

DEUTSCHES REGELWERK



13. bearbeitete Ausgabe 2026. Hrsg. von: Deutscher Jugger Verband.
Bearbeitet von: Helene Glöckner, Mario Treiber, Max Vogel.
 1. Ausgabe 2007. Hrsg. von: Drachenblut-Forum
Bearbeitet von: Ruben Wickenhäuser, Jakob Senst
 2. Ausgabe 2010. Hrsg. von: Jugger-Community.
Bearbeitet von: Ruben Wickenhäuser
 3. Ausgabe 2012. Hrsg. von: Jugger-Community.
Bearbeitet von: Ruben Wickenhäuser
 4. vollständig bearbeitete Ausgabe 2014.
Bearbeitet von: Stefan Böhme, Peter Pflugrad, Siegfried Urschel, Johanna von Nathusius.
 5. vollständig bearbeitete Ausgabe 2015. Hrsg. von: Jugger-Community.
Bearbeitet von: Tobias Doßmann, Johanna von Nathusius, Aaron Wilde.
 6. bearbeitete Ausgabe 2016. Hrsg. von: Jugger-Community.
Bearbeitet von: Felix Schiller, Johanna von Nathusius, Aaron Wilde.
 7. bearbeitete Ausgabe 2017. Hrsg. von: Jugger-Community.
Bearbeitet von: Felix Schiller, Johanna von Nathusius, Aaron Wilde.
 8. bearbeitete Ausgabe 2018. Hrsg. von: Jugger-Community.
Bearbeitet von: Felix Schiller, Johanna von Nathusius, Aaron Wilde.
 9. bearbeitete Ausgabe 2020. Hrsg. von: Jugger Community.
Bearbeitet von: Felix Schiller, Johanna von Nathusius, Aaron Wilde.
 10. bearbeitete Ausgabe 2021. Hrsg. von: Jugger Community.
Bearbeitet von: Pit Albert, Jens-Cédric Höpfer, Manuel Kubat, Sarah Licht.
 11. bearbeitete Ausgabe 2023. Hrsg. von: Jugger Community.
Bearbeitet von: Pit Albert, Manuel Kubat, Felix Lang.
 12. bearbeitete Ausgabe 2025. Hrsg. von: Jugger Community.
Bearbeitet von: Pit Albert, Manuel Kubat

Satz, Layout, Illustration und Deckblatt: Aaron Wilde – Jugger Consulting
Bearbeitung des Satzes (13. Ausgabe 2026): Helene Glöckner, Mario Treiber und
Max Vogel



ANMERKUNG

Das Regelwerk bietet die von der aktiven Jugger-Gemeinschaft abgestimmte, bundesweite Grundlage für Jugger in Deutschland und reguliert den Spielablauf, das Spielfeld, die Spielmaterialien und das Schiedsrichter*innenverhalten. Es beinhaltet ausschließlich die von der Jugger-Gemeinschaft in Deutschland beschlossenen Inhalte. Die Arbeit der Regelhütenden wird von der deutschen Jugger-Gemeinschaft durch Wahl bestätigt.

Hauptinformationsseiten des Sports Jugger:

jugger.org

juggersportverband.de

Die aktuelle Fassung des Regelwerks findet sich unter: jugger.org/downloads.

Bei nachfolgendem Regelwerk wird eine genderneutrale Schreibweise mit Gendersternchen * verwendet, um dem Umstand der geschlechtlichen Diversität Rechnung zu tragen.

INHALT

I Spielfeld

- I.1 Jugg 3
- I.2 Mal 3
- I.3 Aufbau des Spielfeldes 4

2 Pompfen

- 2.1 Nahpompfen 7
 - 2.1.1 Grifffläche 7
 - 2.1.2 Schlagfläche 8
 - 2.1.3 Stechspitze 8
- 2.2 Pompfenarten 9
 - 2.2.1 Kurzpompfe 9
 - 2.2.2 Langpompfe 9
 - 2.2.3 Q-Tip 10
 - 2.2.4 Stab 10
 - 2.2.5 Schild 11
 - 2.2.6 Kette 12

3 Teams und Ausrüstung

- 3.1 Teamzusammensetzung 15
- 3.2 Feldspieler*innen eines Teams 15
- 3.3 Kleidung 15

4 Spielablauf

- 4.1 Spielzug und Steine 17
 - 4.1.1 Spiel nach Steinen 17
 - 4.1.2 Spiel nach Sätzen 17
- 4.2 Spielzug vorbereiten 17
- 4.3 Spielzug einleiten 18
 - 4.3.1 Bereitschaft signalisieren . . 18
 - 4.3.2 Frühstart 18
 - 4.3.3 Fehlstart 18
- 4.4 Beenden eines Spielzugs 19
 - 4.4.1 Einen Punkt erzielen 19
 - 4.4.2 Abbruch 19

5 Spielregeln

- 5.1 Sicherheit und Fairplay 21
 - 5.1.1 Sicherer Umgang mit der
Pompfe 21
 - 5.1.2 Beschädigte Pompfen 21
- 5.2 Feldspieler*innen 22
 - 5.2.1 Aktive Feldspieler*innen . . 22
 - 5.2.2 Inaktive Feldspieler*innen . 22

- 5.3 Pompfer*innen 23
 - 5.3.1 Aktive Pompfer*innen 23
 - 5.3.2 Inaktive Pompfer*innen ... 23
- 5.4 Läufer*innen 23
 - 5.4.1 Aktive Läufer*innen 23
 - 5.4.2 Inaktive Läufer*innen 24
 - 5.4.3 Läufer*innenkampf 24
- 5.5 Verstoß gegen das Aus 25
- 5.6 Treffer 25
 - 5.6.1 Gültig ausgeführte Treffer . 25
 - 5.6.2 Gültig platzierte Treffer 26
 - 5.6.3 Trefferzone 26
 - 5.6.4 Doppeltreffer 27
 - 5.6.5 Ansagen 27
- 5.7 Pinnen 28
- 5.8 Abknien 28
 - 5.8.1 Strafzeit 28
 - 5.8.2 Aufstehen 29
- 5.9 Jugg platzieren 29

6 Spielhelfer*innen

- 6.1 Schiedsrichter*innen 31
 - 6.1.1 Hauptschiedsrichter*in
(Spilleitung) 31
 - 6.1.2 Nebenschiedsrichter*in ... 32
 - 6.1.3 Malrichter*innen 32
- 6.2 Punkte- und Steinezähler*in 32

A Anhang

- A.1 Übersicht: Feld- &
Pompfenabmessungen i
- A.2 Übersicht: Schlüsselbegriffe iii

KURZERKLÄRUNG: WAS IST JUGGER?

Jugger ist ein Sport für zwei Teams. Ziel ist es, einen Ball (Jugg) möglichst oft im Tor (Mal) der Gegenseite zu platzieren. Ein Team besteht aus fünf Feldspieler*innen und bis zu drei Auswechselspieler*innen. Lediglich eine*r der fünf Feldspieler*innen, der*die Läufer*in, darf den Jugg aufnehmen und im Mal platzieren. Die anderen vier Feldspieler*innen, die Pompfer*innen, sind mit gepolsterten Sportgeräten (Pompfen) ausgestattet, mit denen sie Spieler*innen der Gegenseite abtippen (treffen) können. Getroffene Spieler*innen dürfen für eine festgelegte Dauer nicht mehr am Spiel teilnehmen. So können die vier Pompfer*innen den*die eigene*n Läufer*in beim Punkten unterstützen.

AUFBAU DER SPIELREGELN

Die Spielregeln steuern das Verhalten der Spieler*innen durch Gebote, Verbote und Erlaubnisse. Gebote fordern ein bestimmtes Verhalten. Verbote fordern das Unterlassen eines bestimmten Verhaltens. Erlaubnisse ermöglichen explizit ein bestimmtes Verhalten, sofern die für die Erlaubnis relevanten Bedingungen erfüllt sind. Alle spielrelevanten Handlungen, die vom Regelwerk nicht abgedeckt werden, gelten als nicht geregelte Handlungen und können von Spieler*innen, Schiedsrichter*innen oder Veranstalter*innen vorläufig geregelt werden. Die Einschätzung der vorläufigen Regelung erfolgt unter gegenseitiger Rücksichtnahme und Fairness.

KINDER- UND JUGENDJUGGER

Im Jugger wird in drei Altersklassen unterteilt: Kinder (bis 13 Jahre), Jugend (14 bis 17 Jahre) und Erwachsene (ab 18 Jahre). Es gibt reduzierte Maße für Spielmaterialien, die im Kinderbereich Anwendung finden.

UMGANG MIT UNGEREGLTEN SITUATIONEN

Jugger lebt durch den fairen Umgang der Spieler*innen miteinander. Im Allgemeinen lösen die Spieler*innen der gegeneinander antretenden Teams gemeinsam und selbstverantwortlich strittige Spielsituationen. Sie haben bei einer nicht geregelten Handlung das Vorrecht, die vorläufige Entscheidung gemeinsam zu treffen und deren Handhabung im weiteren Spielverlauf festzulegen. In Fällen von Uneinigkeit hat die Spielleitung das Vorrecht, die Entscheidung zu fällen, um den weiteren Spielfluss zu gewährleisten. Nach Ende des Spiels sollte der*die Veranstalter*in für die strittige Situation für den Zeitraum der Veranstaltung eine vorläufige Regelung festlegen.



1

SPIELFELD

1.1 JUGG

Der Jugg ist der Spielball im Jugger. Die Länge des Juggs beträgt zwischen **20 cm** und **25 cm**. Der Durchmesser beträgt zwischen **8 cm** und **10 cm**. Das Gewicht des Juggs beträgt zwischen **200 g** und **300 g**. Der Jugg besteht aus polsterndem Material und weist keine harten Kanten auf. Das äußere Erscheinungsbild des Jugg ist nicht entscheidend, solange er den Maßangaben entspricht.

Wird mit reduzierten Maßen gespielt, bleiben die Maße für den Jugg unverändert.

1.2 MAL

Das Mal ist das Tor im Jugger. Es hat die Form eines Kegelstumpfes mit einer Öffnung, in die der Jugg platziert werden kann. Der Durchmesser der Kegelbasis beträgt mindestens **30 cm**. Der Durchmesser der Öffnung beträgt ca. **12 cm** und ihre Tiefe ca. **20 cm**. Das Mal ist vollständig gepolstert und hat keine scharfen oder harten Kanten.

Wird mit reduzierten Maßen gespielt, bleiben die Maße für die Male unverändert.

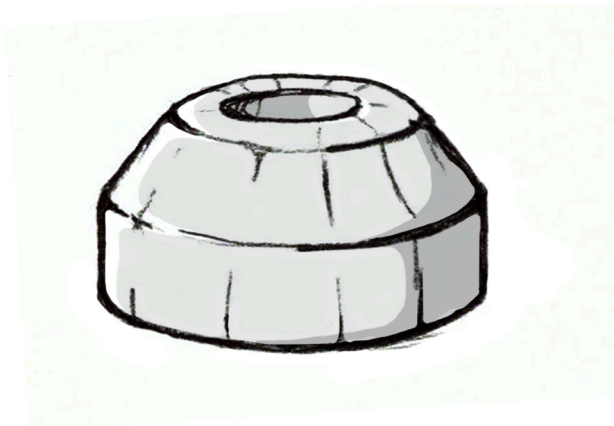


Abbildung 1: Beispielhaftes Mal

1.3 AUFBAU DES SPIELFELDES

Die Form des Spielfeldes ist ein längliches Achteck. Die Gesamtlänge beträgt **40 m**. Die Gesamtbreite beträgt **20 m**. Das Spielfeld wird mit Linien abgegrenzt. Die kurzen, sich gegenüberliegenden **10 m** langen Linien sind die Grundlinien. Alle anderen Linien sind Seitenlinien. Der Bereich außerhalb des Spielfeldes ist das Aus. Alle Linien, sowohl die Grund- als auch die Seitenlinien, sind Teil des Aus. Der Mittelpunkt des Spielfeldes ist markiert. Der Abstand der Male zu der jeweiligen Grundlinie beträgt **2 m** in Richtung Mittelpunkt. Die Male befinden sich mittig zwischen den Seitenlinien.

Wird mit reduzierten Maßen gespielt, beträgt die Gesamtlänge des Spielfeldes **30 m**, die Gesamtbreite **15 m** und die Länge der Grundlinien **7,5 m**. Der Abstand der Male zu der jeweiligen Grundlinie beträgt **1,5 m**.

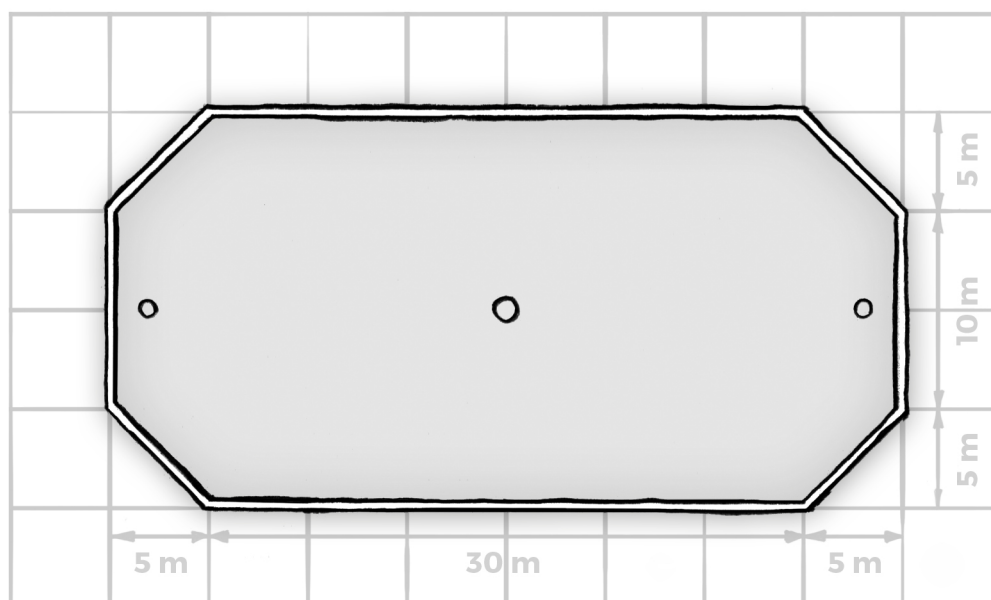


Abbildung 2: Maße des Spielfeldes ohne reduzierte Maße



2

POMPFEN

Pompfen sind die beim Jigger genutzten Sportgeräte. Sie sind unterteilt in Schilde, Ketten und die vier Nahpompfen: Kurzpompfe, Langpompfe, Q-Tip und Stab. Mit Ketten und Nahpompfen können Pompher*innen andere Feldspieler*innen treffen. Mit Nahpompfen können außerdem andere Feldspieler*innen gepinnt werden. Mit allen Pompfen darf der Jugg berührt und bewegt werden. Pompfen dürfen keine scharfen Kanten haben.

Im Spiel müssen sichere und regelkonforme Pompfen verwendet werden. Alle Pompfen müssen vor einem Spiel auf ihre Sicherheit und Übereinstimmung mit dem aktuellen Regelwerk überprüft werden. Wird eine Pompfe während des Spiels unsicher oder nicht regelkonform, muss sie sofort aus dem Spiel entfernt werden.

2.1 NAHPOMPFEN

Nahpompfen setzen sich aus Griffflächen und rund gepolsterten Schlagflächen zusammen. Sie haben keine stilisierten Schwertklingen oder Ähnliches. Die maximale Reichweite einer Nahpompfe ist die maximale Summe der Längen ihrer (vorderen) Grifffläche und einer dazu angrenzenden Schlagfläche.

Nahpompfen bestehen aus einem Kernstab und angemessenen Polsterungen. Um Verletzungen vorzubeugen, müssen Kernstäbe, die leicht splintern, mit einem nichtsplitternden, durchstechsicheren, flexiblen Material umhüllt werden. Der Kernstab darf das Ende der Schlagfläche bei angemessener Krafteinwirkung nicht durchstechen.

2.1.1 GRIFFFLÄCHE

Die Grifffläche ist der Bereich einer Pompfe, an welchem sie regelgerecht geführt werden kann. Bei Kurzpompfen, Langpompfen und Stäben muss das abschließende Ende der Grifffläche, der Knauf, gepolstert werden. Bei moderatem Dauermendruck, sowohl auf das abschließende Ende als auch auf die Seiten des Knaufs, dürfen keine harten Kanten spürbar sein. Der Knauf muss stabil am übrigen Griff befestigt sein.

2.1.2 SCHLAGFLÄCHE

Die Schlagfläche ist der rund gepolsterte Bereich einer Nahpompfe, welcher für das gültige Treffen und Pinnen genutzt werden kann. Der Mindestdurchmesser der Schlagfläche beträgt an ihrer gesamten Länge mindestens **6 cm**. Die Schlagfläche muss durchgehend gepolstert sein. Der Kernstab darf durch die Polsterung der Schlagfläche bei moderatem Daumendruck an keiner Stelle spürbar sein.

Das hintere Ende der Schlagfläche befindet sich auf der der Grifffläche zugewandten Seite. Am vorderen Ende der Schlagfläche muss sich eine Stechspitze befinden.

Wird mit reduzierten Maßen gespielt, bleibt der Mindestdurchmesser der Schlagflächen unverändert.

2.1.3 STECHSPITZE

Alle Schlagflächen müssen mit Stechspitzen ausgestattet sein. Die Stechspitze befindet sich am vorderen Ende einer Schlagfläche. Der Mindestdurchmesser der Stechspitze beträgt **7 cm**. Die Stechspitze muss aus polsterndem Material bestehen und darf keinen Kernstab enthalten. Sie muss solide genug sein, um ein seitliches Wegknicken auszuschließen, muss jedoch insgesamt möglichst weich gestaltet sein. Auch bei vollständigem Eindrücken der Spitze darf das Ende des Kernstabs nicht spürbar sein.

Wird mit reduzierten Maßen gespielt, bleibt der Mindestdurchmesser der Stechspitze unverändert.

2.2 POMPENARTEN

2.2.1 KURZPOMPFE

Die Kurzpompe setzt sich aus einer Schlagfläche und einer Grifffläche zusammen. Am vorderen Ende der Kurzpompe befindet sich die Schlagfläche. Am hinteren Ende befindet sich die Grifffläche. Die maximale Länge der Kurzpompe entspricht ihrer maximalen Reichweite und beträgt **85 cm**. Die minimale Länge der Schlagfläche mit Spitze beträgt **60 cm**.

Die Kurzpompe wird in Kombination mit einem Schild oder einer zweiten Kurzpompe geführt. Die Kurzpompe kann nur regelgerecht geführt werden, wenn die Hand des*der Pompfer*in die Grifffläche berührt. Mit der Kurzpompe darf gestochen werden.

Wird mit reduzierten Maßen gespielt, beträgt die maximale Länge der Kurzpompe **64 cm**. Die minimale Länge der Schlagfläche mit Spitze beträgt dann **50 cm**.

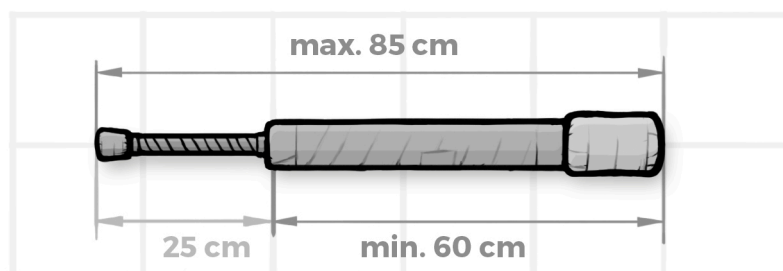


Abbildung 3: Kurzpumpfenmaße ohne reduzierte Maße

2.2.2 LANGPOMPFE

Die Langpompe setzt sich aus einer Schlagfläche und einer Grifffläche zusammen. Am vorderen Ende der Langpompe befindet sich die Schlagfläche. Am hinteren Ende befindet sich die Grifffläche. Die maximale Länge der Langpompe entspricht ihrer maximalen Reichweite und beträgt **140 cm**. Die minimale Länge der Schlagfläche mit Spitze beträgt **100 cm**. Die Langpompe kann nur regelgerecht geführt werden, wenn die Hände des*der Pompfer*in die Grifffläche berühren. Mit der Langpompe darf gestochen werden.

Wird mit reduzierten Maßen gespielt, beträgt die maximale Länge der Langpompe **105 cm**. Die minimale Länge der Schlagfläche mit Spitze beträgt dann **75 cm**.

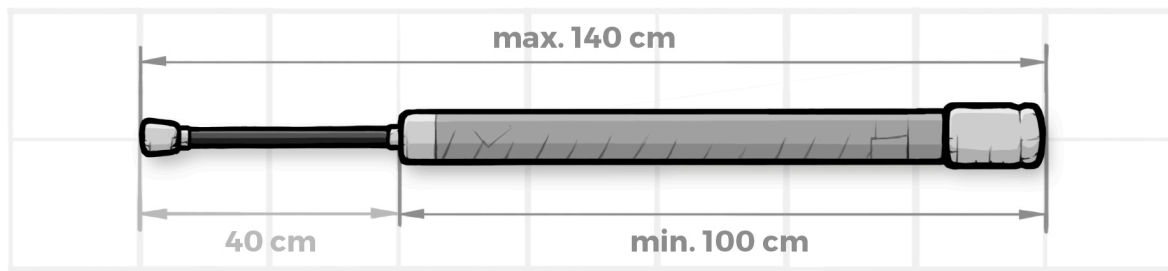


Abbildung 4: Langpompfenmaße ohne reduzierte Maße

2.2.3 Q-TIP

Der Q-Tip setzt sich aus zwei Schlagflächen und einer Grifffläche zusammen. Die Schlagflächen befinden sich an den beiden Enden des Q-Tips. Die Grifffläche befindet sich zwischen den beiden Schlagflächen des Q-Tips. Die maximale Länge des Q-Tips beträgt **200 cm**. Die maximale Reichweite des Q-Tips beträgt **140 cm**. Die minimale Länge der Schlagflächen mit Spitze beträgt **55 cm**. Die maximale Länge der Grifffläche beträgt **80 cm**. Der Q-Tip kann nur regelgerecht geführt werden, wenn die Hände des*der Pompfer*in die Grifffläche berühren. Mit dem Q-Tip darf gestochen werden.

Wird mit reduzierten Maßen gespielt, beträgt die maximale Länge des Q-Tip **150 cm**. Die maximale Reichweite beträgt dann **105 cm** und die minimale Länge der Schlagfläche mit Spitze **45 cm**. Die maximale Länge der Grifffläche beträgt **60 cm**.

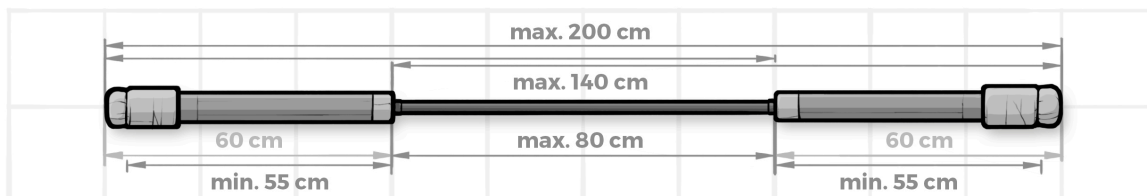


Abbildung 5: Q-Tip-Maße ohne reduzierte Maße

2.2.4 STAB

Der Stab setzt sich aus zwei Griffflächen, einer Manschette und einer Schlagfläche zusammen. Die beiden Griffflächen befinden sich am hinteren Ende der Pompe und sind durch eine Manschette getrennt. Die hintere Grifffläche befindet sich zwischen Knauf und Manschette, die vordere Grifffläche zwischen Manschette und Schlagfläche. Die Manschette muss die maximale Reichweite des Stabes klar erkennbar begrenzen und rundum mindestens **1 cm** dicker als die vordere Grifffläche sein. Wie alle Teile der Pompe darf die Manschette keine scharfen Kanten haben. Die maximale Länge des Stabs beträgt **180 cm**. Die maximale Reichweite des Stabs beträgt **110 cm**. Die minimale Länge der Schlagfläche beträgt **90 cm**.

Der Stab kann nur regelgerecht geführt werden, wenn beide Hände des*der Pom-
pfer*in die Griffflächen berühren und beide Griffflächen von den Händen des*der
Pompfer*in berührt werden. Mit dem Stab darf nicht gestochen werden.

Wird mit reduzierten Maßen gespielt, beträgt die maximale Länge des Stabs
135 cm. Die maximale Reichweite beträgt dann **83 cm** und die minimale Länge
der Schlagfläche **68 cm**. Die Manschette ist weiterhin **1 cm** dicker als die vordere
Grifffläche.

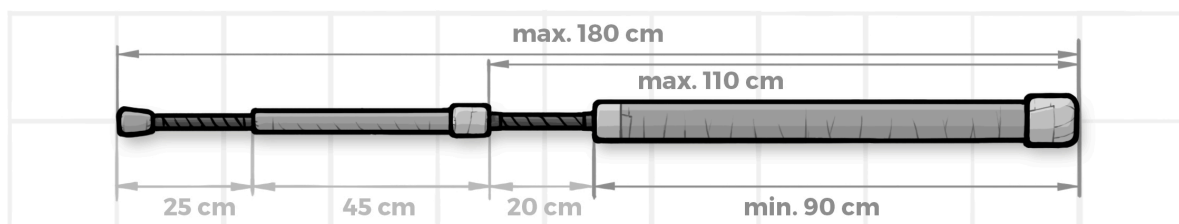


Abbildung 6: Stabmaße ohne reduzierte Maße (Hinweis: Die Abbildung enthält zusätzliche Maße, die nicht mehr aktuell sind)

2.2.5 SCHILD

Der Schild ist rund und sein maximaler Durchmesser beträgt **60 cm**. Die vordere
Fläche und der Rand des Schildes müssen gepolstert sein. Der Griff befindet sich
auf der hinteren Seite des Schildes. Der Schild wird in Kombination mit einer
Kurzpompfe geführt. Mit dem Schild kann weder getroffen, noch gepinnt werden.

Wird mit reduzierten Maßen gespielt, beträgt der maximale Durchmesser des
Schildes **45 cm**.

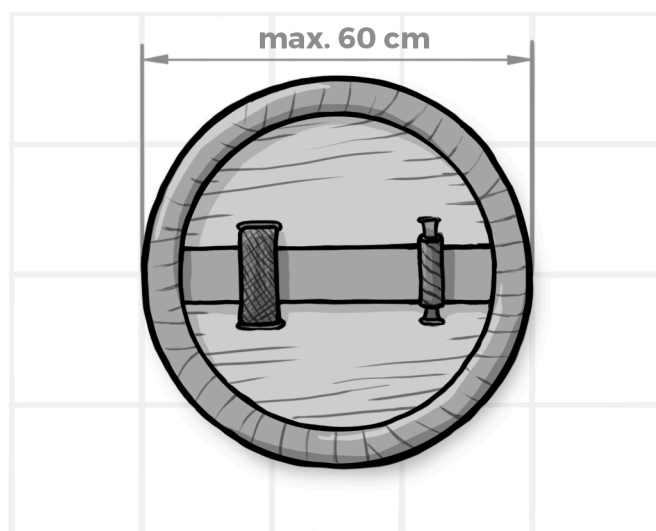


Abbildung 7: Schildmaße

2.2.6 KETTE

Die Kette setzt sich aus einer Handschlaufe, einem Strang und einem Ball zusammen. Am vorderen Ende der Kette befindet sich der Ball. Am hinteren Ende befindet sich die Handschlaufe.

Die maximale Reichweite der Kette entspricht ihrer maximalen Länge und beträgt **320 cm**. Die maximale Länge der Handschlaufe beträgt **30 cm**. Der Ball besteht aus polsterndem Material und sein Minstdurchmesser beträgt **19 cm**. Der Strang muss durchgehend gepolstert sein. Die Polsterung darf nicht verrutschen.

Eine Kette kann nur regelgerecht geführt werden, wenn die Handschlaufe die Hand oder den Arm des*der Kettenspieler*in berührt. Mit der Kette kann nicht gepinnt werden.

Wird mit reduzierten Maßen gespielt, beträgt die maximale Länge der Kette **240 cm**. Der Minstdurchmesser des Balls und die Länge der Handschlaufe bleiben unverändert.

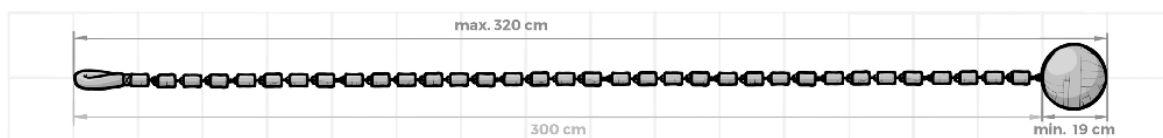


Abbildung 8: Kettenmaße ohne reduzierte Maße



3

TEAMS UND AUSRÜSTUNG

3.1 TEAMZUSAMMENSETZUNG

Ein Team setzt sich pro Spiel aus maximal acht Spieler*innen zusammen. Pro Spielzug dürfen maximal fünf Spieler*innen das Spielfeld betreten. Diese sind Feldspieler*innen.

3.2 FELDSPIELER*INNEN EINES TEAMS

Die Feldspieler*innen eines Teams unterteilen sich in Läufer*innen (Qwiks) und Pompfer*innen. Die Läufer*innen führen keine Pompfe; sie sind die einzigen Spieler*innen, die den Jugg tragen, werfen und platzieren dürfen.

Während eines Zuges führen Pompfer*innen die Pompfen, mit denen sie erstmalig das Feld betreten. Ein*e Pompfer*in muss entweder

- eine Kette oder
- einen Stab oder
- eine Langpompfe oder
- einen Q-Tip oder
- zwei Kurzpompfen oder
- eine Kurzpompfe und einen Schild führen.

Nur im Fall des Austauschs einer beschädigten oder nicht mehr regelkonformen Pompfe, können sich die Pompfen, die Feldspieler*innen führen, während eines Zugs ändern. Ein*e Pompfer*in, der*die eine Kette führt, ist ein*e Kettenspieler*in. Alle übrigen Pompfer*innen sind Nahpompfer*innen.

Genau eine*r der Feldspieler*innen eines Teams muss ein*e Läufer*in sein. Es darf maximal eine*r der Feldspieler*innen ein*e Kettenspieler*in sein. Die übrigen Feldspieler*innen müssen Nahpompfer*innen sein.

3.3 KLEIDUNG

Alle Spieler*innen und Spielhelfer*innen müssen den Torso mit einem oder mehreren Kleidungsstücken bedecken und Beinkleider tragen. Alle Feldspieler*innen müssen Schuhwerk tragen. Schmuck sollte abgelegt oder muss, wenn das nicht möglich ist, abgeklebt sein.

Feldspieler*innen dürfen Schutzkleidung tragen. Kleidungsstücke und Schoner aus Hartplastik oder vergleichbaren oder härteren Materialien sind verboten. Suspensorien und medizinische Hilfsmittel sind erlaubt, sofern sie keine harten Kanten aufweisen und ausreichend gepolstert sind.



4

SPIELABLAUF

4.1 SPIELZUG UND STEINE

Jedes Juggerspiel setzt sich aus Spielzügen zusammen. Ein Spielzug beginnt mit einem Startsignal und endet mit dem Erzielen eines Punktes oder einem Zugabbruch. Jeder Spielzug wird von Taktschlägen, den Steinen, begleitet. Das Intervall zwischen zwei aufeinander folgenden Steinen beträgt **1,5 Sekunden**.

Jugger kann nach Steinen oder nach Sätzen gespielt werden.

4.1.1 SPIEL NACH STEINEN

Ziel bei einem Spiel nach Steinen ist es, mit dem eigenen Team innerhalb einer festgelegten Spieldauer mehr Punkte zu erzielen als das Team der Gegenseite. Im Allgemeinen setzt sich ein Spiel nach Steinen aus **2 Halbzeiten** zusammen, welche jeweils aus **100 Steinen** bestehen. Zwischen den Halbzeiten gibt es eine Pause, in der die Teams die Seiten wechseln. Für die Dauer der Spielzüge werden die Steine mitgezählt. Nach einem Spielzug wird das Zählen der Steine unterbrochen und erst zu Beginn eines neuen Spielzugs fortgesetzt. Sind die Steine einer Halbzeit abgelaufen, wird der Spielzug beendet. Das Team, das am Ende der Spielzeit die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel. Haben beide Teams gleich viele Punkte am Ende der Spielzeit, gilt die Regel des Golden Jugg. Bei einem Golden Jugg wird ein neuer Spielzug eingeleitet. Das Team, das in diesem Spielzug den Punkt erzielt, gewinnt das Spiel.

4.1.2 SPIEL NACH SÄTZEN

Ziel bei einem Spiel nach Sätzen ist es, mit dem eigenen Team eine festgelegte Anzahl an Sätzen mit einer festgelegten Anzahl an Punkten zu gewinnen. Im Allgemeinen setzt sich ein Spiel nach Sätzen aus **2 Gewinnsätzen** mit je **5 Gewinnpunkten** zusammen. Zwischen den Sätzen gibt es eine Pause, in der die Teams die Seiten wechseln. Das Team, das zuerst die festgelegte Anzahl an Sätzen gewonnen hat, gewinnt das Spiel.

4.2 SPIELZUG VORBEREITEN

Vor Beginn eines Spielzugs sollte der Jugg auf dem Mittelpunkt des Spielfeldes liegen. Die Feldspieler*innen beider Teams stellen sich außerhalb des Spielfeldes an der Grundlinie auf, die dem Mal, auf das sie spielen, gegenüberliegt. Während der Aufstellung haben die Teams Zeit zur Erholung, für Taktikbesprechungen und für Ein- und Auswechslungen. Sowohl Läufer*innen als auch Pompfer*innen dürfen beliebig oft ein- und ausgewechselt werden.

4.3 SPIELZUG EINLEITEN

Um eine zeitliche Begrenzung zwischen Spielzügen zu schaffen, darf die Spielleitung einen Countdown herunterzählen. Die verbleibenden Steine bis zum nächsten Spielzugbeginn sollten dabei laut angesagt werden. Mindestens der 10., 5. und die letzten drei Steine müssen angesagt werden. Ein Spielzug startet mit dem darauffolgenden Stein und wird mit „Jugger!“ angesagt. Sobald ein Spielzug startet, dürfen die Feldspieler*innen das Spielfeld betreten.

4.3.1 BEREITSCHAFT SIGNALISIEREN

Die Läufer*innen dürfen ihren Arm heben, um zu signalisieren, dass ihr Team bereit ist, den nächsten Spielzug zu starten. Falls die Läufer*innen beider Teams den Arm gehoben haben, sollte der Countdown zum nächsten Spielzug von der Spielleitung auf „Achtung-3-2-1-Jugger!“ gesetzt werden. Dieses Startsignal muss im Takt von fünf aufeinanderfolgenden Steinen gerufen werden und der Spielzug beginnt mit dem Stein auf den Ausruf „Jugger!“.

4.3.2 FRÜHSTART

Ein Team begeht einen Frühstart, wenn sich ein*e Spieler*in des Teams während des Startsignals, aber vor dem Ausruf „Jugger“ bereits im Spielfeld befindet. Für den ersten Frühstart sollte die Spielleitung das jeweilige Team verwarnen. Für jeden weiteren Frühstart im Spiel sollte das jeweilige Team durch Jugg-Besitz für die Gegenseite benachteiligt werden. Die Spielleitung darf im eigenen Ermessen von der Benachteiligung absehen, wenn der Frühstart nicht durch das zu früh gestartete Team zu verantworten ist.

4.3.3 FEHLSTART

Ein Team begeht einen Fehlstart, wenn sich zum Start eines Spielzugs

- mehr als ein*e Läufer*in,
- mehr als vier Pompfer*innen oder
- mehr als ein*e Kettenspieler*in

des Teams im Spielfeld befindet.

Nach einem Fehlstart sollte der aktuelle Spielzug abgebrochen werden.

4.4 BEENDEN EINES SPIELZUGS

4.4.1 EINEN PUNKT ERZIELEN

Wurde der Jugg gültig in einem Mal platziert, wird der Punkt dem Team, das auf dieses Mal spielt, zugesprochen und der aktuelle Spielzug endet. Wurde der Jugg durch inaktive Läufer*innen ungültig platziert, läuft der aktuelle Spielzug weiter und der Jugg sollte von den Spielhelfer*innen oder Spieler*innen aus dem Mal genommen und daneben gelegt werden.

4.4.2 ABBRUCH

Spielzüge sollten abgebrochen werden, sobald die Sicherheit oder das Fairplay der Spieler*innen nicht mehr gewährleistet ist, z. B. durch

- eine Verletzung,
- unsportliches Verhalten oder
- zu viele Spieler*innen, Fremdpersonen, Tiere oder spielfremde, gefährdende Gegenstände auf dem Spielfeld.

Spielzüge dürfen außerdem abgebrochen werden, wenn eine Pompfe beschädigt ist. Bei einem Spiel nach Sätzen dürfen Spielzüge außerdem abgebrochen werden, wenn eine Pattsituation entsteht. Über den Abbruch eines Spielzugs entscheidet im Allgemeinen die Spielleitung.



5

SPIELREGELN

5.1 SICHERHEIT UND FAIRPLAY

Die oberste Regel lautet: „Safety first!“ Alle Spieler*innen müssen kontrolliert spielen und die eigenen Emotionen beherrschen. Es ist verboten, sich unsportlich zu verhalten, andere Spieler*innen körperlich oder verbal zu attackieren, mit unnötiger Härte zu agieren oder durch das eigene Verhalten auf dem Spielfeld andere Spieler*innen zu gefährden oder zu verletzen. Wenn Spieler*innen Verletzungen oder Fälle unnötiger Härte bemerken, müssen sie sofort die Spielhelfer*innen oder andere Spieler*innen darauf hinweisen.

5.1.1 SICHERER UMGANG MIT DER POMPF

Pompfer*innen tragen selbst Verantwortung für die Sicherheit ihrer Pumpen und den Umgang mit ihnen. Pompfer*innen dürfen ungebremst an anderen Feldspieler*innen vorbeilaufen und dabei treffen, wenn hierfür ausreichend Platz vorhanden ist. Sie dürfen in die Reichweite anderer Feldspieler*innen springen, wenn sie in besonderem Maße auf eine kontrollierte Pumpenführung achten, und dadurch kein Körperkontakt entsteht. Pompfer*innen ist es verboten, ihre eigene Pumpe zu werfen.

Nahpompfer*innen ist es verboten, mit ihrer Pumpe aus vollem Lauf oder Vorwärtssprung zu stechen.

Kettenspieler*innen ist es verboten, an der Kette zu ziehen, wenn diese sich um eine*n Feldspieler*in wickelt, und es ist ihnen verboten, die Kette zu schwingen, wenn eine Pumpe in dieser verwickelt ist. Kettenspieler*innen müssen die Kette von umwickelten Feldspieler*innen vorsichtig entwickeln.

5.1.2 BESCHÄDIGTE POMPEN

Ist die Pumpe, die ein*e Pompfer*in führt, beschädigt und deshalb nicht länger sicher oder regelkonform, muss er*sie die beschädigte Pumpe auf kürzestem Weg vom Spielfeld entfernen. Hat ein*e Pompfer*in eine beschädigte Pumpe, die er*sie führt, vom Spielfeld entfernt, darf er*sie das Spielfeld an einer beliebigen Stelle verlassen, um sich eine neue Pumpe zu holen. Er*Sie verstößt damit nicht gegen das Aus.

Der*die Pompfer*in muss so schnell wie möglich das Spielfeld an derselben Stelle wieder betreten, an der er*sie dieses verlassen hat. Sobald sich die Pompfer*in mit der neuen Pumpe im Spielfeld befindet, führt er*sie diese Pumpe und nicht die vorher entfernte. Während der*die Pompfer*in eine Pumpe vom Spielfeld entfernt oder sich eine neue holt, ist es ihm*ihr verboten, mit dem Jugg zu interagieren, andere Feldspieler*innen zu treffen, zu pinnen oder ihre Laufwege zu behindern. Er*Sie kann getroffen und gepinnt werden und muss Strafzeiten sofort zählen.

5.2 FELDSPIELER*INNEN

Der Zustand eines* einer Feldspieler*in kann entweder aktiv oder inaktiv sein. Zu Beginn eines Spielzugs sind alle Feldspieler*innen aktiv. Sie werden inaktiv, wenn sie gültig getroffen werden oder gegen das Aus verstoßen.

Feldspieler*innen ist es verboten

- mit unnötiger Härte zu agieren.
- ungebremst in andere Feldspieler*innen zu laufen oder zu springen, d. h. sie müssen vor einer möglichen Kollision abstoppen.
- ruckartig an einer Kette zu reißen oder zu zerren, die eine Pompfe oder ein Körperteil umwickelt und gespannt ist.
- den Jugg so ins Aus zu bewegen, dass er für andere Feldspieler*innen nicht erreichbar ist.
- den Jugg mit den Füßen zu bewegen
- das Mal von seinem vorgegebenen Ort zu verschieben.
- die Öffnung des Mals zu blockieren, sei es mit dem eigenen Körper oder mit einer Pompfe.

5.2.1 AKTIVE FELDSPIELER*INNEN

Nur aktive Feldspieler*innen dürfen am Spielgeschehen teilnehmen. Sie dürfen sich auf dem Spielfeld bewegen.

5.2.2 INAKTIVE FELDSPIELER*INNEN

Feldspieler*innen werden inaktiv, wenn sie gültig getroffen werden oder gegen das Aus verstoßen. Im inaktiven Zustand kann an Feldspieler*innen weder ein Treffer gültig platziert werden, noch können sie Treffer gültig ausführen oder pinnen. Inaktive Feldspieler*innen sollten schnellstmöglich abknien, um ihre jeweilige Strafzeit zu zählen; gegebenenfalls müssen sie dafür ins Spielfeld zurückkehren.

Wenn ihr Körper von einer Kette umwickelt ist, müssen sie dabei behilflich sein, die Kette zu entwickeln. Sie dürfen beliebig mit anderen Personen kommunizieren. Inaktiven Feldspieler*innen ist es verboten, am Spielgeschehen teilzunehmen. Es ist ihnen insbesondere verboten

- sich über das Spielfeld zu bewegen und
- aktive Feldspieler*innen bei der Teilnahme am Spielgeschehen zu behindern.

5.3 POMPFER*INNEN

Pompfer*innen dürfen mit dem Jugg interagieren, indem sie ihn mit der Pompfe bewegen oder berühren. Sie dürfen den Jugg nicht mit der Pompfe tragen. Wenn eine beschädigte Pompfe aus dem Spiel entfernt wird und eine neue geholt wird, dürfen die betroffenen Pompfer*innen nicht mit dem Jugg interagieren.

5.3.1 AKTIVE POMPFER*INNEN

Aktive Pompfer*innen können mit Nahpompfen oder Ketten andere Feldspieler*innen treffen. Aktive Nahpompfer*innen können eine*n inaktive*n Feldspieler*in pinnen.

5.3.2 INAKTIVE POMPFER*INNEN

Inaktive Pompfer*innen sollten die Pompfen, die sie führen, flach auf den Boden legen. Sie können andere Feldspieler*innen nicht gültig treffen oder pinnen. Schilde dürfen stattdessen mit einem beliebigen Teil am Boden gehalten werden. Das hintere Ende einer Kette darf den Boden verlassen.

Wenn ihre Pompfe von einer Kette umwickelt ist oder ihre Kette eine Pompfe umwickelt hat, sollten sie dabei behilflich sein, die Pompfen zu entwickeln oder müssen sie loslassen, um den*die andere*n Feldspieler*in beim Abwickeln nicht zu behindern. Haben sie ihre Pompfe verloren, ist es ihnen verboten, diese wiederzuholen.

Inaktive Pompfer*innen werden aktiv, wenn sie den Jugg bewegen.

5.4 LÄUFER*INNEN

Läufer*innen dürfen mit dem Jugg interagieren, indem sie ihn berühren, bewegen, platzieren oder werfen. Wenn Läufer*innen den Jugg mit der Hand berühren, ist der Jugg Teil ihrer Trefferzone. Läufer*innen ist es verboten, andere Feldspieler*innen mit dem Jugg abzuwerfen.

Wurde der Jugg ins Aus bewegt und noch nicht von den Spielhelfer*innen an die Spielfeldbegrenzung gelegt, dürfen Läufer*innen das Spielfeld verlassen, um den Jugg wieder ins Feld zu bewegen. Sie stoßen damit nicht gegen das Aus. Sie müssen den kürzesten Weg vom Spielfeldrand zum Jugg nehmen und so schnell wie möglich das Feld an der selben Stelle betreten, an der sie es verlassen haben.

5.4.1 AKTIVE LÄUFER*INNEN

Aktive Läufer*innen dürfen mit anderen aktiven Läufer*innen in den Läufer*innenkampf treten.

5.4.2 INAKTIVE LÄUFER*INNEN

Inaktive Läufer*innen müssen den Jugg augenblicklich loslassen. Sie werden aktiv, wenn sie den Jugg bewegen oder mit einer Hand berühren. Es ist ihnen verboten, den Jugg zu verstecken oder mit dem Körper zu verdecken. Der Jugg muss für andere Feldspieler*innen erreichbar sein.

5.4.3 LÄUFER*INNENKAMPF

Im Läufer*innenkampf ist im Stand der gesamte Oberkörper (inklusive Arme) von der Gürtellinie bis zum Halsansatz Angriffsfläche. Wenn eine*r der Läufer*innen den Boden mit mehr als seinen*ihren Füßen berührt, dann ist sein*ihr gesamter Körper vom Halsansatz abwärts Angriffsfläche. Die Läufer*innen dürfen miteinander in Körperkontakt treten und den*die Gegner*in an der erlaubten Angriffsfläche stoßen, umgreifen, festhalten, hochheben und zu Boden ziehen oder zu Boden drücken. Sie müssen loslassen, sobald ihr Griff ober- oder unterhalb der erlaubten Angriffsfläche rutscht. Läufer*innen ist es im Läufer*innenkampf verboten

- sich einen Vorteil durch Billigung von Verletzungen zu erkaufen.
- den*die Gegner*in zu schlagen oder zu treten oder ihn*sie außerhalb der Angriffsfläche anzugreifen.
- so zu werfen, dass der*die angegriffene Läufer*in mit beiden Beinen den Boden verlässt oder so zu Boden gebracht wird, dass er*sie mit dem Kopf oder mit dem Oberkörper zuerst aufkommt.
- Hebel einzusetzen, indem Extremitäten an oder über den Anschlagpunkt der Gelenke hinaus bewegt werden.
- an Extremitäten ruckartig zu reißen oder zu zerren (z. B. durch Stoppen des*der laufenden Gegners*in am Unterarm).
- den*die Gegner*in im Lauf zu stoßen.
- in den*die Gegner*in hinein zu rennen oder zu springen.
- den*die Gegner*in an der Kleidung zu ziehen.

Wenn sich beide Teams vor Spielbeginn darauf einigen, können für das Spiel abweichende Läufer*innenkampffregeln festgelegt werden. Die Spielhelfer*innen können solche Einigungen ablehnen.

5.5 VERSTOSS GEGEN DAS AUS

Feldspieler*innen verstoßen gegen das Aus, wenn sie mit einem Körperteil das Aus berühren oder den Jugg ins Aus bewegen. Durch den Verstoß gegen das Aus werden Feldspieler*innen inaktiv und erhalten eine Strafzeit von 5 Steinen.

5.6 TREFFER

Nahpompfer*innen treffen, indem sie mit der Schlagfläche ihrer Pompfe andere Feldspieler*innen berühren.

Kettenspieler*innen treffen, indem sie mit dem Kettenball ihrer Kette andere Feldspieler*innen berühren oder mit der Kette eine geschlossene Form um andere Feldspieler*innen bilden.

Ein Treffer ist gültig, wenn er sowohl gültig ausgeführt als auch gültig platziert ist.

5.6.1 GÜLTIG AUSGEFÜHRTE TREFFER

Ein Treffer ist gültig ausgeführt, wenn keine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Der*die treffende Pompfer*in ist inaktiv.
- Die treffende Pompfe wird nicht regelgerecht geführt.
- Die Pompfe ist von einer Kette umwickelt und trifft eine*n andere*n Feldspieler*in als den*die Kettenspieler*in.
- Der*die treffende Kettenspieler*in wirft den Kettenball oder zieht die Kette auf dem Boden hinter sich her.
- Die treffende Kette hat eine andere Pompfe umwickelt.
- Er erfolgt durch eine Stichbewegung mit einem Stab.

Zum regelgerechten Führen

- der Kurzpompfe muss eine Hand die Grifffläche berühren,
- von Langpompfen und Q-Tips müssen beide Hände die Grifffläche berühren,
- des Stabs muss die eine Hand die vordere und die andere Hand die hintere Grifffläche berühren,
- der Kette muss die Handschlaufe eine Hand oder einen Arm des*der Kettenspieler*in berühren. Die Kette muss geschwungen werden.

Um einen Teil einer Pompfe zu berühren, genügt die Berührung mit einem beliebigen Teil des entsprechenden Körperteils.

5.6.2 GÜLTIG PLATZIERTE TREFFER

Ein Treffer ist gültig platziert, wenn keine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Der*die getroffene Feldspieler*in ist inaktiv.
- Der Treffer erfolgt nur außerhalb der Trefferzone.
- Ein*e Feldspieler*in wird in einer einzigen Bewegung der Pompfe erst an der Kopfzone und dann an der Trefferzone getroffen.

Wenn eine Spieler*in in einer einzigen Bewegung erst an der Trefferzone und dann an der Kopfzone getroffen wird, ist der Treffer gültig platziert.



Abbildung 9: Beispiel Unterscheidung zwischen gültig und ungültig platzierten Treffern an der Kopfzone
(links ungültig, rechts gültig)

5.6.3 TREFFERZONE

Die Trefferzone ist der Bereich am Körper der Feldspieler*innen, an dem Treffer gültig platziert werden können.

Die Kopfzone setzt sich aus Kopf und Hals zusammen.

Bei allen Feldspieler*innen ist der ganze Körper, inklusive Kleidung, aber ohne die Kopfzone, die Trefferzone. Bei Läufer*innen ist zusätzlich, falls sie den Jugg mit den Händen berühren, auch der Jugg Trefferzone. Die Hand einer*s Nahpompfer*in ist nur Trefferzone, wenn sie keine Pompfe berührt, die der*die Nahpompfer*in führt. Die Handgelenke sind Teil der Trefferzone.

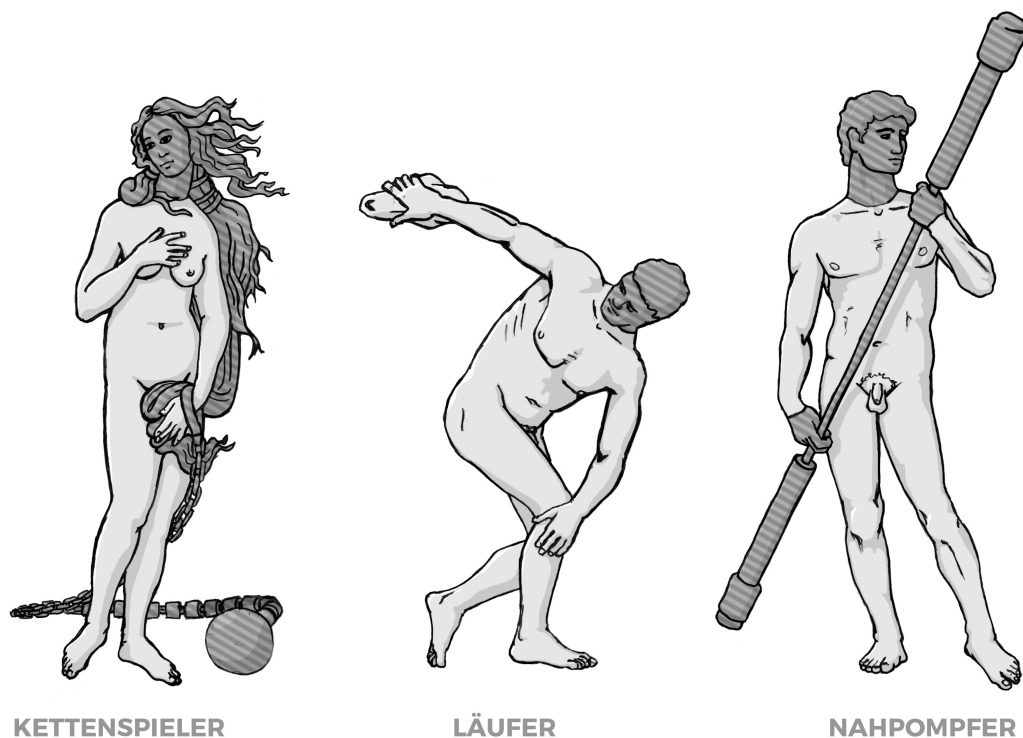


Abbildung 10: Illustration der Trefferzonen (grau schraffierte Bereiche gehören nicht zur Trefferzone)

5.6.4 DOPPELTREFFER

Werden Spieler*innen gültig getroffen, während sie gleichzeitig andere Feldspieler*innen gültig treffen, ist das ein Doppeltreffer. Ist es diesen Spieler*innen nicht möglich zu unterscheiden, welche Spieler*in zuerst gültig getroffen wurde, gelten die Treffer als gleichzeitig. Alle solche Treffer sind gültig. Die Entscheidung auf Doppeltreffer liegt im Ermessen der beteiligten Spieler*innen. In Streitfällen haben die Spielhelfer*innen das letzte Wort.

5.6.5 ANSAGEN

Feldspieler*innen müssen Doppeltreffer mit "Doppel!" ansagen. Gegebenenfalls werden sie dabei von Spielhelfer*innen unterstützt.

Wenn ein Treffer außerhalb der Trefferzone platziert wird, müssen die getroffenen Feldspieler*innen dies ansagen. Treffer an der Kopfzone müssen mit "Kopf!" und Treffer an einer Hand, die eine Pompfe berührt, mit "Hand!" angesagt werden.

Führen Spieler*innen Treffer ungültig aus, müssen sie dies den getroffenen Spieler*innen mitteilen.

Alle Ansagen müssen schnellstmöglich, laut und deutlich erfolgen.

5.7 PINNEN

Aktive Nahpompfer*innen können inaktive, regelkonform abkniende Feldspieler*innen pinnen. Aktive Nahpompfer*innen dürfen höchstens eine*n Feldspieler*in pinnen. Sie pinnen, indem sie mit der Schlagfläche einer regelgerecht geführten Pompfe die Trefferzone des*der inaktiven Feldspieler*in berühren. Sie pinnen, solange die Pompfe auf diese Weise den*die inaktive*n Feldspieler*in berührt. Der*die Nahpompfer*in kann zu einem beliebigen Zeitpunkt aufhören zu pinnen, z. B. um aktive Feldspieler*innen zu treffen oder andere Feldspieler*innen zu pinnen, und danach weiter pinnen. Eine Nahpompfer*in, dessen*deren Pompfe von einer Kette umwickelt ist, kann nicht pinnen.

Für Feldspieler*innen, die ihre Strafzeit ausgezählt haben, besteht ein Pin, wenn sie gepinnt werden. Sobald ein*e Feldspieler*in nicht mehr gepinnt wird, besteht der Pin bis zum nächsten Stein, der erklingt.

5.8 ABKNIEN

Um anzuzeigen, dass sie inaktiv sind, müssen Feldspieler*innen an der Stelle abknien, an der sie inaktiv geworden sind, und verharren dort, bis sie wieder aktiv sind. Inaktive Feldspieler*innen knien regelkonform ab, wenn

- sie mit keinem Teil ihres Körpers das Aus berühren und
- sie mit einem Knie den Boden berühren und
- eine ihrer Hände auf dem Rücken liegt.

Solange sie regelkonform abknien, dürfen sie sich beliebig drehen.

5.8.1 STRAFZEIT

Die Strafzeit gibt an, wie lange ein*e Feldspieler*in mindestens inaktiv ist. Die Strafzeit beträgt abhängig vom Grund für den inaktiven Zustand:

- Nach einem Verstoß gegen das Aus 5 gezählte Steine.
- Nach einem gültigen Treffer durch eine Nahpompfe 5 gezählte Steine.
- Nach einem gültigen Treffer durch eine Kette 8 gezählte Steine.
- Nach einem Aufstehen während eines bestehenden Pins sind es 5 Steine.

Inaktive Feldspieler*innen müssen ihre Strafzeit mit der auf dem Rücken liegenden Hand sichtbar von 1 beginnend zählen. Beträgt ihre Strafzeit mehr als 5 gezählte Steine, wird nach der vollen Hand erneut mit 1 begonnen.

Mit dem ersten Stein, der ertönt, nachdem sie regelgerecht abknien, dürfen inaktive Feldspieler*innen beginnen, ihre Strafzeit zu zählen. Wenn sie gepinnt werden, dürfen inaktive Feldspieler*innen ihre Strafzeit ohne Unterbrechung weiterzählen. Sie müssen ihre Strafzeit jedoch von vorne zählen, wenn sie nicht regelkonform abknien oder zu früh aufstehen. Nachdem sie ihre Strafzeit gezählt haben, dürfen inaktive Feldspieler*innen wieder aufstehen und somit aktiv sein.

5.8.2 AUFSTEHEN

Durch das Aufstehen werden inaktive Feldspieler*innen wieder aktiv. Alle Feldspieler*innen stehen auf, indem sie die Hand vom Rücken nehmen oder das Knie vom Boden heben. Inaktive Pompfer*innen stehen auch auf, wenn sie den Jugg bewegen. Inaktive Läufer*innen stehen auch auf, wenn sie den Jugg bewegen oder mit einer Hand berühren. Feldspieler*innen dürfen aufstehen, sobald sie ihre Strafzeit vollständig gezählt haben. Stehen Feldspieler*innen auf, nachdem sie ihre Strafzeit gezählt haben, obwohl für sie ein Pin besteht, erhalten sie eine Strafzeit von 5 Steinen. Sobald der Pin nicht mehr besteht, dürfen sie ohne eine Strafzeit zu erhalten regulär aufstehen. Inaktive Feldspieler*innen dürfen über ihre Strafzeit hinaus abknien und somit inaktiv bleiben.

5.9 JUGG PLATZIEREN

Ein Jugg wird gültig im Mal platziert, um einen Punkt zu erzielen. Ein*e aktive*r Läufer*in kann den Jugg platzieren, indem er*sie ihn in die Malöffnung bewegt. Solange der Jugg sich so tief wie möglich in der Malöffnung befindet, gilt er als platziert.

Der Jugg ist gültig platziert, wenn

- er in der Malöffnung stecken bleibt und
- kein*e aktive*r Läufer*in ihn berührt.

Das gilt auch, wenn Läufer*innen den Jugg nicht mehr berühren, weil sie inaktiv wurden. In allen anderen Fällen ist der Jugg ungültig platziert.



6

SPIELHELFER*IN- NEN

Um einen reibungslosen Spielablauf zu gewährleisten, wird jedes Juggerspiel von mindestens einem*einer Spielhelfer*in begleitet. Die Spielhelfer*innen erfüllen die Aufgaben von Schiedsrichter*innen, Steine- und Punktezähler*innen. Falls der Jugg aus dem Spielfeld bewegt wird, legen die Spielhelfer*innen ihn an die Stelle der Spielfeldbegrenzung, an der er das Spielfeld verlassen hat, es sei denn ein*e Läufer*in kommt ihnen zuvor.

6.1 SCHIEDSRICHTER*INNEN

Jedes offizielle Juggerspiel wird von mindestens vier Schiedsrichter*innen begleitet: Hauptschiedsrichter*in, Nebenschiedsrichter*in und zwei Malrichter*innen. Alle Schiedsrichter*innen haben die Aufgabe, den Spielregeln Geltung zu verschaffen und dafür Sorge zu tragen, dass die Sicherheit aller Spieler*innen gewährleistet ist. Sie brechen den Spielzug nötigenfalls ab oder lassen ihn wiederholen. Sie überprüfen die Zeitstrafen inaktiver Spieler*innen und fällen in unklaren Situationen Entscheidungen. Sie nehmen von den Spieler*innen Hinweise auf Verletzungen und unnötige Härte entgegen, machen Spieler*innen auf wiederholt unsportliches Verhalten aufmerksam und verhängen nötigenfalls Strafen. Sie sorgen für den Fortlauf des Spiels, wenn der Jugg ungültig platziert wurde. Alle Schiedsrichter*innen dürfen zur Erfüllung ihrer Aufgaben das Spielfeld betreten, dürfen jedoch die Laufwege der Spieler*innen nicht behindern. Ergänzend zu diesem Regelwerk gibt es auf jugger.org einen Leitfaden für Schiedsrichter*innen, der genauer auf mögliche Spielsituationen und Handlungsmöglichkeiten eingeht. Es wird empfohlen, diesen Leitfaden zu kennen, auch wenn er nicht Teil des offiziellen Regelwerks ist.

6.1.1 HAUPTSCHIEDSRICHTER*IN (SPIELLEITUNG)

Der*die Hauptschiedsrichter*in hat bei Unstimmigkeiten unter den Schiedsrichter*innen das letzte Wort. Zusätzlich zu den allgemeinen Aufgaben der Schiedsrichter*innen übernimmt er*sie die Aufgaben der Spielleitung, d. h. jeder Spielzug wird eingeleitet und die Malrichter*innen werden bestätigt, wenn diese einen Punkt anerkannt haben. Außerdem werden vor jedem Spielzug der Spielstand und bei Spielen nach Steinen die restliche Spieldauer verkündet. Bei Verzögerungen während der Aufstellung darf er*sie auf die Einleitung des Spielzugs bestehen. Er*sie achtet außerdem darauf, dass die Pause zwischen zwei Halbzeiten bzw. zwei Sätzen nicht länger als 5 Minuten dauert. In einem Spiel nach Steinen kündigt er*sie bei Gleichstand nach abgelaufener Spielzeit den „Golden Jugg“ an. Er*sie trägt dafür Sorge, dass alle Feldspieler*innen und Spielhelfer*innen augenblicklich von einem Abbruch des Spielzugs erfahren. Begeht ein Team einen Frühstart, verteilt die Spielleitung eine Verwarnung und erteilt gegebenenfalls den Jugg-Besitz für die Gegenseite. Um das Spielgeschehen zu beob-

achten, bewegt er*sie sich an der Seitenlinie. Er*sie beobachtet vor allen Dingen das Geschehen auf seiner*ihrer Seite des Spielfeldes und in der Spielfeldmitte.

6.1.2 NEBENSCHIEDSRICHTER*IN

Zusätzlich zu den allgemeinen Aufgaben der Schiedsrichter*innen unterstützt der*die Nebenschiedsrichter*in vor allem den*die Hauptschiedsrichter*in in der Leitung des Spiels. Um das Spielgeschehen zu beobachten, bewegt er*sie sich an der gegenüberliegenden Seitenlinie des*der Hauptschiedsrichter*in auf Höhe des Juggs. Er*sie beobachtet vor allen Dingen das Geschehen auf der eigenen Seite des Spielfeldes und in der Spielfeldmitte.

6.1.3 MALRICHTER*INNEN

Jedem Mal wird ein*e Malrichter*in zugewiesen. Zusätzlich zu den allgemeinen Aufgaben der Schiedsrichter*innen signalisiert der*die Malrichter*in dem*der Hauptschiedsrichter*in, ob der Jugg gültig platziert wurde. Wurde der Jugg gültig platziert, zeigt der*die Malrichter*in dies an, indem er*sie „Jugg“ ruft und beide Arme über den Kopf hebt. Wurde der Jugg nicht gültig platziert, zeigt er*sie dies an, indem „Weiter, kein Jugg!“ gerufen wird und beide Arme vor dem Körper geschwenkt werden; außerdem sorgt er*sie sofort für die Fortsetzung des Spielzugs. Gegebenenfalls nimmt er*sie den Jugg aus dem Mal und legt ihn daneben. Darüber hinaus achten die Malrichter*innen zu Beginn eines Spielzugs besonders darauf, dass die Zusammensetzung der Feldspieler*innen regelkonform ist und dass die Feldspieler*innen das Spielfeld regelkonform betreten. Betritt ein Team nicht regelkonform das Spielfeld, bricht der*die Malrichter*in den Spielzug ab und signalisiert den Fehl- oder Frühstart dem*der Hauptschiedsrichter*in. Um das Spielgeschehen zu beobachten, bewegen sich die Malrichter*innen vor allem auf Höhe des ihnen zugeteilten Mals. Sie beobachten vor allen Dingen das Geschehen in der Spielfeldhälfte des ihnen zugeteilten Mals.

6.2 PUNKTE- UND STEINEZÄHLER*IN

Der*die Punktezähler*in zählt die erzielten Punkte und hält sie fest. Er*sie gibt der Spielleitung nach Ende jedes Spielzugs den Punktestand bekannt. Der*die Steinezähler*in sorgt dafür, dass die akustischen Signale für Spieler*innen und Schiedsrichter*innen gut hörbar sind oder gibt die Signale selbst. Bei Spielen nach Steinen zählt er*sie während eines Spielzugs die Steine mit und gibt der Spielleitung nach Ende jedes Spielzugs die Reststeine bekannt.

Für den Fall einer Wiederholung merkt er*sie sich, bei wie vielen Steinen der Spielzug begonnen hat. Die letzten 10 Steine einer Halbzeit zählt er*sie laut, für Spieler*innen und Spielhelfer*innen gut hörbar, mit und gibt das Ende der Halbzeit bekannt.



A

ANHANG

A.1 ÜBERSICHT: FELD- & POMPFENABMESSUNGEN

Frei Maße werden in kursiv angegeben und leiten sich aus den übrigen Maßen ab.

A.1.1 SPIELFELD

Maß	Regulär	Reduziert
Gesamtlänge	40 m	30 m
Gesamtbreite	20 m	15 m
Länge der Grundlinie	10 m	7,5 m
Abstand des Mals zur Grundlinie	2 m	1,5 m

A.1.2 SCHILD

Maß	Regulär	Reduziert
Durchmesser	60 cm	45 cm

A.1.3 KETTE

Maß	Regulär	Reduziert
Maximale Länge	320 cm	240 cm
Maximale Reichweite		
Kettenball-Durchmesser	19 cm	
Maximale Handschlaufenlänge	30 cm	
Maximale Kettenstranglänge	301 cm	221 cm

A.1.4 KURZPOMPFE

Maß	Regulär	Reduziert
Maximale Länge	85 cm	64 cm
Maximale Reichweite		
Minimale Schlagflächenlänge	60 cm	50 cm
<i>Maximale Griffflächenlänge</i>	<i>25 cm</i>	<i>14 cm</i>

A.1.5 LANGPOMPFE

Maß	Regulär	Reduziert
Maximale Länge	140 cm	105 cm
Maximale Reichweite		
Minimale Schlagflächenlänge	100 cm	75 cm
<i>Maximale Griffflächenlänge</i>	<i>40 cm</i>	<i>20 cm</i>

A.1.6 Q-TIP

Maß	Regulär	Reduziert
Maximale Länge	200 cm	150 cm
Maximale Reichweite	140 cm	105 cm
Minimale Schlagflächenlänge	55 cm	45 cm
Maximale Griffflächenlänge	80 cm	60 cm

A.1.7 STAB

Maß	Regulär	Reduziert
Maximale Länge	180 cm	135 cm
Maximale Reichweite	110 cm	83 cm
Minimale Schlagflächenlänge	90 cm	68 cm
Manschetten-Durchmesser	Griffflächen­durchmesser +1 cm	
<i>Maximale vordere Griff­flächen­länge</i>	<i>20 cm</i>	<i>15 cm</i>

A.2 ÜBERSICHT: SCHLÜSSELBEGRIFFE

Schlüsselbegriff	Funktion	Beispiel
Dürfen	Die Handlung ist explizit erlaubt. Es stellt keinen Regelbruch dar, sie zu unterlassen. (Erlaubnis)	Wurde der Jugg ins Aus befördert, darf der*die Läufer*in das Spielfeld verlassen, um den Jugg zu holen.
Sollen	Die Handlung ist durchzuführen, es sei denn es gibt eine berechtigte Ausnahme. Es kann einen Regelbruch darstellen, sie zu unterlassen (Richtlinie)	Inaktive Pompfer*innen sollten ihre Pumpfen flach auf den Boden legen.
Müssen	Die Handlung ist durchzuführen. Es ist ein Regelbruch, sie zu unterlassen. (Gebot)	Wird eine Pompfe während des Spiels unsicher oder nicht regelkonform, muss sie sofort aus dem Spiel entfernt werden.

Schlüsselbegriff	Funktion	Beispiel
Nicht Müssen	Das Unterlassen der Handlung ist explizit erlaubt. Es stellt keinen Regelbruch dar, sie auszuführen. (Erlaubnis)	Wird aktuell nicht verwendet.
Nicht Sollen	Die Handlung ist zu unterlassen, es sei denn es gibt eine berechtigte Ausnahme. Es kann einen Regelbruch darstellen, sie auszuführen (Richtlinie)	Wird aktuell nicht verwendet.
Nicht Dürfen/ Ist Verboten	Die Handlung ist zu unterlassen. Es ist ein Regelbruch, sie auszuführen. (Gebot / Verbot)	Gepinnte Feldspieler*innen dürfen nicht aufstehen. Pompfer*innen ist es verboten, ihre* eigene Pompfe zu werfen.

Schlüssel- begriff	Funktion	Beispiel
Könnnen	Die Handlung ist gemäß den Definitionen des Regelwerks möglich. (Befähigung)	Aktive Nahpompfer*innen können inaktive, regelkonform abkniende Feldspieler*innen pinnen[...]
Nicht Können	Die Handlung ist gemäß den Definitionen des Regelwerks unmöglich. (Entfähigung)	Mit der Kette kann nicht gepinnt werden.
Nur Können	Die Handlung ist gemäß den Definitionen des Regelwerks, nur unter der genannte Bedingung möglich. (Notwendige Bedingung)	Eine Kette kann nur regelgerecht geführt werden, wenn die Handschlaufe die Hand oder den Arm des*der Kettenspieler*in berührt.

Schlüssel- begriff	Funktion	Beispiel
Sein	Wird verwendet, um Etwas zu definieren.	Der Jugg ist der Spielball im Jucker.
Betragen	Wird bei Maßen verwendet.	Der Schild ist rund und sein maximaler Durchmesser beträgt 60 cm.
Befinden	Wird bei räumlichen Beziehungen verwendet	Die Male befinden sich mittig zwischen den Seitenlinien.
Bestehen Aus	Wird bei Materialvorgaben verwendet.	Nahpompfen bestehen aus einem Kernstab und angemessenen Polsterungen.
Zusammensetzen	Wird bei Etwas, das aus mehreren Elementen bestehen, verwendet.	Nahpompfen setzen sich aus Griffflächen und rund gepolsterten Schlagflächen zusammen.
Unterteilen	Wird verwendet, um definierte Gruppen aufzuteilen.	Die Feldspieler*innen eines Teams unterteilen sich in Läufer*innen (Qwiks) und Pompher*innen.

