

# REGLAS OFICIALES JOKGU

Establecidas el 12 de enero de 2017

Traducidas al español por Ricardo Acuña (CODASPORTS Argentina)



## CAPÍTULO 1: EL JUEGO

### • **Artículo 1 (Definiciones)**

Un juego de JOKGU se juega entre dos equipos compuestos por cuatro jugadores cada uno.

El propósito es usar solo la parte inferior de las piernas (debajo de las rodillas) y la cabeza (arriba del mentón) para pasar la pelota sobre la red (con el objetivo que bote dos veces seguidas en el suelo del otro del equipo para lograr puntuar) o devolver el balón para evitar que el otro equipo marque.

El equipo que anota 15 puntos primero gana el set, y el equipo que gana dos sets primero gana el juego.

JOKGU se juega en presencia de un árbitro oficial utilizando instalaciones y equipos oficiales.

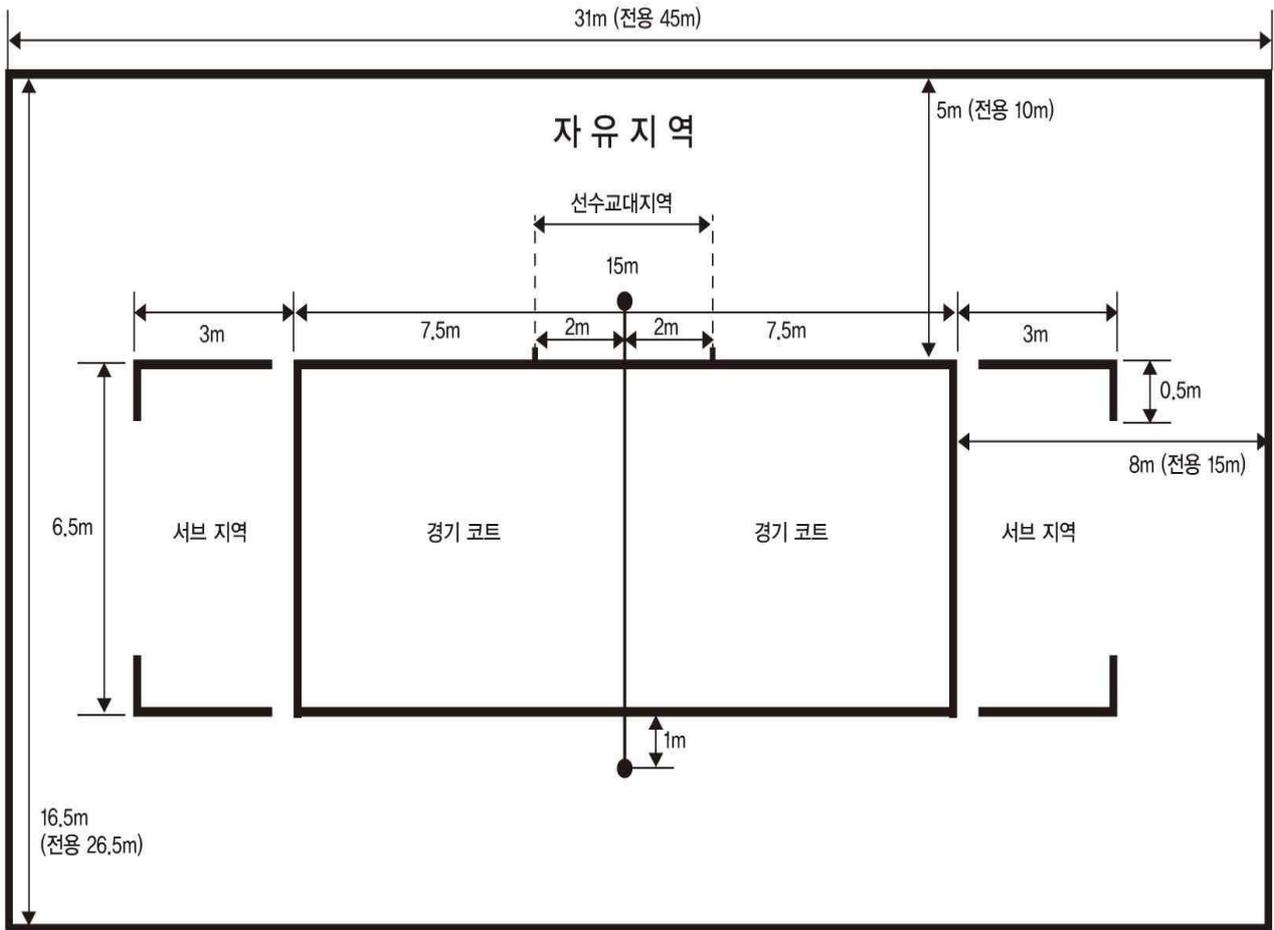
## CAPÍTULO 2: TRIBUNAL, INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

### • **Artículo 2 (Tribunal)**

La cancha es rectangular e incluye cancha y zona libre. No debe haber obstáculos en la zona libre, y debe haber al menos 5 m de espacio desde la línea lateral y al menos 8 m de espacio desde la línea final. Sin embargo, en el caso de una instalación dedicada a JOKGU, debería haber al menos 10m de espacio de la línea de banda y al menos 15m de espacio en la línea final.

Las dimensiones de la cancha son:

- 1) Las líneas laterales deben tener 7,5 m de largo a cada lado de la cancha para un total de 15 m.
- 2) La línea final debe medir 6,5 m largo.
- 3) El servicio área es situado 3m detrás de la línea final y a los lados la extensión de las líneas laterales.
- 4) La altura de la red es de 105 cm desde el suelo, pero es de 90 cm para el grupo de 60 años y las mujeres.
- 5) La altura de las antenas es 150m desde el suelo.
- 6) Una antena debería ser instalada a 21cm (diámetro de la pelota) de la línea lateral.
- 7) El área para sustituir jugadores está a 2m del árbitro asistente.
- 8) La cancha elemental para escuelas y estudiantes debería ser de 6,5m largo y las líneas finales de 5,5m de largo. La altura de la red debería ser de 80 cm.



전용	Cancha exclusiva de JOKGU
자유지역	Zona libre total
선수교대지역	Área de sustitución de jugadores
경기코트	Zona exclusiva de juego
서브지역	Zona de saque (servicio)

- **Artículo 3 (Red)**

La red debe tener 7,5 m de largo y 75 cm de ancho y permitir el juego de red (cada cuadrado mide 10 cm de lado), con la banda horizontal en la parte superior de 5 cm de ancho. La instalación de la red debe ser revisada y ajustada por el árbitro y los capitanes de los equipos.



- **Artículo 7 (Calzado para Jokgu)**

El calzado debe ser los que han sido examinados y aprobados de acuerdo con las regulaciones del Comité Técnico de la ASOCIACIÓN COREANA DE JOKGU.

Especificaciones: deberían ser hechos de un fuerte material tal como cuero y/o cuero artificial, mientras las suelas deberían ser de caucho sintético y contener en bandas de rodadura en formas triangulares, rectangulares o circulares. El espacio de los surcos deberían medir no más que 20mm cada y la altura de las protuberancias no más de 5mm.

- **Artículo 8 (Atuendo apropiado)**

Los uniformes de los/las jugadores/as deben coincidir dentro del equipo. Deberían tener puesto bermudas para parte inferior y en la parte superior, camiseta mostrando su número de uniforme. Los números que se muestran en las piezas superior e inferior del uniforme deberían contrastar. Los y las jugadores/as deben también tener puesto calzado de Jokgu, no pudiendo jugar descalzos. La indumentaria y los accesorios de los árbitros deben especificarse en el manual de árbitros de JOKGU.

El jugador/a capitán/a debe poner una banda alrededor su brazo izquierdo antes del comienzo del juego.

Medias hasta la rodilla y rodilleras, están permitida.

El pañuelo protector de la frente debería ser de no más de 1 mm de grosor y la venda no debe tener más de 5cm de ancho y 3 mm de espesor. Las gorras o sombreros no están permitidos.

Protección ocular está permitida.

## **CAPÍTULO 3: COMPOSICIÓN DEL EQUIPO**

- **Artículo 9 (Composición del equipo y registro de jugadores)**

Cada equipo debe estar compuesto por hasta 8 miembros, incluido el/la entrenador/a en jefe y los/as jugadores/as.

- **Artículo 10 (Entrenador Principal)**

El/la entrenador/a principal debe vestir elegantemente y ser responsable de garantizar el cumplimiento de las normas, promover el sentido de pertenencia entre los/as jugadores/as del equipo, participar en eventos y entrenamientos y apoyar a jugadores/as. Si considera una injusticia de parte de un árbitro o el ejecutivo de la competencia, el Entrenador Principal tiene el derecho a presentar una apelación después del juego, solicitar un tiempo muerto durante el juego o sustituir jugadores.

El Entrenador en jefe debe ser la persona especificada en el formulario de inscripción a la competencia y estar presente en la cancha antes el comenzar el juego. En ninguna circunstancia un/a jugador/a puede actuar como entrenador/a en jefe.

El/la entrenador/a debe ser un individuo registrado en el sistema de la Asociación y que se encuentre calificado/a como instructor/a. Asimismo, todos/as los/as instructores/as deberán portar sus respectivos certificados de habilitación emitidos por la Asociación luego de la inscripción.

El entrenador/a en jefe no puede registrarse como jugador/a.

- **Artículo 11 (Capitán/a)**

Cada equipo debe nombrar a un capitán o capitana. Debe portar la banda y podrá preguntar o hacer cualquier solicitud con respecto a las decisiones del árbitro.

El capitán/a puede examinar la cancha y la pelota, controlar los/as jugadores/as en el otro equipo, preguntar acerca de ciertas decisiones que considere erróneas, pedir una explicación de las reglas aplicadas, ordenar un cambio de uniforme, solicitar un descanso si a jugador/a está lesionado, etc.

El árbitro puede rechazar o aprobar las peticiones de un capitán/a.

Si el capitán es sustituido, la banda debe ser entregada a otro/a jugador/a en la cancha.

- **Artículo 12 (Jugadores/as)**

Cada equipo debe estar compuesto por al menos cuatro jugadores/as.

Si son menos de cuatro jugadores antes de comenzar el juego o durante el juego, el equipo en cuestión será descalificado.

Los/as jugadores/as deberán acceder a cualquier petición del árbitro a controlar su identidad.

Los/as jugadores/as deben cumplir con las reglas y ser respetuosos/as con el otro equipo.

- **Artículo 13 (Números en el uniforme)**

Los números en los uniformes pueden asignarse libremente, pero no pueden ser cambiados en el medio de un partido. Los números deberán ser revisados por los/as jugadores/as que competirán en el juego por lo menos 30 minutos antes de comenzar el juego.

## CAPÍTULO 4: NORMAS DEL JUEGO

- **Artículo 14 (Puntuación)**

- 1) Los puntos se anotan apoyando la pelota en el otro lado de la cancha, según las especificaciones o cuando el otro equipo comete una falta o es sancionado.
- 2) Si un acto de anotar un punto y una violación de las reglas ocurren consecutivamente en el tiempo, el punto se otorgará si se anotó antes de la violación, mientras que no contará si la violación ocurrió primero.
- 3) Si un ataque resulta en un punto sin ningún contacto válido de un/a jugador/a del otro equipo, se otorgarán dos puntos.
- 4) Un "ataque directo" se refiere a una situación en la que el balón dirigido por el otro equipo (incluido un servicio) se dirige al otro lado de la cancha antes que toque el suelo del propio lado de la cancha (incluido el bloqueo).
- 5) Si un jugador se involucra en un acto que carece de deportividad para evitar que el otro equipo obtenga puntuación de dos puntos, será advertido y el otro equipo obtendrá los dos puntos.

- **Artículo 15 (Progreso del juego)**

- 1) Las habilidades del juego incluyen recibir, lanzar, patear y recibir.
- 2) La pelota está en juego si toca cualquier parte de las líneas laterales o finales.

- 3) Los y las jugadores/as pueden pararse en cualquier lugar en la cancha, a pesar de sus posiciones.
- 4) Cada juego consta de tres sets, en principio.
- 5) La puntuación mínima para ganar un set es de 15 puntos. En caso de empate, gana el equipo que primero anote dos puntos. La puntuación máxima que se puede obtener es de 19 puntos. En el set final, los equipos cambiarán de cancha después de que uno de ellos anote 8 puntos.
- 6) Los puntos se pueden anotar independientemente si el equipo está actualmente en ataque o en defensa.
- 7) Time-out: debe ser solicitado por el/la Entrenador/a y aprobado por el árbitro principal y no durará más de 1 (un) minuto.
- 8) La sustitución de jugadores/as debe ser solicitado por el/la entrenador/a y debe ser aprobada con base en los siguientes criterios:
- 9) Cada equipo puede sustituir libremente hasta tres jugadores por set.
- 10) Los cambios de jugador/a al comenzar un set no son vistos como sustituciones, sin embargo, debe ser notificado al árbitro principal porque de lo contrario, será visto como una sustitución.
- 11) En el caso de una lesión durante el juego, se pueden conceder 3 minutos para cada equipo por juego. Si los/as cuatro jugadores/as no están en la cancha después de los 3 minutos, el equipo en cuestión será descalificado.
- 12) La sustitución debe ser finalizada dentro 5 segundos después que es autorizado por el árbitro principal. Si hay retrasos, el equipo será amonestado.
- 13) Solo por debajo de las rodillas y por arriba el mentón se puede golpear la pelota.
- 14) Las jugadas en la cancha se pueden realizar libremente con hasta 3 (tres) rebotes en el suelo y 3 toques corporales. Se puede bloquear un saque o un ataque (partes del cuerpo que pueden entrar en contacto con el balón en este caso son los mismos que se utilizan para golpear).
- 15) La pelota solo debe tocar el suelo una vez entre jugadas y ser tocada una vez por un jugador para arriba. Las normas pueden ser cambiadas por la junta ejecutiva de la competencia en caso de un evento competencia si eso se transmite en televisión, etc.
- 16) Se permite el juego en la red y todas las situaciones que ocurren en la red, excepto el contacto físico, se consideran en juego. El límite de la red, sin embargo, está marcado por las antenas, fuera de las cuales no se considera parte de la red.
- 17) Si el balón o una parte del cuerpo penetra por debajo de la red, se otorgará un punto al otro equipo, independientemente de si interfirió con la defensa del otro equipo. Si una parte del cuerpo de un jugador entra en el espacio del oponente e interfiere con su defensa, un punto será otorgado al otro equipo.
- 18) Una pelota que está en el aire está en juego y viva hasta que toca el suelo u otro objeto.
- 19) Las preguntas relacionadas con las reglas aplicadas en el juego solo se pueden hacer al árbitro principal por el capitán/a.
- 20) En el caso que la pelota atraviese la red fuera de la antena, si un/a jugador/a contacta la pelota fuera de la cancha antes que rebote en el suelo y la pelota regresa dentro de la antena dentro de un válido número de toques es considerado en juego.

- **Artículo 16 (Hojas de Registro de Juego)**

El registro de juego es el Formulario 1 de Registros Generales y el Formulario 2 de Registros con Fines de Radiodifusión. Son proporcionadas por la ASOCIACIÓN COREANA DE JOKGU.

## CAPÍTULO 5: REGLAS DEL JUEGO

### • **Artículo 17 (Servicio)**

- 1) El servicio (saque) puede hacerse libremente, sin tener en consideración cualquier secuencia.
- 2) Una persona que sirve antes de la señal o retrasando el servicio será amonestado al principio, pero se le dará una amonestación a todo el equipo si sucede por segunda vez.
- 3) Después que el árbitro principal dé una señal para comenzar el servicio, si el servidor toca cualquiera de las líneas que marcan un área restringida (línea de fondo, línea lateral, área de servicio) o se desvía del área, se otorgará un punto al otro equipo.
- 4) Un servicio consiste en que la pelota sale de la mano y se encuentra con la parte del cuerpo que permite el contacto antes de que rebote en el suelo. Se termina tan pronto como rebota en la parte del cuerpo con la que estuvo en contacto.
- 5) La pelota debe ser servida dentro 5 segundos después a señal es dado por el árbitro principal. Se otorgará un punto al otro equipo si el servidor excede el tiempo límite.
- 6) Si el servicio entra al otro lado de la cancha después de golpear la red, está todavía en juego, pero si no pasa el equipo en servicio pierde el punto.
- 7) El servidor puede rebotar la pelota antes de la señal de servicio. Si rebota después de la señal dada por el árbitro principal pierde el punto y el servicio.
- 8) El equipo que sacó primero en el primer set también sacará primero en el tercero.

### • **Artículo 18 (Condiciones de juego)**

- 1) Cuando un jugador toca la red dentro de las antenas con cualquier parte de su cuerpo o cualquier cosa adherida a su cuerpo, a pesar de todo de si el ella es jugando ofensa o defensa, su equipo pierde el punto.
- 2) Doble toque sea la causa que sea (tocar la pelota dos veces o regatear la pelota), dará como resultado un punto para el otro equipo.
- 3) Si el equipo, después de tres toques, no logra devolver la pelota al campo contrario perderá el punto en cuestión.
- 4) Por encima de la red significa que una parte del cuerpo o cualquier cosa adherida al cuerpo pasa por encima de la red. Eso dará como resultado que el otro equipo reciba un punto, independientemente de si el jugador estaba jugando en ataque o en defensa. Este también es el caso cuando algo que él/ella estaba usando se sale y pasa por encima de la red. Sin embargo, cuando se trata de la pelota, si se toca antes de que pase completamente por encima de la red, estará en juego.
- 5) Cuando el jugador/a llega a tocar la pelota con el cuerpo contra su voluntad, un punto se concederá al otro equipo si no toca el balón con unas de las partes del cuerpo permitidas (la cabeza por encima de la barbilla, la parte inferior de las piernas por debajo de las rodillas).
- 6) Un "touch-out" se refiere a la pelota que rebota fuera de la cancha después de ser tocada por un/a jugador/a defensivo/a, y en este caso el punto es otorgado al equipo ofensivo. Cuando la pelota toque el suelo dentro de la cancha y el cuerpo de un/a jugador/a defensivo/a afuera de la cancha en el mismo tiempo, se otorgará un punto al equipo ofensivo.

### • **Artículo 19 (Advertencias)**

Las advertencias se darán:

- 1) Se dará una advertencia de equipo al entrenador en jefe o al capitán en caso de ausencia del entrenador en jefe) por patadas a la pelota afuera de la cancha debido a frustración, enojo, etc. (advertencia contra el jugador).
- 2) A un jugador/a u otra persona haciendo preguntas o presentación de quejas, lo que provoca retrasos (advertencia contra el equipo).
- 3) Deliberadamente demorando más de 3 minutos, tiempo límite para una lesión/sustitución (advertencia contra el equipo).
- 4) Comiendo o bebiendo o proporcionando alimentos/bebidas durante el juego (advertencia contra el jugador o el equipo).
- 5) Comportamiento considerado contrario a la imagen de la competencia o causar interrupciones en su funcionamiento (advertencia contra el jugador o el equipo).
- 6) Dos advertencias contra jugador/a, entrenador/a, o el equipo, derivan en un punto de penalización.
- 7) Una acción para evitar que el otro equipo anote dos puntos que carecían de deportividad (amonestación al jugador o al equipo).

- **Artículo 20 (Expulsión de un/a jugador/a de la cancha)**

Un/a jugador/a es enviado/a fuera de la cancha por cualquiera de las siguientes razones (no se le permitirá jugar en el resto del juego y uno de los jugadores/as registrados/as en el banco debe jugar en su lugar después de que el entrenador en jefe lo apruebe):

- 1) Dos advertencias en un juego,
- 2) Causando retrasos en el juego, discutiendo contra el árbitro, etc.
- 3) Acto fuera de la deportividad,
- 4) Causando interrupciones en el juego por usar idioma abusivo.

**[www.deportesalternativos.com/argentina/jokgu-y-futnet](http://www.deportesalternativos.com/argentina/jokgu-y-futnet)**