

die Regeln

Inhalt:

1. Die Worterklärungen
 - 1.1 Jugg
 - 1.2 Mal
 - 1.3 Platzieren
 - 1.4 Pompfe
 - 1.5 Stein
 - 1.6 Unterschied zwischen Schlag und Treffer
2. Die Mannschaft
 - 2.1 Spieler und ihre Ausrüstung
 - 2.2 Läufer
 - 2.3 Kettenmann
 - 2.4 Pompfer
3. Das Spielfeld
 - 3.1 Abgrenzungen
 - 3.2 Abmessungen
 - 3.3 Form des Spielfeldes
 - 3.4 Mittelpunkt
 - 3.5 Mal
4. Die Spielgeräte
 - 4.1 Jugg
 - 4.2 Q-Tip
 - 4.3 Stab
 - 4.4 Langpompfe
 - 4.5 Kurzpompfe & das Schild
 - 4.6 Zwei Kurzpompfen
 - 4.7 Kette
5. Die Schiedsrichter und anderes Personal
 - 5.1 Schiedsrichter
 - 5.1.1 Hauptschiedsrichter
 - 5.1.2 Nebenschiedsrichter
 - 5.1.3 Malrichter
 - 5.2 Anderes Personal
 - 5.2.1 Steinezähler
 - 5.2.2 Punktezähler
6. Der Spielablauf
 - 6.1 Spielzeit
 - 6.1.1 Ein Stein
 - 6.1.2 Spieldauer
 - 6.2 Spielunterbrechungen
 - 6.2.1 Unterbrechungen
 - 6.2.2 Pausen
 - 6.2.3 Set-Up
 - 6.2.4 Spiel beginnen/Spiel fortsetzen
 - 6.4 Treffer und Trefferzone
 - 6.4.1 Treffer
 - 6.4.2 Trefferzone
 - 6.4.3 Ausnahmen der Trefferzone
 - 6.4.4 Pompfentreffer
 - 6.4.5 Kettentreffer
 - 6.4.6 Schildtreffer
 - 6.4.7 Doppeltreffer
 - 6.4.8 Eigentreffer
 - 6.5 Pinnen
 - 6.6 Läufer im Kampf gegeneinander
 - 6.7 Spielfeldbegrenzung
 - 6.7.1 Spieler im Aus
 - 6.7.2 Jugg im Aus
 - 6.9 Hinknien
 - 6.9.1 Wie knie ich mich hin
 - 6.9.2 Wann knie ich mich hin und wie lange
 - 6.9.3 Aufstehen/wieder in das Spielgeschehen eingreifen
 - 6.10 Umgang mit dem Jugg
 - 6.10.1 Punkte
 - 6.11 Sieger des Spiels
 - 6.11.1 Golden Jugg
 - 6.12 Auswechselungen
 - 6.13 Strafen
7. Die Spielsicherheit
 - 7.1 Umgang mit anderen Spielern
 - 7.2 Eigene Sicherheit



die Regeln

Der Gebrauch der männlichen Schreibweise in diesem Regelwerk für die Begriffe Schiedrichter, Schiedrichter-Assistent, Spieler etc. dient der Vereinfachung und bezieht sich selbstverständlich auch auf Frauen.

1. Worterklärungen

1.1 Jugg

Was beim Fußball der Ball ist, ist beim Juggern der Jugg. Dieses Spielgerät ist ein aus Schaumstoff und Latex geformter Hundeschädel.

Auch ein erzielter Punkt wird "Jugg" genannt.

_Siehe auch 4.1 Jugg

1.2 Mal

Das Mal, auch Platzierfeld genannt, ist eine aus Schaumstoff gefertigte Vorrichtung, in die der Jugg gesteckt werden muss, um einen Punkt zu erzielen.

_Siehe auch 3.5 Mal

1.3 Platzieren

Den Jugg in das Mal zu stecken, nennt man "platzieren". Der Jugg muss dabei im Mal stecken bleiben.

_Siehe auch 6.10.1 Punkte

1.4 Pompfe

Pompfe ist der Oberbegriff für die beim Juggern verwendeten Polsterwaffen. Spieler mit Polsterwaffen werden als Pompfer bezeichnet.

_Siehe auch 4. Spielgeräte

1.5 Stein

Ein Stein ist die beim Juggern verwendete Zeiteinheit und entspricht 1,5 Sekunden.

_Siehe auch 6.1.1 Stein

1.6 Unterschied zwischen Schlag und Treffer

Ein Schlag bezeichnet jemanden mit der Polsterwaffe zu berühren. Als Treffer gilt ein Schlag, wenn er regelkonform ausgeübt wird.

_Siehe auch 6.4 Treffer und Trefferzone



die Regeln

2. Mannschaft

Eine Mannschaft besteht aus 5 Feldspielern und 3 Auswechselspielern.

Folgendes ist zu beachten:

- auf dem Feld muss 1 Läufer sein
- auf dem Feld darf max. 1 Kettenmann sein
- die restlichen Spieler auf dem Feld sind Pompfer

2.1 Spieler und ihre Ausrüstung

Die Spieler kleiden und schützen sich nach Belieben.

Die Ausrüstung darf für sich selbst und andere kein Verletzungsrisiko darstellen.

Geeignet sind:

- rasentaugliche Sportschuhe
- Protektoren. (Für Knie und Ellbogen sind weiche Protektoren, wie z.B. beim Volleyball, zu verwenden.)
- Handschuhe

2.2 Läufer

Der Läufer, auch Quick genannt, ist der einzige Spieler der den Jugg berühren und platzieren darf.

Der Läufer darf den Jugg werfen.

Der Läufer darf den Jugg nicht treten.

Der Läufer ist unbewaffnet.

Zur Trefferzone beim Läufer gehören die Hände und der getragene Jugg.

(Hält der Läufer den Jugg in der Hand und der Jugg wird von einer Pompfe getroffen, muss der Läufer zu Boden).

Die beiden Läufer dürfen miteinander ringen (griechisch-römisch).

Unsportliches Verhalten ist strengstens verboten.

_Siehe 6.6 Läufer im Kampf gegeneinander

2.3 Kettenmann

Der Kettenmann führt die Kette.

Der Kettenmann darf nicht pinnen.

Die Trefferzone beim Kettenmann beinhaltet auch die Hände.

2.4 Pompfer

Der Großteil der Mannschaft besteht aus den Pompfern (3 oder 4 Spieler).

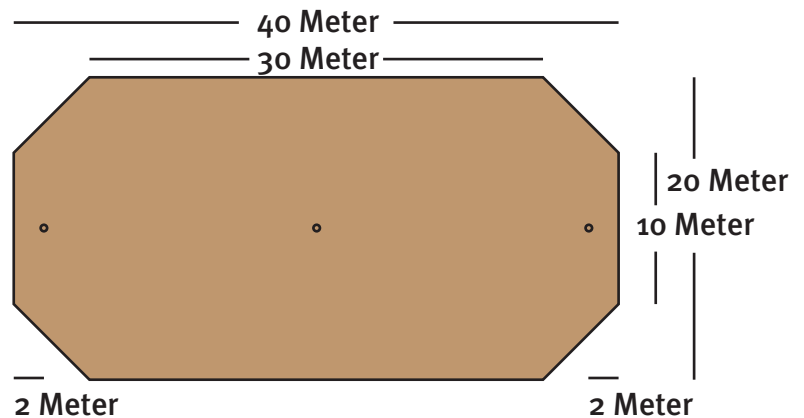
Die Pompfer führen Polsterwaffen aus folgendem Sortiment:

- Q-Tipp
- Stab
- Langpompfe (bzw. Langschwert)
- Kurzpompfe (bzw. Kurzschild) und Schild
- 2 Kurzpompfen (bzw. Kurzscherter)

_Siehe auch 4. Spielgeräte



die Regeln



3. Spielfeld

3.1 Abgrenzungen

Das Spielfeld wird mit Linien abgegrenzt. Die Linien gehören zu den Räumen, die sie begrenzen.

3.2 Abmessungen

Siehe Skizze

3.3 Form des Spielfeldes

Die Form entspricht einem Rechteck mit abgeschnittenen Ecken. Die kurzen, einander fernsten, sich gegenüberliegenden Linien sind die Grundlinien. Die längsten Linien heißen Seitenlinien. Die kürzesten Linien, die durch das Abflachen der Ecken des Rechteckes entstanden sind, haben keine eigene Bezeichnung.

3.4 Mittelpunkt

Der Mittelpunkt des Spielfeldes ist markiert. Auf diesen Punkt wird der Jugg vom Hauptschiedrichter bei Spielbeginn und nach jeder Spielunterbrechung gelegt.

3.5 Mal

Das Mal, auch Platzierfeld genannt, ist eine aus Schaumstoff gefertigte Vorrichtung, in welche der Jugg gesteckt werden muss, um einen Punkt zu erzielen.

Die Form des Mals entspricht der eines Kegelstumpfes, dessen Basis einen Durchmesser von 50 cm hat. Der Kegelstumpf ist aus Schaumstoff und weist oben mittig ein Loch von 12 cm Durchmesser auf, in welches der Jugg gesteckt wird. Um Verletzungen vorzubeugen muss das Mal vollständig gepolstert sein.

Das Mal befindet sich, ausgehend von der Mitte der jeweiligen Grundlinie, 2 Meter in Richtung zum Mittelpunkt.

4. Die Spielgeräte

Für alle Polsterwaffen gilt: senkrecht von oben geführte Schläge sind verboten.

4.1 Jugg

Das Äquivalent zum Ball ist beim Juggern ein aus Schaumstoff und Latex geformter Hundschädel. Der Jugg ist ca. 30 cm lang und hat einen Durchmesser von ca. 12 cm. Das Äußere ist nicht maßgeblich, auch ein anderer geeigneter Gegenstand von ähnlicher Beschaffenheit und Größe kann verwendet werden.

Der Jugg darf nur vom Läufer berührt werden. Es ist jedoch legitim den Jugg mit der Polsterwaffe zu spielen.



die Regeln

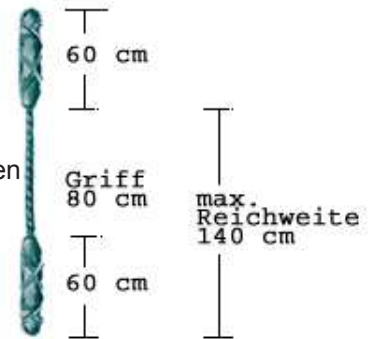
4.2 Q-Tip

Die Grifffläche befindet sich in der Mitte der Polsterwaffe und muss mit beiden Händen geführt werden.

Die Schlagflächen sind die beiden gepolsterten Enden.

Mit dem Q-Tip darf gestochen werden.

Der Q-Tip ist max. 200 cm lang. Maximale Reichweite: 140 cm.



4.3 Stab

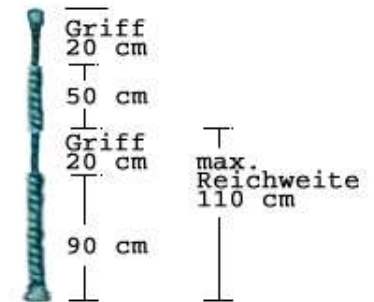
Der Stab hat 2 Griffflächen, eine am oberen Ende, eine in der Mitte.

An jeder Grifffläche muss sich eine Hand befinden.

Die Schlagfläche ist das untere Ende.

Mit dem Stab darf NICHT gestochen werden.

Der Stab ist max. 180 cm lang. Maximale Reichweite: 110 cm.



4.4 Langpompfe

Die Grifffläche der Langpompfe, auch Langschwert genannt, befindet sich am unteren Ende und muss mit beiden Händen geführt werden.

Die Schlagfläche ist das obere Ende.

Mit der Langpompfe darf gestochen werden.

Die Langpompfe ist max. 140 cm lang. Maximale Reichweite: 100 cm.



4.5 Kurzpompfe & Schild

Die Kurzpompfe, auch Kurzschild genannt, hat am unteren Ende eine Grifffläche und wird, wie das Schild, einhändig geführt.

Die Schlagfläche ist das obere Ende.

Mit der Kurzpompfe darf gestochen werden.

Die Kurzpompfe ist max. 85 cm lang. Maximale Reichweite: 65 cm.

Das Schild ist rund und hat einen Durchmesser von 60 cm.



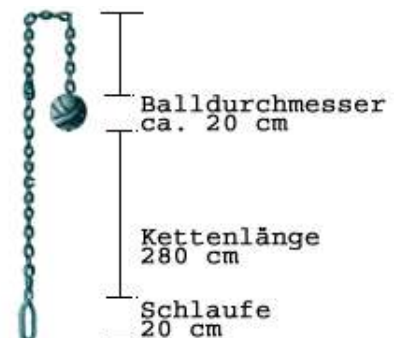
4.6 Zwei Kurzpompfen

_Siehe 4.5 Kurzpompfe & Schild

4.7 Kette

Die Kette ist insgesamt (Kettenball, Kette, Handgelenkschleufe) 320 cm lang.

Der Kettenball muss einen Mindestdurchmesser von 20 cm haben.



die Regeln

5. Die Schiedsrichter und anderes Personal

5.1 Schiedsrichter

Jedes Spiel wird von 4 Schiedsrichtern geleitet:

- 1 Hauptschiedsrichter
- 1 Nebenschiedsrichter
- 2 Malrichter

Die Schiedsrichter leiten das Spiel, ihren Anweisungen ist Folge zu leisten. Widerspruch oder Einflussnahme seitens der Spieler sind nicht gestattet.

Die Schiedsrichter haben die uneingeschränkte Vollmacht den Regeln im Spiel, für das sie nominiert sind, Geltung zu verschaffen.

Folgende allgemeine Aufgaben sind von allen Schiedsrichtern auszuführen:

- das Spiel leiten
- den Regeln Geltung verschaffen
- Sorge tragen, dass die Sicherheit eingehalten wird (Überprüfung des Materials etc.)
- Spiel bei Verletzung eines Spielers unterbrechen
- überprüfen der Zeitspanne des Hinkniens getroffener Spieler
- Entscheidungen in unklaren Situationen fällen (Doppeltreffer etc.)
- Spiel in besonderen Situationen unterbrechen
- den ins Aus geworfene Jugg an die Stelle der Spielfeldbegrenzung legen, an der er das Spielfeld verlassen hat. Dabei wird das Spiel nicht unterbrochen.
- den Hauptschiedsrichter auf wiederholt unsportliches Verhalten aufmerksam machen

5.1.1 Hauptschiedsrichter

Der Hauptschiedsrichter bewegt sich an der Seitenlinie auf Höhe des Juggs.

Der Hauptschiedsrichter hat folgende zusätzliche Aufgaben:

- das Spiel zu jeder Halbzeit einleiten
- das Spiel nach einer Unterbrechung fortsetzen
- bei Unstimmigkeiten unter den Schiedsrichtern hat er das letzte Wort
- bestätigen des Malrichters, wenn dieser einen Jugg erkannt hat
- den Spielfortlauf vermitteln, wenn ein Jugg für ungültig befunden wird
- verkünden des Spielstandes und der restlichen Spieldauer nach jeder Unterbrechung
- in unklaren Spielsituationen den Spielzug evtl. wiederholen lassen
- ankündigen des "Golden Jugg" bei Gleichstand nach abgelaufener Spielzeit
- Strafen für wiederholt unsportliches Verhalten verhängen

5.1.2 Nebenschiedsrichter

Der Nebenschiedsrichter bewegt sich an der dem Hauptschiedsrichter gegenüberliegenden Seitenlinie.

Der Nebenschiedsrichter hat zu den allgemeinen keine zusätzlichen Aufgaben. Er unterstützt den Hauptschiedsrichter.



die Regeln

5.1.3 Malrichter

Der Malrichter verbleibt an der Grundlinie und in direkter Sichtlinie des ihm zugeteilten Mals.

Der Malrichter, auch Platzierfeldrichter genannt, muss das ihm zugewiesene Mal im Auge behalten:

- wird ein gültiger Jugg erzielt, hat der Malrichter dies durch Rufen des Wortes "Jugg" und das Heben beider Arme anzuzeigen
- wird ein Jugg für ungültig befunden (z.B. der Läufer wird zuvor abgeschlagen, der Jugg fällt aus dem Mal), hat der Malrichter dies durch Rufen des Wortes "Weiter" den Spielern und den Schiedsrichtern zu signalisieren, um einen korrekten Spielfortgang zu gewährleisten
- der Malrichter hat darauf zu achten, dass die Spieler nach jeder Unterbrechung korrekt an der Grundlinie Aufstellung nehmen

_Siehe 6.2.3 Set-Up

- dem Malrichter ist vom Läufer mitzuteilen, welche 5 Spieler am Spielgeschehen teilnehmen
- in einem Bereich des Spielfeldes um das ihm zugeteilte Mal hat der Malrichter auf die Einhaltung der allgemeinen Regeln zu achten

5.2 Anderes Personal

5.2.1 Steinezähler

Der Steinezähler misst die Zeit des Spiels. Dies geschieht durch akustische Signale und in einer Lautstärke, die für Schiedsrichter und Spieler hörbar sein muss.

Dazu hat er verschiedene Möglichkeiten:

- das Werfen von Steinen gegen eine Platte aus Metall oder einem anderen geeigneten Material (In diesem Fall ist dafür zu sorgen, dass zu Beginn des Spiels die richtige Anzahl an Steinen bereitliegt)
- das Schlagen einer Trommel

Weitere Aufgaben:

- die letzten 5 Steine laut mitzählen
- dem Hauptschiedsrichter nach einer Unterbrechung die Reststeine bekanntgeben
- sich merken bei wievielen Steinen der Spielzug begonnen hat (für den Fall einer Wiederholung)

5.2.2 Punktezhler

Der Punktezhler hat die erzielten Juggs festzuhalten. Dazu kann er Hilfsmittel benutzen. Papier und Bleistift sind ausreichend, repräsentativer sind Zähltafeln o.ä..



die Regeln

6. Der Spielablauf

6.1 Spielzeit

6.1.1 Stein

Ein Stein entspricht der Zeit, die man benötigt, um einen realen Stein aufzunehmen und gegen eine Platte zu werfen. Diese Zeit mag variieren und wird deshalb auf 1,5 Sekunden festgelegt. Spieler und Schiedsrichter sollen sich an diesem Wert orientieren.

6.1.2 Spieldauer

Ein Spiel dauert, wenn nicht anders vereinbart, zwei Halbzeiten á 100 Steine. Jede Vereinbarung die Dauer zu verändern muss vor dem Spiel mit Schiedsrichtern und Spielern getroffen werden und mit den geltenden Wettbewerbsbestimmungen im Einklang stehen.

6.2 Spielunterbrechungen

6.2.1 Unterbrechungen

Bei jeder Unterbrechung des Spiels wird das Zählen der Steine unterbrochen. Gründe für eine Unterbrechung sind folgende:

- erzielen eines Juggs
- Verletzung eines Spielers
- Beschädigung einer Polsterwaffe
- zu viele Spieler auf dem Spielfeld
- Unterbrechung durch einen Schiedsrichter

6.2.2 Pausen

Zwischen den Halbzeiten gibt es eine Pause. Während der Pause werden die Seiten gewechselt. Der Schiedsrichter kann den Mannschaften zusätzlich eine Verschnaufpause einräumen. Die Dauer richtet sich nach dem Ermessen des Schiedsrichters, sollte aber 10 Minuten nicht überschreiten.

6.2.3 Set-Up

Zu Beginn jeder Halbzeit sowie nach einem erzielten Jugg und jeder anderen Spielunterbrechnung begeben sich die Mannschaften an ihre Grundlinien. Die Spieler müssen hinter der Grundlinie stehen, ein Berühren oder Überschreiten der Grundlinie ist untersagt.

6.2.4 Spiel beginnen/Spiel fortsetzen

Nach dem Set-Up befragt der Hauptschiedsrichter beide Mannschaften nach ihrer Bereitschaft, diese wird durch Armheben des Läufers signalisiert.

Den Mannschaften kann eine kurze Zeitspanne zur Taktikbesprechung eingeräumt



die Regeln

werden. Die Dauer liegt im Ermessen des Hauptschiedsrichters, ggf. sollte er auf eine Spielaufnahme bestehen.

Sind beide Mannschaften bereit, legt der Hauptschiedsrichter den Jugg auf den Mittelpunkt. Er gibt das Spiel mit den Worten "3-2-1-Jugger" frei und verlässt auf kürzestem Weg das Spielfeld.

6.4 Treffer und Trefferzone

6.4.1 Treffer

Wird ein Spieler mit der Schlagfläche einer Polsterwaffe nach regelgerechten Konditionen berührt, zählt dies als Treffer, auch wenn es unabsichtlich geschieht. Auch ein Treffer an der Kleidung zählt als Treffer. Berührt sich ein Spieler mit seiner eigenen Polsterwaffe, gilt dies nicht als Treffer.

_Siehe 6.4.8 Eigentreffer

Die Pompfe muss regelgerecht gehandhabt werden. Die Hände müssen an den entsprechenden Griffflächen sein, der Schlag nach für die Pompfe zulässiger Weise geführt werden, damit ein Treffer gültig ist.

Für alle Polsterwaffen gilt: Senkrecht von oben geführte Schläge sind verboten.

Die Schlagfläche ist von der verwendeten Pompfe abhängig. Griffflächen und Knauf zählen nicht zur Schlagfläche. Wichtig ist auch, dass mit bestimmten Pompfen nicht gestochen werden darf. Wurde mit solch einer Pompfe gestochen, ist der Treffer ungültig. Bei Fehlverhalten ist der Spieler durch die Schiedsrichter auf ein regelgerechtes Spielen hinzuweisen.

_Siehe 4. Spielgeräte

6.4.2 Trefferzone

Der erlaubte Bereich für einen Treffer wird Trefferzone genannt. Die Trefferzone erstreckt sich über den gesamten Körper von den Schultern abwärts, mit Ausnahme der Hände. Nichtgültige Trefferzone ist der Kopf, zu welchem auch der Hals zählt.

_Siehe 6.4.3 Ausnahmen der Trefferzone

Wird ein Spieler am Kopf (einschließlich Hals) getroffen und von dem gleichen Schlag an einer anderen Körperstelle berührt, zählt dies nicht als Treffer.

Treffer ausserhalb der Trefferzone sind vom getroffenen Spieler immer anzusagen, damit der angreifende Spieler weiß, warum sein Gegenüber sich nicht hinkniet. Dabei muss der getroffene Spieler laut die getroffene Stelle ansagen: "Hand" oder "Kopf".

6.4.3 Ausnahmen der Trefferzone

Läufer:

Beim Läufer gehören auch die Hände und der getragene Jugg zur Trefferzone. (Hält



die Regeln

ein Läufer den Jugg in der Hand und wird dieser von einer Polsterwaffe getroffen, muss der Läufer zu Boden)

Kettenmann:

Beim Kettenmann beinhaltet die Trefferzone auch die Hände.

6.4.4 Pomptreffer

Wird ein Spieler von einer Pompe getroffen, muss er sich für 5 Steine hinknien.

6.4.5 Kettentreffer

Wird ein Spieler von einer Kette getroffen, muss er sich für 8 Steine hinknien.

Als Kettentreffer zählt, wenn:

- ein Spieler vom Kettenball in der Trefferzone getroffen wird
- sich die Kette um die Trefferzone eines Spielers wickelt

Als Treffer zählt nicht, wenn:

- die Kette (die Glieder der Kette, nicht der Kettenball) einen Spieler nur streift. Dabei ist egal, wie groß die gestriffene Fläche ist (sie kann über den ganzen Rücken streifen, es zählt nicht als Treffer)

Die Kette muss geschwungen werden, damit der Treffer zählt. Der Kettenball darf nicht geworfen werden. (Zieht der Kettenmann die Kette nur hinter sich her und berührt der Kettenball dabei einen anderen Spieler, zählt dies nicht als Treffer)

Wenn sich die Kette um die Polsterwaffe eines nicht am Boden befindlichen Gegenspielers wickelt, muss die Kette nicht entwickelt werden. Allerdings ist aus Sicherheitsgründen das Ziehen (der Versuch, den Kettenmann zu entwaffnen) nicht gestattet. Der Gegenspieler kann jedoch versuchen, den Kettenmann zu treffen, auch wenn seine Polsterwaffe noch kettenumwickelt ist. Wird ein Spieler getroffen (ob von der Kette oder einer anderen Polsterwaffe) oder muss sich aus einem anderen Grund hinknien, hat er seine Polsterwaffe loszulassen, damit der Kettenmann die Kette entwickeln kann.

Wickelt sich die Kette um einen Spieler, darf der Kettenmann unter keinen Umständen an der Kette ziehen. Zusammen müssen der Kettenmann und der umwickelte Spieler die Kette entwickeln.

Die Kette darf nicht geschwungen werden, wenn eine Pompe darin hängt.

6.4.6 Schildtreffer

Das Schild dient zum Parieren von Angriffen. Mit dem Schild darf man nicht angreifen. Wird ein Spieler vom Schild getroffen, zählt dies nicht als Treffer. Das Schild muss gepolstert sein.

6.4.7 Doppeltreffer

Treffen sich zwei Spieler gleichzeitig, nennt man dies Doppeltreffer.



die Regeln

Gleichzeitig bedeutet in diesem Fall mit einer Zeitverzögerung von bis zu 0,5 Sekunden. Die Entscheidung auf Doppeltreffer, liegt im Ermessen beider Spieler. Hier sei zu gegenseitiger Fairness aufgerufen. In Streitfällen haben die Schiedsrichter das letzte Wort.

Doppeltreffer sind von den Spielern wörtlich anzusagen, "Doppel", um den Gegenspieler darauf aufmerksam zu machen.

Beide Spieler müssen sich entsprechend hinknien. Die Dauer ist von den verwandten Pompfen abhängig. Kettentreffer entsprechen 8 Steinen, Pompfentreffer entsprechen 5 Steinen.

Ausnahme bei Kettendoppeltreffern:

Statt des Doppeltrefferintervalls von 0.5 sec. zählt als Doppeltreffer, wenn die Kette des getroffenen Kettenmanns nicht mehr als 180° schwingt und jemanden trifft. Schwingt die Kette so langsam, dass dabei mehr als 1 sec. verstreicht, ist es kein Doppeltreffer mehr.

6.4.8 Eigentreffer

Treffer von Spielern aus der eigenen Mannschaft sind wie reguläre Treffer zu werten. Wer von einem Mitspieler getroffen wurde, hat sich entsprechend den Regeln für Treffer zu verhalten und muss sich hinknien.

6.5 Pinnen

Spieler, die am Boden sind, dürfen nicht geschlagen werden.

Kniet ein Spieler und zählt seine Strafe ab, hat ein anderer Spieler die Möglichkeit, den knienden Spieler zu pinnen. Um jemanden zu pinnen legt man seine Pompfe auf die Trefferzone des knienden Spielers.

Beim Aufstehen darf ein Spieler noch nicht geschlagen, nur gepinnt werden.

Das Pinnen eines Spielers verhindert dessen Aufstehen, er darf seine Strafe weiter abzählen, muss aber für die Dauer des Pinnens am Boden bleiben.

Wird das Pinnen vor Ablauf der Strafe des Knienden beendet, muss er seine Strafe vollständig abzählen, bevor er wieder in das Spielgeschehen darf.

Wird das Pinnen nach Ablauf der Strafe des Knienden beendet, muss man noch für einen weiteren Stein knien bleiben und darf dann erst aufstehen.

Mit der Kette kann man nicht pinnen.

Man kann nicht 2 Spieler gleichzeitig pinnen.

6.6 Läufer im Kampf gegeneinander

Die Läufer dürfen miteinander ringen (griech.-röm.). Als Angriffsfläche ist nur der Oberkörper von Schultern bis zur Hüfte erlaubt. Unsportliches Verhalten, Beißen, Kratzen, Spucken, Haareziehen, Schlagen, Treten, Beschimpfungen etc. sind strengstens verboten.

Es ist verboten, den gegnerischen Läufer unterhalb der Hüfte zu fassen oder festzuhalten. In diesem Fall ist loszulassen.



die Regeln

Rennen die Läufer aufeinander zu, muss vor einem möglichen Zusammenstoß abgebremst werden.

Den Läufern ist es untersagt, den Jugg mit dem Fuß zu treten.

6.7 Spielfeldbegrenzung

6.7.1 Spieler im Aus

Ein Spieler ist im Aus, wenn er den Boden ausserhalb des Spielfeldes berührt. Spieler, die im Aus sind, müssen sich 5 Steine lang hinknien.

Ausnahme:

Wurde der Jugg ins Aus geworfen und noch nicht von einem der Schiedsrichter an die Spielfeldbegrenzung gelegt, darf der Läufer das Spielfeld verlassen, um den Jugg zu holen.

_Siehe 5.1 Die Schiedsrichter

Dabei gilt es zu beachten, dass der Läufer das Spielfeld an derselben Stelle verlässt und wieder betritt. Ausserhalb des Spielfeldes muß er den kürzesten Weg vom Spielfeldrand zum Jugg und wieder zurück nehmen und so schnell wie möglich wieder das Spielfeld betreten. Er darf nicht im Aus verweilen.

6.7.2 Jugg im Aus

Wirft der Läufer den Jugg ins Aus, muss der Läufer sich für 5 Steine hinknien.

Wird der Jugg von einem Spieler mit der Polsterwaffe ins Aus befördert, muss sich dieser Spieler 5 Steine hinknien.

Verlässt der Jugg das Spielfeld, wird das Spiel nicht unterbrochen.

6.9 Hinknien

Wer kniet, darf nicht aktiv in das Spielgeschehen eingreifen.

Es ist verboten, während des Kniens zu kämpfen, zu pinnen, den Jugg festzuhalten oder zu werfen. Der Jugg darf auch nicht versteckt werden.

Wer kniet, darf nicht von anderen geschlagen werden, nur Pinnen ist erlaubt, Ausnahme ist der Läufer.

_Siehe 6.9.3 Aufstehen/wieder in das Spielgeschehen eingreifen

Man muss die Steine mitzählen, die verstreichen, während man kniet.

Es ist verboten nach Verstreichen der Strafzeit von 5 oder 8 Steinen unten zu bleiben, Ausnahme ist der Läufer.



die Regeln

6.9.1 Wie knie ich mich hin

Wer sich hinknien muss, begibt sich in eine geduckte Haltung, wobei mindestens 1 Knie den Boden berühren muss. Man darf sich nicht hinlegen.

Die Polsterwaffe ist flach auf den Boden zu legen. In aufrechter Haltung wäre sie ein Hindernis. Sie darf auch nicht auf dem Fuß oder Schenkel abgelegt werden, da sie so eine Stolperfalle wäre.

Erst wenn man kniet, darf man beginnen, die Steine zu zählen. Der erste Schlag, der ertönt, nachdem man sich hingekniet hat, ist der erste Stein, den man zählt.

6.9.2 Wann knie ich mich hin und wie lange

Grund	Dauer (in Steinen)
Von Pompfe getroffen	5
Von Kette getroffen	8
Doppeltreffer	5, oder 8 wenn von Kette getroffen
Ins Aus gelaufen	5
Juggins Aus geworfen	5
Gepinnt	nach pinnen 1, wenn eigene 5 oder 8 schon verstrichen

6.9.3 Aufstehen/wieder in das Spielgeschehen eingreifen

Verstreicht der letzte Stein der Strafzeit muss man aufstehen. Erst wenn man komplett aufgestanden ist, darf man wieder ins Spielgeschehen eingreifen. Wer im Begriff ist aufzustehen, darf noch nicht geschlagen, nur gepinnt werden.

Der Läufer bildet eine Ausnahme. Er darf nach Verstreichen der Strafzeit unten bleiben und muss nicht aufstehen, darf aber wohl agieren.

6.10 Umgang mit dem Jugg

Der Jugg darf nur von den beiden Läufern berührt werden.

Der Jugg darf nicht getreten werden.

Der Jugg darf mit den Pompfen oder der Kette gespielt werden.

Man darf nicht mutmaßlich andere Spieler nicht mit dem Jugg bewerfen.

6.10.1 Punkte

Um einen Punkt zu erzielen, muss der Läufer den Jugg in das gegnerische Mal stecken. Der Punkt ist gültig, wenn der Läufer den Jugg loslässt und der Jugg steckenbleibt.

Hüpft, fällt oder springt der Jugg von allein wieder aus dem Mal, ist der Punkt ungültig und es wird weitergespielt. Wurde der Läufer getroffen, bevor er den Jugg platziert hat, ist der Punkt ungültig. Fanden allerdings der Treffer und das Platzieren gleichzeitig statt, wird zu Gunsten des Läufers entschieden.



die Regeln

6.11 Sieger des Spiels

Die Mannschaft, die während des Spiels am meisten Juggs erzielt, hat gewonnen. Wenn beide Mannschaften gleich viele Juggs erzielt haben, gilt die Regel des Golden Jugg.

6.11.1 Golden Jugg

Nach abgelaufener Spielzeit wird das Spiel unterbrochen. Sollte ein Punktgleichstand bestehen, kommt es zur Regelung des Golden Jugg.

Der Schiedsrichter leitet das Set-Up ein und verkündet, dass das Spiel durch den Golden Jugg entschieden wird. Er setzt das Spiel fort, der Spielzug läuft solange bis ein Jugg erzielt wird oder es zu einer Unterbrechung kommt.

Die Mannschaft, die den ersten Jugg erzielt, ist Sieger des Spiels.

6.12 Auswechselungen

Auswechselungen dürfen nur während Spielunterbrechungen vorgenommen werden. Ausgewechselte Spieler dürfen wieder eingewechselt werden. Die Anzahl der Auswechselungen ist damit unbegrenzt, solange nicht mehr als 8 Spieler eingesetzt werden.

6.13 Strafen

Spieler sind auf regelwidriges Verhalten hinzuweisen. Kommt es trotz Verweises zu wiederholt unsportlichem Verhalten, haben die Schiedsrichter den Hauptschiedsrichter davon in Kenntniss zu setzen. Dieser kann nach eigenen Ermessen Strafen aus folgender Liste gegen Spieler aussprechen:

- Spielerausschluss für 1 bis 3 Spielzüge.
- Spielerausschluss vom laufenden Spiel.

Es ist den Mannschaften erlaubt ausgeschlossene Spieler zu ersetzen, jedoch nur aus dem Kontingent der 8 Startspieler.



die Regeln

7. Die Sicherheit

Auf den ersten Blick sieht es so aus, als sei Jugger eine gefährliche Sportart. Aber die oberste Regel lautet "Safety first!"

7.1 Umgang mit anderen Spielern

Man darf unter keinen Umständen versuchen, einen anderen Spieler zu verletzen.

Dazu gehört verantwortungsbewusster Umgang mit den Pompfen. Unnötige Härte beim Zuschlagen ist zu vermeiden. Die Pompfen müssen vor einem Spiel auf ihre Sicherheit überprüft werden. Sollte eine Polsterwaffe nicht sicher sein (Polsterung zu dünn, Kernstab gebrochen, etc.) muss sie sofort aus dem Spiel entfernt werden. Dabei spielt es keine Rolle, ob dies bei der Pompfenprüfung oder während des Spiels festgestellt wird. Es gilt selbst zu erkennen, ob die eigene Polsterwaffe sicher ist. Auch für die Läufer gilt der verantwortungsbewusste Umgang miteinander.

7.2 Eigene Sicherheit

Zur eigenen Sicherheit sollte man angebrachte Ausrüstung tragen. Durch richtiges Schuhwerk kann man Verletzungen vorbeugen. Protektoren für verschiedene Körperteile wie Knie oder Ellbogen, aber auch Schienbeinschoner, Suspensorien schützen vor Verletzungen. Allerdings sind weiche Schoner Pflicht, wie beispielsweise beim Volleyball verwendet werden. Um auch seine Mit- und Gegenspieler nicht zu gefährden, sind Hartplastikschoner verboten. Für alle Bewaffneten. Sie bieten Schutz vor Stößen und verhindern Verletzungen. Schmuck sollte abgelegt oder abgeklebt werden. Der Kernstab einer Polsterwaffe muß mindestens 2,5 cm dick abgepolstert sein.

Wer Verletzungen an sich oder anderen bemerkt, hat dies sofort den Schiedsrichtern mitzuteilen, damit das Spiel unterbrochen werden kann und kein größerer Schaden entsteht.

Vielen Dank an Daniel, Susanne, Jakob und Lester.

Jugger e.V.
Regensburger Str. 33
10777 Berlin

fon 49(0)30 - 43 73 46 20
fax 49(0)30 - 44 97 32 77

lester@jawaka.net
www.jugger.de

