

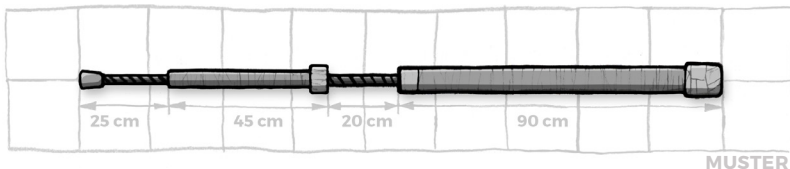
JUGGER - REGELWERKSÄNDERUNGEN 2017

Alle Änderungen der Jugger Regelabstimmungen 2017 durch die Regelhüter einpflegt, zum Einkleben in die Printversion des Jugger Regelwerks 2015 in Kombination mit den Regelwerksänderungen 2016.

Seite 14 - 1.4.4.5 / 1.4.4.6
Änderung durch Regelabstimmung 2017 - A2 / A3

1.4.4.5 STAB

Der Stab ist maximal **180 cm** lang. Die maximale Reichweite beträgt **110 cm**. Der Stab hat zwei Griffflächen am hinteren Teil der Pompfe, die durch eine Schaumstoffmanschette getrennt sind. Die Manschette begrenzt die maximale Reichweite des Stabes. Die hintere Grifffläche geht vom Knauf bis zur Manschette. Die vordere Grifffläche geht von der Manschette bis zur Schlagfläche. Die Manschette begrenzt klar erkennbar die maximale Reichweite des Stabes und ist rundum mindestens **1 cm** dicker als die vordere Grifffläche. Die Schlagfläche ist das vordere, gepolsterte Ende. Zum regelgerechten Führen der Pompfe muss sich an jeder Grifffläche eine Hand befinden. Mit dem Stab darf nicht gestochen werden.



1.4.4.6 KETTE

Die Kette ist maximal (Handschlaufe + Kettenglieder + Kettenball) **320 cm** lang. Am hinteren Ende befindet sich die Handschlaufe. Am vorderen Ende befindet sich der Kettenball. Der Kettenball muss gepolstert sein und einen Mindestdurchmesser von **20 cm** haben. Die Kettenglieder sind ab dem Ball in Richtung Handschlaufe mindestens **100 cm** gepolstert. Die Polsterung ist gegen Verrutschen zu schützen. Zum regelgerechten Führen muss sich die Handschlaufe an einer Hand oder einem Arm des Kettenspielers befinden. Mit der Kette kann nicht gepinnt werden.



4.3.1 DER SICHERE UMGANG MIT DER POMPFE

Die Spieler tragen selbst Verantwortung für die Sicherheit ihrer Pumpfen und den Umgang mit ihnen.

Sollte seine Pompfe beschädigt und deshalb nicht länger sicher oder regelkonform sein, muss der Pompfer seine beschädigte Pompfe auf kürzestem Weg vom Spielfeld entfernen. Währenddessen ist es dem Pompfer verboten, mit dem Jugg zu interagieren, andere Feldspieler zu treffen, zu pinnen oder ihre Laufwege zu behindern. Er kann getroffen und gepinnt werden und muss seine Strafzeiten sofort abzählen. Hat ein Pompfer seine beschädigte Pompfe vom Spielfeld entfernt, darf er das Spielfeld an einer beliebigen Stelle verlassen, um sich eine neue Pompfe zu holen. Er verstößt damit nicht gegen das Aus. Der Pompfer muss so schnell wie möglich das Spielfeld an derselben Stelle wieder betreten, an der er es verlassen hat. Während der Pompfer seine Pompfe vom Spielfeld entfernt und sich eine neue holt, ist es ihm verboten, mit dem Jugg zu interagieren, andere Feldspieler zu treffen, zu pinnen oder ihre Laufwege zu behindern. Er kann getroffen und gepinnt werden und muss seine Strafzeiten sofort abzählen.

Pompfer dürfen ungebremst an anderen Feldspielern vorbei laufen und dabei treffen, wenn hierfür ausreichend Platz vorhanden ist. Sie dürfen in die Reichweite eines anderen Feldspielers springen, wenn sie in besonderem Maße auf eine kontrollierte Pumpfenführung achten, und dadurch kein Körperkontakt entsteht. Pompfern ist es verboten, ihre eigene Pompfe zu werfen.

Nahpompfern ist es verboten, mit ihrer Pompfe aus vollem Lauf oder Vorwärtssprung zu stechen. Aktiven Kettenspielern ist es verboten, an der Kette zu ziehen, wenn diese sich um einen Feldspieler wickelt, und es ist ihnen verboten, die Kette zu schwingen, wenn eine Pompfe in dieser verwickelt ist. Aktive Kettenspieler müssen die Kette von einem umwickelten inaktiven Feldspieler vorsichtig entwickeln.



4.3.2 DAS REGELGERECHTE FÜHREN DER POMPFE

Nur mit einer regelgerecht geführten Pompfe können aktive Feldspieler andere Spieler gültig treffen oder pinnen. Um eine Nahpompfe regelgerecht zu führen, müssen sich die Hände des Pompfers an den entsprechenden Griffflächen befinden. Dazu genügt es, wenn ein beliebiger Teil der Hand die Grifffläche berührt.

Um eine Kette regelgerecht zu führen, muss sich die Handschlaufe an einer Hand oder einem Arm des Kettenspielers befinden, und er muss die Kette schwingen. Die Kette wird nicht regelgerecht geführt, wenn der Kettenspieler den Kettenball wirft oder die Kette auf dem Boden hinter sich her zieht.



4.3.6 PINNEN

Aktive Nahpompfer dürfen höchstens einen inaktiven Feldspieler pinnen, indem sie mit der Schlagfläche ihrer regelgerecht geführten Pompfe die Trefferzone des inaktiven Feldspielers berühren. Dadurch verhindern sie, dass dieser wieder aktiv wird.

Ein Pin ist ungültig, wenn die Pompfe des pinnenden Pompfers von einer Kette umwickelt ist. Der Pin besteht, solange die Pompfe auf diese Weise den inaktiven Feldspieler berührt. Der Pin kann zu einem beliebigen Zeitpunkt gelöst werden, z.B. um einen aktiven Feldspieler zu treffen oder einen anderen inaktiven Feldspieler zu pinnen, und danach fortgesetzt werden. Ein Pin ist ungültig, wenn die Pompfe des pinnenden Pompfers von einer Kette umwickelt ist.