktów od drużyny przeciwnej. Punkt zostaje zdobyty w chwili w której czaszka zostanie włożona do opony przez jednego z Qwików. Zadaniem pozostałych graczy jest uniemożliwienie drużynie przeciwnej zdobycia punktu oraz wsparcie Qwika w dotarciu do opony przeciwnika przy pomocy broni piankowych.

2.2. Drużyny

Drużyna w jednym meczu składa się z maksymalnie 8 graczy, z czego na boisku może znajdować się tylko 5 – w tym 4 Enforcerów i 1 Qwik.

2.2.1. Wymiana zawodnika

Zawodników można wymienić nieograniczoną ilość razy, przed dowolnym startem z pozycji startowych. Zawodnicy mogą również dokonać wymiany broni przed dowolnym startem rundy o ile po wymianie broni drużyna będzie spełniać zasady limitów broni.

2.3. Liczenie czasu

Podczas gry czas liczony jest w kamieniach. Jeden kamień odpowiada 1,5 sekundy i oznaczony jest sygnałem dźwiękowym głośnym na tyle, żeby był wyraźnie słyszalny na terenie całego boiska.

2.4. Pozycje

2.4.1. Enforcer

Enforcerami są gracze, którzy w momencie rozpoczęcia gry z pozycji startowych wyposażeni są w broń piankową. Zadaniem Enforcerów jest tymczasowa eliminacja graczy z drużyny przeciwnej na drodze walki oraz opóźnianie powrotu wyeliminowanych graczy do aktywności poprzez pinowanie, w celu uniemożliwienia drużynie przeciwnej zdobycia punktu, oraz w celu umożliwienia swojemu Qwikowi zdobycia punktu. Enforcerzy mogą używać broni do przesuwania czaszki, ale nie mogą zdobywać punktów. Enforcerzy nie mogą przenosić czaszki na swojej broni.

2.4.2. Qwik

Qwikami są gracze, którzy w momencie rozpoczęcia gry z pozycji startowych nie są wyposażeni w broń piankową. Zadaniem Qwików jest transport czaszki i zdobywanie punktów poprzez umieszczenie jej w oponie przeciwnika. Qwikowie mogą rzucać czaszką. Zabronione jest chwyatanie broni przez Qwika w trakcie gry.

2.4.3. Limity na pozycjach

Podczas gry na boisku może znajdować się wyłącznie 4 Enforcerów z jednej drużyny. W każdej drużynie może znajdować się maksymalnie jeden Łańcuchowy. Nie istnieją natomiast limity odnośnie ilości konkretnego modelu broni drzewcowej w jednej drużynie. Przykładowe konfiguracje broni w drużynie:

- 1x Łańcuch długi/1x Łańcuch krótki/2x Q-tip – konfiguracja **niedozwolona**
- 2x Łańcuch długi/2x Q-tip – konfiguracja **niedozwolona**
- 1x Łańcuchy długi/2x Q-tip/1x Staff – konfiguracja **dozwolona**
- 2x Q-tip/1x Staff/1x Long – konfiguracja **dozwolona**
- 4x Long/Staff/Q-tip/ – konfiguracja **dozwolona**

2.5. Przebieg meczu

Każdy mecz podzielony jest na sety lub połowy, a te z kolei podzielone są na rundy. Każda runda kończy się gdy jedna z drużyn zdobędzie punkt, skończy się czas lub sędzia zarządzi zakończenie rundy.

2.5.1. Połowy

Grając na połowy należy przyjąć czas trwania połowy, zaleca się rozgrywanie połów nie krótszych niż 80 kamieni i nie dłuższych niż 120 kamieni. Mecz wygrywa drużyna która zdobędzie więcej punktów na koniec dwóch połów. Pomiedzy połowami powinno dojść do zamiany pozycji startowych drużyn. W wariacie gry na połowy mogą występować remisy. W przypadku konieczności wyłonienia zwycięzców, po regulaminowym czasie gry należy przeprowadzić dodatkową rundę, która rozstrzyga mecz (Zasada Złotej Czaszki).

2.5.2. Sety

Grając w wariacie setowym nie występuje oficjalny limit czasowy. Drużyny grają, dopóki jedna z drużyn nie osiągnie wcześniej ustalonej ilości punktów. Po zakończeniu setu drużyny rozpoczynają kolejny set, aż do momentu, w którym jedna z drużyn nie wygra wcześniej określonej ilości setów. Zalecany format meczu: best of 3 sety do 5 punktów.

2.5.3. Start rundy

Występują trzy warianty startu rundy:

- Start każdej rundy z czaszką na środku boiska i Qwikami przy czaszce (qwik head start)
- Start każdej rundy z czaszką na środku boiska i Qwikami na linii startowej z resztą drużyny
- Start pierwszej rundy setu w wariacie qwik head start, a każdej kolejnej z Qwikami na liniach startowych, z czaszką w posiadaniu drużyny, która straciła ostatni punkt.

2.5.3.1. Procedura startowa

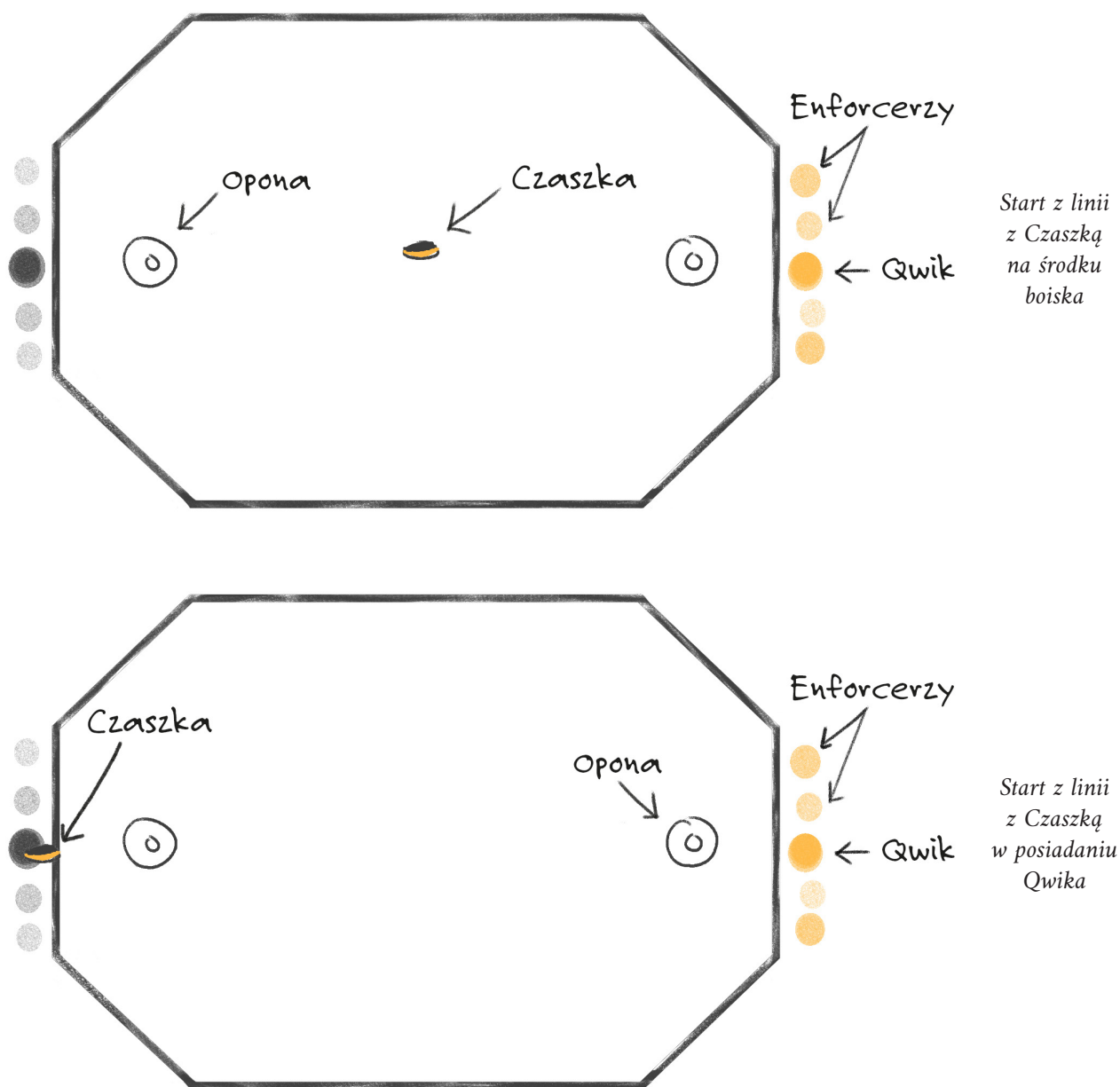
Procedura startowa obejmuje odliczanie przez sędziego 20 kamieni, informując głośno graczy o 20, 15, 10 i 5 kamieniach. Ostatnie 4 kamienie są odliczane poprzez sygnały: na 4 kamieniu sędzia krzyczy „uwaga”, na kolejne kamienie - 3, 2, 1, zakończone komendą „jugger” wypowiedzianą na kamieniu będącym sygnałem startowym rozpoczynającym rundę.

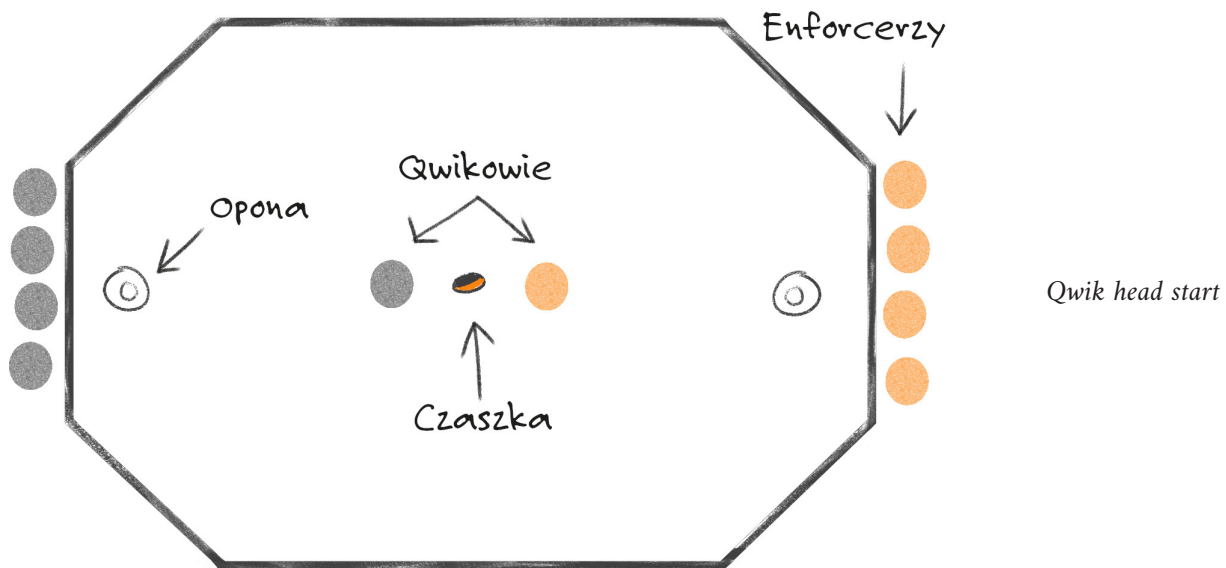
2.5.3.2. Qwik head start

W tym wariantcie pozycje startowe Enforcerów znajdują się na linii za oponami, a Qwikowie rozpoczynają na połowach należących do ich drużyn, przy centrum boiska, oddaleni o przynajmniej 180 cm od znajdującej się na środku boiska czaszki.

2.5.3.3. Start z linii

Drugim wariantem rozpoczęcia rundy jest start wszystkich zawodników z pozycji startowych znajdujących się na linii za oponami. W tym wariantcie czaszka rozpoczyna grę w posiadaniu jednego z Qwików lub na środku boiska.





2.6. Zasady zdobywania punktów

Punkty mogą zdobywać wyłącznie Qwikowie. W celu zdobycia punktu Qwik musi włożyć czaszkę do opony przeciwnika. Po zdobyciu punktu, runda zostaje zakończona. Zdobycie punktu i zakończenie rundy ogłoszone zostaje przez sędziego głównego. Punkt zostaje zaliczony, jeśli:

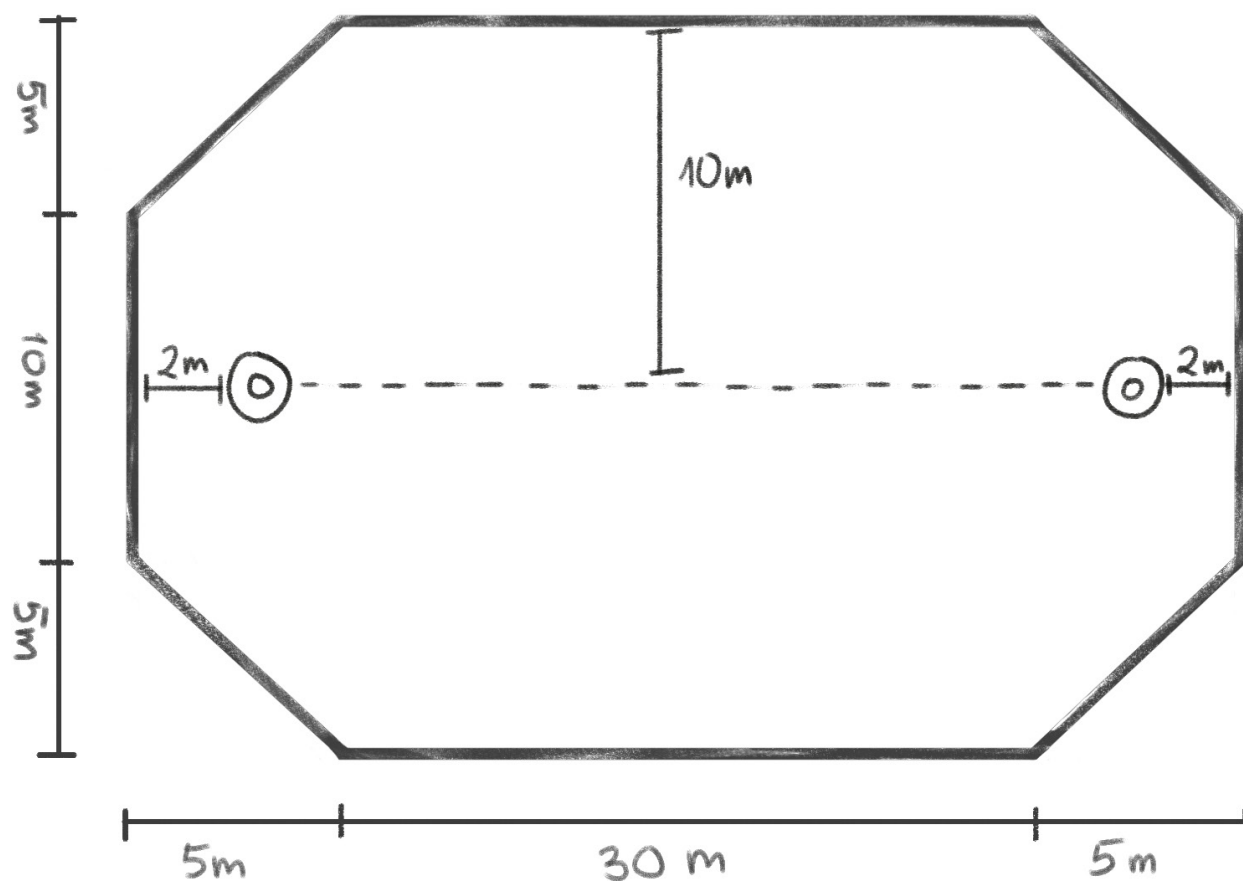
- Zdobywający punkt Qwik nie został trafiony przed umieszczeniem czaszki w oponie.
- Czaszka została włożona do opony – została puszczona przez Qwika najwcześniej w momencie jej kontaktu z wnętrzem opony.
- Czaszka nie wypadła z opony.
- Żaden z Qwików nie dotyka czaszki dłońmi.

2.7. Posiadanie czaszki

Drużyna znajduje się w posiadaniu czaszki, jeśli Qwik tej drużyny trzyma/przenosi czaszkę. W trakcie gry może wystąpić sytuacja, gdy żadna z drużyn nie jest w posiadaniu czaszki, gdy żaden z Qwików nie przenosi/trzyma czaszki.

3. BOJSKO

3.1. Wymiary



Wymiary boiska do Juggera.

3.2. Wyjście poza boisko

Wyjście z boiska rozumiane jest jako kontakt dowolnej części ciała zawodnika z linią boiska lub terenem poza boiskiem. W przypadku wyjścia jakiegokolwiek zawodnika poza linię boiska musi on wrócić najkrótszą drogą oraz natychmiast po powrocie odliczyć 5 kamieni, tak jak przy trafieniu. Jeśli gracz zostanie wypchnięty poza boisko przez innego zawodnika, gdy nie wiązało się to z faulem (np. w wyniku popchnięcia od tyłu biegnącego gracza lub nadmiernego użycia siły), powinien on zachować się tak samo jak w przypadku standardowego wyjścia poza boisko.

W przypadku wypadnięcia czaszki poza boisko, najbliższy z sędziów musi przywrócić czaszkę na boisko. W wyjątkowych sytuacjach – za zgodą sędziów – znajdujący się przy granicy boiska Qwik może wybiec po nią najkrótszą drogą i zaraz po zabraniu wrócić na pole gry tą samą drogą. W takiej sytuacji nie odlicza kamieni. Qwik przedłużający swój powrót na boisko traci czaszkę, upuszcza ją na boisko i musi odczekać 5 kamieni kary po powrocie. Inne niestandardowe sytuacje rozstrzyga sędzia. Gracz, który wyrzucił lub wypchnął czaszkę poza boisko, traktowany jest jak gracz, który wyszedł poza boisko i powinien odliczyć 5 kamieni kary. Jeśli zawodnik wyrzuci czaszkę za boisko i zostanie zbity zanim czaszka wyląduje poza boiskiem, powinien natychmiast rozpocząć odliczanie 5 kamieni kary. Jeśli czaszka ostatecznie opuści boisko z jego winy, musi zresetować swoje odliczanie do zera i rozpocząć je dopiero, gdy czaszka wróci na boisko. Gracz, który wyrzucił lub wypchnął czaszkę za boisko, powinien przyjąć pozycję gracza nieaktywnego i oczekiwać na powrót czaszki na boisko przed rozpoczęciem odliczania kary.

4. RYNSZTUNEK

4.1. Rodzaje broni

4.1.1. Q-tip

Broń drzewcowa dwuręczna o długości maksymalnie 2 metrów, z obu stron zakończona powierzchniami uderzeniowymi. Długości powierzchni uderzeniowych muszą być jednakowe i wynosić minimalnie 40 centymetrów i maksymalnie 60 centymetrów. Chwyt broni ma długość równą 80 centymetrów. Nie jest wymagana amortyzacja ręczki Q-tipów.

4.1.2. Staff

Broń drzewcowa dwuręczna o długości maksymalnie 1,8 metra i zasięgu 1,1 metra posiadająca dwa chwyt rozdzielone międzychwytem. Długość powierzchni uderzeniowej wynosi maksymalnie 90 centymetrów, szerokość poszczególnych chwytów wynosi maksymalnie 20 centymetrów, a szerokość międzychwytu wynosi maksymalnie 50 centymetrów. Trafienia międzychwytem nie są zaliczane.

4.1.3. Long

Broń drzewcowa dwuręczna o długości maksymalnie 1,4 metra posiadająca jeden chwyt o długości maksymalnie 40 centymetrów i długości powierzchni uderzeniowej maksymalnie 1 metr.

4.1.4. Short

Broń drzewcowa jednoręczna o długości maksymalnie 85 centymetrów posiadająca jeden chwyt o długości maksymalnie 20 centymetrów i długości ostrza maksymalnie 65 centymetrów. Short może być używany w połączeniu z drugą bronią jednoręczną.

4.1.5. Tarcza

Broń jednoręczna. Tarcza ma kształt koła o średnicy maksymalnie 60 centymetrów lub wielokąta foremnego o minimum 5 kątach który może zostać wpisany w okrąg o średnicy maksymalnie 60 centymetrów. Brzegi i front tarczy muszą być zabezpieczone warstwą amortyzacyjną. Zabronione jest wyprowadzanie ciosów krawędzią tarczy. Tarcza nie może być użyta do zbijania ani pinowania. Tarcza może być używana w połączeniu z drugą bronią jednoręczną.

4.1.6. Łańcuch australijski

Łańcuch australijski składa się z maczugi, lonży i kuli. Maczuga posiada powierzchnię uderzeniową oraz chwyt. Lonża musi być przymocowana do końca chwytu maczugi. Wymagania dotyczące maczugi są zgodne z sekcją 2.3.2 (broń drzewcowa). Maksymalna długość całkowita: 320 cm. Minimalna średnica kuli: 18 cm. Maksymalna długość części z kulą z lonżą: 270 cm. Maksymalna długość maczugi: 50 cm. Minimalna długość powierzchni uderzeniowej maczugi: 30 cm.

4.1.7. Łańcuch

Broń dwuręczna. Łańcuch może mieć długość maksymalnie 3,2 metra, a jego głowica musi mieć średnicę minimalnie 18 centymetrów. Tylko kula na końcu łańcucha stanowi powierzchnię uderzeniową. Lonża nie jest powierzchnią uderzeniową i nie może być używana do zadawania trafień.

4.2. Bezpieczna budowa broni

Aby zapewnić odpowiednie bezpieczeństwo graczom, rdzeń broni drzewcowej musi być otoczony pianką o minimalnej grubości 2 centymetrów względem rdzenia (nie rączki). Średnica powierzchni uderzeniowej powinna wynosić przynajmniej 6 centymetrów. Rdzeń musi kończyć się minimalnie 10 centymetrów przed końcem powierzchni uderzeniowej broni. Sama końcówka powierzchni uderzeniowej musi być wykonana w taki sposób, aby możliwa była jej kompresja. Przy maksymalnej kompresji końcówki broni, rdzeń nie może być wyczuwalny, a końcówka nie powinna odginać się na boki. Średnica powierzchni uderzeniowej każdej broni oraz międzychwyt Staffa powinny być większe od chwytów o przynajmniej 4 centy-

metry. Konstrukcja broni drzewcowej powinna gwarantować jej odpowiednią sztywność. Łańcuchy mogą być wykonane z materiałowej taśmy o szerokości minimalnie 2 centymetrów lub z plastikowego łańcucha. W przypadku łańcucha z plastikowymi ogniwami należy dodatkowo zabezpieczyć fragment poprzedzający głowicę na długości minimalnie 1 metra pianką o grubości minimum 6 milimetrów. Kula łańcucha musi być wykonana z materiału umożliwiającego jej kompresję. Każda broń powinna zostać sprawdzona przez sędziów przed dopuszczeniem do gry.

4.3. Uszkodzenie broni w trakcie gry

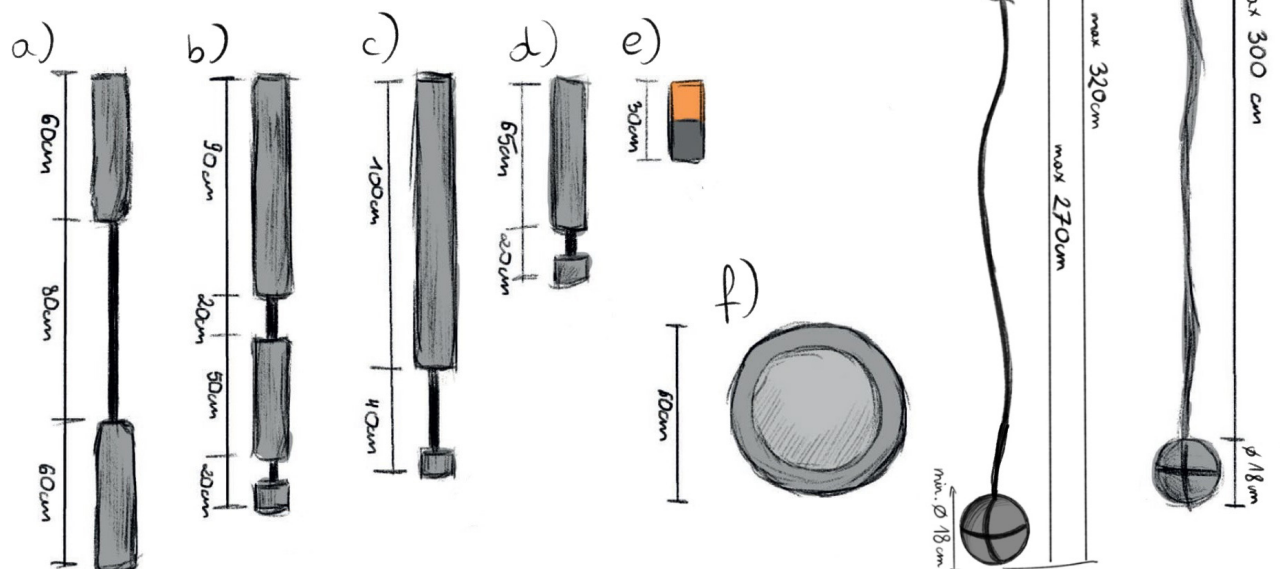
Zawodnik, którego broń uległa uszkodzeniu, może:

- Opuścić boisko najkrótszą drogą i wymienić broń na dowolną działającą, z zachowaniem limitów maksymalnej ilości łańcuchów w drużynie na boisku. Po powrocie zawodnik odlicza 5 kamieni. Do opuszczenia boiska zawodnik pozostaje aktywny i można go zbijać. Może również brać udział w grze jako enforcer bez broni.
- Wymienić swoją zepsutą broń przez linię boiska, otrzymując nową broń od innego zawodnika swojej drużyny. Pozostaje zbijalny podczas całego procesu albo może grać jako enforcer bez broni.

4.4. Wymiary broni

- a) Q-tip
b) Staff
c) Long
d) Short

- e) Czaszka/pilka
f) Tarcza
g) Łańcuch australijski
h) Łańcuch



4.5. Czaszka

Czaszka musi mieć kształt pozwalający na swobodne jej przenoszenie przez Qwików, oraz nie może być wykonana w sposób stanowiący zagrożenie dla graczy. Wymiary czaszki powinny pozwolić na przenoszenie jej w jednej ręce, bez możliwości schowania jej w dłoni. Zalecane wymiary czaszki to walec o długości 30 cm i średnicy 12 cm. Zalecane wymiary bramki to walec o szerokości 40cm i wysokości 20cm z otworem o średnicy 15 cm.

4.6. Elementy ubioru

Qwikowie i pozostali zawodnicy mogą nosić ochraniacze (np. nałokietniki, nakolanniki), pod warunkiem że nie ograniczają one prawidłowego odczuwania trafień. Dodatkowo gracze mogą stosować dodatkowe elementy ochronne, o ile nie stanowią zagrożenia dla innych graczy i nie wpływają negatywnie na odczuwanie trafień. Jeśli jakikolwiek element ochronny utrudnia odczuwanie trafień lub stwarza zagrożenie, sędzia może nakazać jego usunięcie. Wszystkie elementy ochronne powinny zostać sprawdzone przez sędziów przed rozpoczęciem gry. Dopuszcza się stosowanie okularów ochronnych podczas gry. Ze względu na umiejscowienie stref trafień, jeśli rękawiczki zakrywają nadgarstek, nie mogą mieć amortyzacji zarówno na nadgarstku, jak i za nim. Niedopuszczalne są rękawice z elementami na tyle grubymi, że mogą wpłynąć na zdolność trafienia za nadgarstkiem, a także rękawice z twardymi lub nieściśliwymi ochraniaczami. W przypadku Qwików rękawiczki mogą zakrywać nadgarstek i mogą być amortyzowane na nadgarstku i za nim, o ile spełniają pozostałe warunki. Rękawiczki nie mogą zawierać twardych ani ostrych elementów. Twarde ochraniacze są dopuszczalne wyłącznie na kolanach. Nie dopuszcza się stosowania ortez i ochraniaczy wynikających z konieczności medycznych. Organizatorzy turnieju mogą jednak zezwolić na korzystanie z takich elementów w szczególnych sytuacjach, pod warunkiem spełniania pozostałych wymagań.

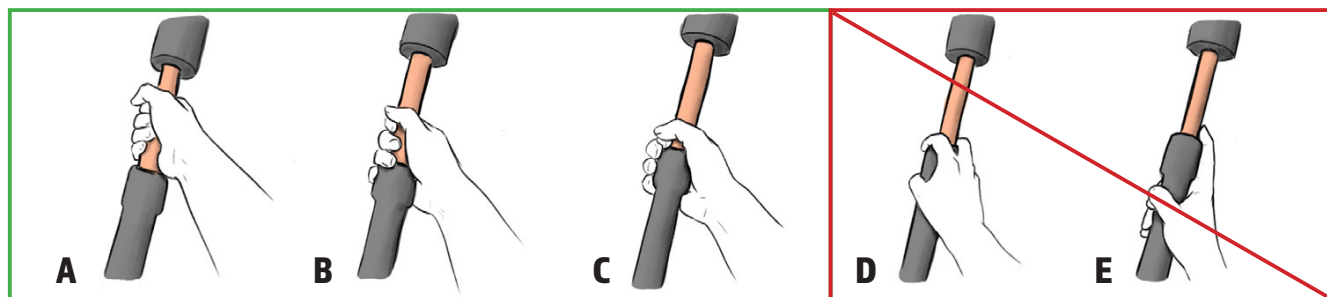
5. ZASADY WALKI

5.1. Zasady trafień

Enforcer na drodze walki bronią piankową może tymczasowo wykluczać pozostałych graczy z gry. Aby tymczasowo wykluczyć innego zawodnika z gry, należy trafić go powierzchnią uderzeniową używanej broni w strefę trafienia na jego ciele. Strefy trafienia każdego zawodnika uzależnione są od jego roli i używanej przez niego broni. Chwycenie broni aktywnej należącej do innego gracza zawsze liczone jest jak otrzymanie uderzenia w strefę trafienia. Trafienie zawodnika z tej samej drużyny również skutkuje jego tymczasową eliminacją.

5.1.1. Prawidłowy chwyt

Prawidłowy chwyt broni drzewcowej to taki, w którym broń trzymana jest wyłącznie za uchwyt, zgodnie z zasadami chwytu dla danej broni, a nie za powierzchnią uderzeniową ani międzychwyt. Dłoń powinna obejmować uchwyt pętlą utworzoną z co najmniej dwóch palców, np. wskazującego i kciuka. Grafika przedstawia trzy warianty prawidłowego chwytu (A, B, C) oraz przykłady chwytów nieprawidłowych (D, E).



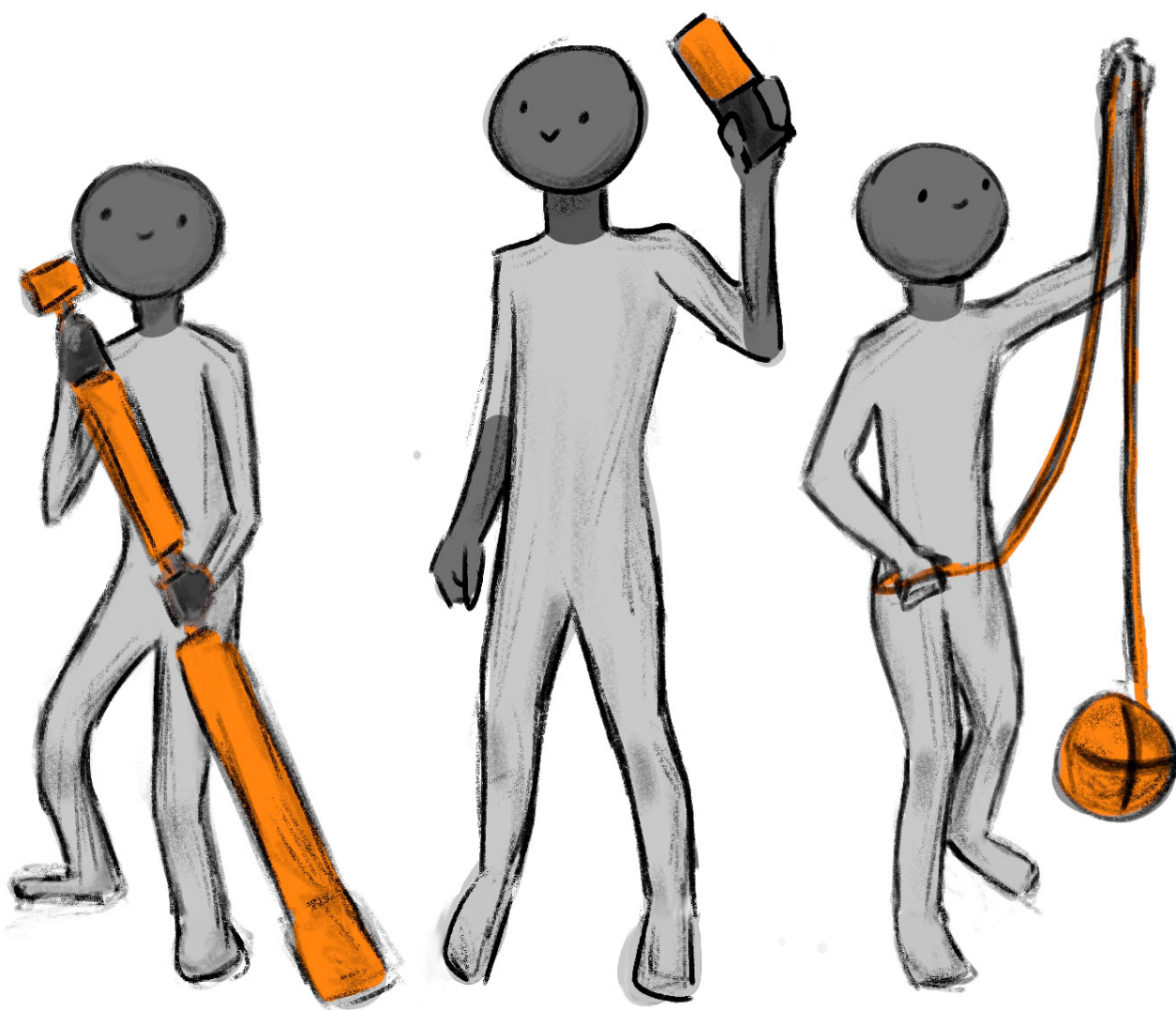
5.1.2. Strefy trafień

Strefą trafienia jest każde miejsce na ciele gracza, które nie należy do stref niezaliczanych. Cios, który nie dosięgnął głowy, ale zahaczył o rant nakrycia głowy, a później trafił inną część ciała (w tym barki), jest zaliczany jako trafienie. Cios w sam rant nie jest uznawany za trafienie. Do stref niezaliczanych wliczamy:

- Głowę/szyję wszystkich graczy.
- Dłonie Enforcera trzymające broń drzewcową.
- Dłonie, przedramiona i łokcie Qwików.

Zaleca się oznaczenie strefy przedramion u Qwików dla lepszej identyfikacji uderzeń przez sędziów i zawodników.

Gracz trafiony ciosem poza strefę trafienia ma obowiązek poinformować o tym gdzie został trafiony.



Strefy trafień na ciele zawodników: stref zaliczanych (kolor jasnoszary) oraz stref niezaliczanych (kolor ciemnoszary).

5.1.3. Double

Double, czyli równoczesne trafienie obu graczy, uznawane jest, gdy obaj zawodnicy zgodzą się, że ich trafienia nastąpiły w tym samym momencie lub gdy sędzia zakomunikuje graczom, że wystąpił double. W takim przypadku obaj gracze zostają uznani za trafionych i muszą odliczać kamienie jak przy zwykłym trafieniu.

Double może zgłosić każdy z graczy biorących udział w wymianie ciosów, jeśli uzna, że kolejność trafień jest nierozróżnialna. Zawodnik może odrzucić propozycję double. Jeśli cios trafił poza strefę trafienia, powinien poinformować przeciwnika, nazywając trafioną część ciała, np. „Głowa” lub „Dłoń”. Jeśli cios nie trafił w ogóle, gracz powinien powiedzieć „Nic”. Jedynie sędzia ma prawo wymusić uznanie double w sytuacjach, gdy uzna to za konieczne. Zarówno nadużywanie double przez graczy oraz ich ignorowanie jest niezgodne z duchem gry i należy zgłaszać takie przypadki sędziom.

5.1.4. Uderzenia w głowę

Cios spadający z głowy liczy się tylko jako cios niezaliczony jeśli spadnie na barki. Jeśli cios spadnie z głowy na inną część ciała, lub spadnie z głowy na barki i później na inną część ciała, cios jest zaliczany jako trafienie. Cios w sam rant nakrycia głowy nie jest uznawany za prawidłowe trafienie ani za cios w głowę. Cios który nie trafił w głowę, ale zahaczył o rant nakrycia głowy, a później trafił inną część ciała (w tym barki), jest zaliczany jako trafienie.

5.2. Uderzenia zakazane

Następujące uderzenia mogą podlegać natychmiastowej karze:

- Uderzenia w tył głowy.
- Uderzenia z nadmierną ilością siły (zagrożającej graczom i/lub broni).
- Pchnięcia w wyskoku.
- Pchnięcia w okolicę głowy/szyi.
- Uderzenia bronią trzymaną nieprawidłowo w taki sposób, że zwiększa to siłę z jaką zadany jest cios.

5.3. Łańcuch

5.3.1. Aktywność łańcucha

Łańcuch aktywny to łańcuch trzymany przynajmniej w jednej ręce przez aktywnego łańcuchowego. W trakcie gry łańcuch może się stać nieaktywny – w takim momencie żadne uderzenia łańcuchem nie są zaliczane. Sytuacje, w których łańcuch jest nieaktywny to:

- Łańcuch owinięty dookoła broni aktywnej o pełen obrót.
- Łańcuch splątany z graczem lub nieaktywną bronią.
- Łańcuch gracza zbitego.

Łańcuch staje się ponownie aktywny, gdy sytuacja, która spowodowała jego nieaktywność, zostanie rozwiązana.

5.3.2. Splątanie łańcucha

Łańcuch splątany to łańcuch, którego ruch ograniczony jest przez obwiązanie części ciała lub broni innego gracza o pełen obrót. W przypadku splątania łańcucha, ani łańcuchowy, ani zawodnik splątany z łańcuchem nie może szarpać łańcucha. Jeśli zbity gracz trzyma broń splątaną z bronią przeciwnika, musi ją puścić i pozostawić rozwiązanie splątania przeciwnikowi. Po rozplątaniu broni broń przeciwnika należy porzucić na boisku. Zbity gracz może odliczać kamienie, zanim odzyska broń. W przypadku, gdy obaj gracze zostaną zbici, muszą współpracować przy rozwiązaniu splątania broni.

5.3.3. Odplątywanie splątana z łańcuchem

W przypadku gdy łańcuch splątany jest z inną aktywną bronią, posiadacz tej broni ma prawo dotykać kuli łańcucha w celu odplątywania go. Nie oznacza to, że zaraz po odplątaniu łańcucha jest zbity tylko dlatego, że trzymał kulę łańcucha. W tej sytuacji ma obowiązek jak najszybciej wypuścić kulę, która staje się ponownie aktywna w momencie wypuszczenia jej.

5.3.4. Splątanie łańcucha z dowolną częścią ciała gracza

W sytuacji owinięcia się łańcucha o pełen obrót na dowolnej części ciała innego gracza, gracz ten uznawany jest za zbitego, powinien jak najszybciej rozwiązać splątany łańcuch i odliczać kamienie dopiero po rozwiązaniu łańcucha i przyjęciu właściwej pozycji. Dotyczy to również sytuacji, gdy jednocześnie z obwiązaniem dookoła części ciała, obwiązana zostanie również broń trafionego. Jeśli gracz odplątuje broń dwoma rękoma, odliczanie kary rozpoczyna się dopiero po odplątaniu.

5.3.5. Splątanie dwóch łańcuchów

W przypadku splątania dwóch łańcuchów, oba łańcuchy są nieaktywne.

5.4. Zachowanie zbitego gracza

Gracz zbity zostaje wyeliminowany z gry na **5 kamieni** i powinien jak najszybciej przejść do pozycji gracza nieaktywnego. Aby przyjąć pozycję gracza nieaktywnego należy:

- Uklęknąć na jedno kolano.
- Położyć na plecach jedną zaciśniętą dłoń – pozbawioną broni.
- Odłożyć trzymaną broń lub Czaszkę na ziemię.

Gracz może rozpocząć odliczanie kary dopiero po przyjęciu prawidłowej pozycji nieaktywnej. Każdy kamień kary powinien być liczony od początku jego sygnału dźwiękowego. Jeśli gracz zostanie zbity i przyjmie prawidłową pozycję nieaktywną w trakcie trwania sygnału kamienia, nie powinien zaliczać tego kamienia jako pierwszego. Podczas odliczania ostatniego kamienia kary gracz może wrócić do gry natychmiast po usłyszeniu jego początku. Kara powinna być odliczana w sposób widoczny na dłoni umieszczonej na plecach gracza poprzez unoszenie palców. Dopóki gracz pozostaje nieaktywny, może być pinowany.

W pozycji gracza nieaktywnego, gracz **nie może**:

- Przeszkadzać w rozgrywce pozostałym zawodnikom (np. poprzez podkładanie nóg).
- Trzymać lub zakrywać Czaszki, a także dotykać nieruchomej Czaszki bronią.

- Przekładać broń lub części ciała na trasę ruchomej Czaszki.
- Podnieść obu kolan z ziemi lub ściągnąć obu rąk z pleców przed odczekaniem kary.
- Próbować wydostać się z pinu, w którym się znajduje.
- Przemieszczać się z miejsca na którym rozpoczął klęczenie.

Gracz nieaktywny **może**:

- Zmieniać swoją pozycję np. poprzez obrót ciała w inną stronę.
- Zmienić rękę trzymaną na plecach, poprzez chwilowe trzymanie obydwu rąk na plecach.
- Utrzymywać kontakt z ziemią obydwojma kolanami.
- Zmienić kolano na którym klęczy poprzez chwilowe dołożenie drugiego kolana do ziemi i podniesienie kolana na którym pierwotnie klęczał.
- Przełożyć broń w inne miejsce o ile nie łamie tym innych zasad.

5.4.1. Przerwanie klęczenia

Po odliczeniu kary gracz może wrócić do gry. Robi to poprzez wykonanie przynajmniej jednej z poniższych czynności:

- Podniesienie ręki z pleców.
- Podniesienie kolana z ziemi.
- Przesunięcie nieruchomej Czaszki lub jej chwycenie
- Podniesienie broni z ziemi.

W przypadku przerwania klęczenia przed końcem kary, gracz powinien powrócić do pozycji gracza nieaktywnego i rozpocząć odliczanie kary od początku.

5.4.2. Odplątywanie broni przez zbitego gracza

Jeśli broń zbitego gracza jest splątana z bronią innego gracza, który ją porzucił, lub również został zbity, gracz nieaktywny może spróbować odplątać swoją broń. Jeśli do odplątywania broni używa dwóch rąk, bądź w inny sposób łamie zasady pozycji gracza nieaktywnego, może odliczać kamienie kary dopiero po przyjęciu prawidłowej pozycji nieaktywnej. Jeśli gracz odplątuje swoją broń bez łamania zasad pozycji gracza nieaktywnego, może odliczać kamienie podczas odplątywania.

5.5. Pin

Kiedy zawodnik jest zbity może być pinowany. Pinować może każdy Enforcer, w tym Łańcuchowy. Enforcer pinuje poprzez przyłożenie powierzchni uderzeniowej swojej broni do dowolnej strefy trafienia gracza zbitego. Broń używana do pinowania jest bronią nieaktywną. Podczas pinowania gracz pinowany odlicza karę bez zmian. Pin zostaje przerwany w chwili, gdy powierzchnia uderzeniowa broni pinującego nie dotyka żadnej strefy trafienia pinowanego.

Pinowany może wstać dopiero gdy pin zostanie przerwany i spełnione zostaną poniższe warunki:

- Pinowany doliczył do końca swojej kary podczas przed przerwaniem pinu.
- Pinowany nie doliczył do końca swojej kary podczas pinu i odczekał do końca swojej kary po przerwaniu pinu.

Pinujący który przerwał pin, może ponownie pinować tego samego gracza. Pinując łańcuchem należy trzymać kulę łańcucha w dłoni i przykładć ją do strefy trafienia gracza pinowanego. Enforcerzy mogą pinować tylko jednego, nieaktywnego gracza naraz. Po przerwaniu pinowania i rozpoczęciu pinowania innego gracza należy odczekać przynajmniej 1 kamień, przed kolejną zmianą pinowanego gracza.

Enforcer wyposażony w dwa Shorty może pinować dwóch nieaktywnych graczy naraz, a Short nieużywany podczas pinu pozostaje aktywny.

5.6. Zasada ograniczonych zapasów

W walce pomiędzy graczami obowiązują zasady utrzymujące bezpieczeństwo podczas gry – ograniczone zapasy.

Niedozwolone są:

- Ciosy rękoma, nogami i głową w dowolną część ciała.
- Dźwignie i podduszanie.
- Szarpanie kończyn innych zawodników.
- Kontakt powyżej talii lub poniżej kolan podczas obalania zawodnika na nogach.
- Kontakt powyżej linii barków podczas obalania przeciwnika.
- Kontakt powyżej barków po obaleniu zawodnika.
- Skok na przeciwnika.

- Pchnięcie zawodnika na nogach.
- Chwytywanie włosów zawodnika.
- Chwytywanie ubrań zawodnika.
- Ataki skierowane w oczy.
- Szarża na nieświadomego przeciwnika.
- Rzucanie zawodnikiem.
- Nadeptnięcie na zawodnika na ziemi.
- Podkładanie nogi zawodnikowi na nogach.
- Brutalne i niesportowe zachowanie.

Dozwolone jest:

- Obalanie przeciwnika na drodze zapasów niełamiając pozostałych zasad ograniczonych zapasów.
- Powstrzymywanie przeciwnika swoim ciałem.
- Przepychanie przeciwnika swoim ciałem.
- Szarża na przeciwnika świadomego, zdolnego do przygotowania się na przyjęcie szarży.
- Zapasy w parterze nie łamiając żadnych powyższych zasad.

Enforcerzy mogą podejmować taki sam kontakt fizyczny jak qwikowie, ale enforcer trzymający jakąkolwiek broń nie może szarżować. Broń musi zostać najpierw porzucona na boisku.

Zawodnik uznawany jest za sprowadzonego na ziemię, gdy leży, siedzi lub ma co najmniej jedno kolano na ziemi lub na innym zawodniku znajdującym się na ziemi.

Qwik będący w posiadaniu piłki uznawany jest za świadomego możliwości przyjęcia szarży. Właściwie wykonana szarża powinna dążyć do obalenia lub przepchnięcia przeciwnika. Zabronione są szarże powodujące wyniesienie zawodnika do góry i rzucenie nim. W przypadku rażącego naruszenia zasad ograniczonych zapasów i bezpieczeństwa

zawodników np. wysoka szarża (powyżej talii) sędzia może natychmiast usunąć faulującego zawodnika z boiska.

5.7 Porzucenie broni

Enforcer może porzucić swoją broń na boisku. Może to zrobić jeśli nie podniesie jej po odliczeniu kary lub jeśli odłoży ją na ziemię lub upuści płasko na ziemię. Broni nie może być porzucona w biegu.

UWAGA

Kontrowersyjne sytuacje nie opisane w zasadach rozstrzygane są przez sędziów.