

JUGGER - REGELWERKSÄNDERUNGEN 2016

Alle Änderungen der Jugger Regelabstimmungen 2016 durch die Regelhüter einpflegt, zum Einkleben in die Printversion des Jugger Regelwerks 2015.



Seite 10 - 1.4 POMPFEN

Änderung durch Regelabstimmung 2016 - A1.1

1.4 POMPFEN

Pompfen sind die beim Jugger genutzten Sportgeräte, mit denen man andere Spieler treffen kann. Die Pompfen unterteilen sich in *Schilde*, *Ketten* und *Nahpompfen*.

Alle Pompfen müssen vor einem Spiel auf ihre Sicherheit und Übereinstimmung mit dem aktuellen Regelwerk überprüft werden. Sollte eine Pompe nicht sicher oder nicht regelkonform sein, muss sie sofort aus dem Spiel entfernt werden. Alle Pompfen werden rund gepolstert. Kanten sind zu vermeiden oder abzurunden. Stilisierte Schwertklingen oder Ähnliches sind nicht zugelassen. Nahpompfen bestehen aus einem Kernstab und einer angemessenen Polsterung. Um Verletzungen vorzubeugen, müssen Kernstäbe, die leicht splintern, mit einem nichtsplitternden, durchstechsicheren, flexiblen Material umhüllt sein. Ein Durchstechen des Kernstabes durch das Ende der Schlagfläche muss bei jeder erdenklichen, frontalen Krafteinwirkung ausgeschlossen sein.

Nahpompfen weisen eine *Grifffläche* und eine gepolsterte *Schlagfläche* auf. Die Länge der Schlagfläche und die Länge der darauffolgenden Grifffläche ergeben zusammengenommen die Länge der *maximalen Reichweite* der Pompe.



4.3 AKTIVE POMPFER

Aktive Pompfer dürfen mit ihrer Pompfe andere aktive Feldspieler treffen, damit diese inaktiv werden. Aktive Nahpompfer dürfen einen inaktiven Feldspieler pinnen, um ihn daran zu hindern, wieder aktiv zu werden. Aktive Pompfer dürfen außerdem den Jugg spielen.

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 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.

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.

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 eine Hand des Kettenspielers an der Handschlaufe 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.

4.3.3 TREFFERZONE

Die Trefferzone ist der Bereich am Körper eines Feldspielers, an dem er gültig getroffen werden kann. Bei allen Feldspielern gilt der ganze Körper, inklusive Kleidung, aber ohne Hals, Kopf und Hände, als Trefferzone. Das Handgelenk gehört zur Trefferzone.

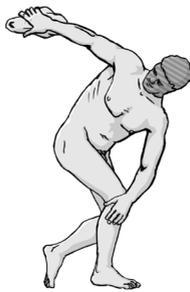
Bei Kettenspielern gelten zusätzlich die Hände als Trefferzone.

Bei Läufern gelten zusätzlich die Hände und, falls sie den Jugg berühren, auch der Jugg als Trefferzone.

Feldspieler müssen einen Treffer außerhalb der Trefferzone mit „Hand!“ bzw. „Kopf!“ und einen Doppeltreffer mit „Doppel!“ ansagen.



KETTENSPIELER



LÄUFER



NAHPOMPFER



Seite 26 - 4.3.4 GÜLTIGE UND UNGÜLTIGE TREFFER
Änderung durch Regelhüter

- ein Pompfer seine Pompfe nicht regelgerecht führt.
- der Treffer nur außerhalb der Trefferzone erfolgt.
- ein Feldspieler in einer einzigen Bewegung der Pompfe erst am Kopf und dann an dessen Trefferzone getroffen wird. Wenn ein Spieler in einer einzigen Bewegung erst an der Trefferzone und dann am Kopf getroffen wird, ist der Treffer gültig.
- er durch eine Stichbewegung mit einem Stab erfolgt.
- die Pompfe von einer Kette umwickelt ist und einen anderen Feldspieler als den Kettenspieler trifft .
- der Kettenball an eine Trefferzone des Feldspielers schwingt, nachdem die Kette um eine Pompfe die geschlossene Form gebildet hat. Die Kette gilt dann als gefangen.



Seite 27 - 4.3.6 PINNEN
Änderung durch Regelabstimmung 2016 - A3

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.



5.1.2 NEBENSCHIEDSRICHTER

Der Nebenschiedsrichter erfüllt die allgemeinen Aufgaben eines Schiedsrichters und unterstützt den Hauptschiedsrichter. Um das Spielgeschehen zu beobachten, bewegt er sich an der dem Hauptschiedsrichter gegenüberliegenden Seitenlinie.

5.1.3 MALRICHTER

Der Malrichter achtet auf die Einhaltung der Spielregeln in der Spielfeldhälfte des ihm zugeteilten Mals. Insbesondere achtet er zu Beginn des Spielzugs darauf, dass die Zusammensetzung der Feldspieler regelkonform ist, dass die Feldspieler das Spielfeld regelkonform betreten, auf das Spielgeschehen direkt am Mal und auf das Erzielen eines Punktes.

Wurde der Jugg gültig platziert, zeigt der Malrichter dies durch Rufen des Wortes „Jugg“, und das Heben beider Arme über den Kopf an.

Wurde der Jugg nicht gültig platziert, zeigt der Malrichter dies durch Rufen “Weiter, kein Jugg!” und das Schwenken beider Arme vor dem Körper an, und sorgt für die Fortsetzung des Spielzugs. Gegebenenfalls nimmt er den Jugg aus dem Mal und legt ihn daneben.

5.2 STEINEZÄHLER UND PUNKTEZÄHLER

Der Steinezähler sorgt dafür, dass die akustischen Signale für Spieler und Spielhelfer gut hörbar sind oder gibt die Signale selbst. Er zählt während eines Spielzugs die Steine mit und gibt dem Hauptschiedsrichter nach einer Unterbrechung die Reststeine bekannt. Für den Fall einer Wiederholung merkt er sich, bei wie vielen Steinen der Spielzug begonnen hat. Die letzten 10 Steine einer Halbzeit zählt er laut, für Spieler und Spielhelfer gut hörbar, mit. Der Punktezähler zählt die erzielten Punkte und hält sie fest. Er gibt dem Hauptschiedsrichter nach jeder Unterbrechung den Punktstand bekannt.