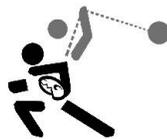


ANMERKUNG ZU DIESEM REGELWERK

Im Drachenblut-Forum entstand dieses Regelwerk im Austausch der deutschen Teams, bemüht, eine einheitliche Grundlage zu schaffen. Als „Standardregelwerk“ wird dieses Grundgerüst um Optionen, die lokal gespielten Variationen, ergänzt. Diese Fassung soll also die Basis für Spiele, Turnierspiele, aber auch Veränderungen und Weiterentwicklungen sein.

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



Version 1.02 (2008)
Initiator: [Askan-HH](#)
Überarbeitung: [Jakob Senst](#)
Korrektur, Titelei&Layout: [Ein Uhu](#)
Bundesweite Regeldiskussion:
<http://13970.rapidforum.com/topic=100872042018>



CC-Lizenz für Gebrauch außerhalb der Jigger-"Gemeinde", welche durch die Titelei ersichtlich ist, zusätzlich weiterer Teams ohne eigene Wappen.

INHALT

1. Die Worterklärungen

- 1.1 Jugg (bzw. Schädel)
- 1.2 Läufer (bzw. Quick, Qwik)
- 1.3 Mal
- 1.4 Pinnen
- 1.5 Platzieren
- 1.6 Pompfe/Pompfer
- 1.7 Set-Up
- 1.8 Stein
- 1.9 Unterschied zwischen Schlag und Treffer

2. Das Team

- 2.1 Spieler und ihre Ausrüstung
- 2.2 Läufer
- 2.3 Kette
- 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 (bzw. Langschwert)
- 4.5 Kurzpompfe (bzw. Kurzschild) & Schild
- 4.6 Zwei Kurzpompfen (bzw. Kurzscherter)
- 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 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 Trefferzone und Treffer
 - 6.4.1 Trefferzone
 - 6.4.2 Ausnahmen der Trefferzone
 - 6.4.3 Treffer
 - 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
- 6.8 Hinknien
 - 6.8.1 Wie knie ich mich hin
 - 6.8.2 Wann knie ich mich hin und wie lange
 - 6.8.3 Aufstehen/wieder in das Spielgeschehen eingreifen
- 6.9 Umgang mit dem Jugg
 - 6.9.1 Punkte (bzw. Schädel, Juggs)
- 6.10 Sieger des Spiels
 - 6.10.1 Golden Jugg
- 6.11 Auswechselungen
- 6.12 Strafen

7. Die Spielsicherheit

- 7.1 Umgang mit anderen Spielern
- 7.2 Eigene Sicherheit

8. Alle Optionen

1. WORTERKLÄRUNGEN

1.1 Jugg (bzw. Schädel)

Das Äquivalent zum Ball ist beim Juggern ein aus Schaumstoff und Latex geformter Hundschädel.

Auch ein erzielter Punkt wird „Jugg“ oder „Schädel“ genannt.

_Siehe auch 4.1 Jugg

_Siehe auch 6.9.1 Punkte

1.2 Läufer (bzw. Quick, Qwik)

Unbewaffneter Spieler, welcher als einziger den Jugg berühren, aufnehmen und platzieren darf.

1.3 Mal

Das Mal ist ein Schaumstofftrichter, in den der Jugg gesteckt werden muss, um einen Punkt zu erzielen.

_Siehe auch 3.5 Mal

1.4 Pinnen

Indem man die Pompfe auf einen abgeschlagenen Spieler legt, wird dieser am Aufstehen gehindert.

1.5 Platzieren

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

_Siehe auch 6.9.1 Punkte

1.6 Pompfe/Pompfer

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

_Siehe auch 4. Spielgeräte

1.7 Set-Up

Die Startaufstellung der Mannschaften.

1.8 Stein

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

_Siehe auch 6.1.1 Stein

1.9 Unterschied zwischen Schlag und Treffer

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

_Siehe auch 6.4 Treffer und Trefferzone



2. DAS TEAM

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 tragen Pompfen

2.1 Spieler und ihre Ausrüstung

Die Spieler kleiden und schützen sich nach Belieben.

Die Ausrüstung darf für den Spieler selbst und andere kein Verletzungsrisiko darstellen.

Geeignet sind:

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

2.2 Läufer

Jedes Team muss einen Läufer im Spiel haben.

Der Läufer ist der einzige Spieler, der den Jugg berühren, aufnehmen und platzieren darf. Anderen Spielern ist es erlaubt, den Jugg mit der Pompe oder der Kette zu spielen, z.B. über den Spielfeldboden zu schlagen.

Der Läufer ist unbewaffnet.

Der Läufer darf den Jugg werfen (ein Wurf weit über die Spielfeldbegrenzung hinaus gilt als unsportlich).

Der Läufer darf den Jugg nicht treten.

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 Pompe getroffen, muss der Läufer sich hinknien).

Die beiden Läufer dürfen miteinander ringen.

Griffe unterhalb der Gürtellinie und oberhalb des Schlüsselbeins (Kopf) sind verboten. Rutscht der Griff ober- oder unterhalb dieser Zone, muss losgelassen werden.

Unsportliches Verhalten ist strengstens verboten.

_Siehe 6.6 Läufer im Kampf gegeneinander

Option (Hamburg): Der Läufer darf den Jugg treten, sofern die Gefährdung von Spielern ausgeschlossen ist.

2.3 Kette

Jedes Team darf maximal eine Kette im Spiel haben.

Mit der Kette darf nicht gepinnt werden.

Die Trefferzone beim Kettenmann beinhaltet auch die Hände.

2.4 Pompfer

Läufer und Kette ausgenommen dürfen die restlichen Spieler Pompfen aus folgendem Sortiment führen:

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

Siehe auch 4. Spielgeräte



3. DAS SPIELFELD

3.1 Abgrenzungen

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

_Siehe auch 6.7.1 Spieler im Aus

3.2 Form des Spielfeldes

Die Form entspricht einem Rechteck mit abgeschnittenen Ecken.

Die kurzen, sich gegenüberliegenden Linien sind die Grundlinien.

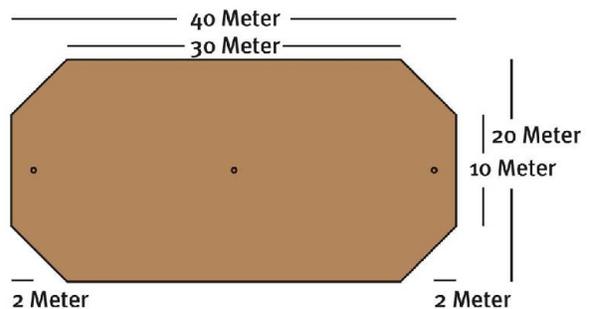
Die langen, sich gegenüberliegenden Linien heißen Seitenlinien.

Die kürzesten Linien, die durch das Abflachen der Ecken des Rechteckes entstanden sind, haben keine eigene Bezeichnung.

3.3 Abmessungen

Siehe Skizze.

Die Gesamtlänge beträgt 40m, die gesamte Breite 20m.



3.4 Mittelpunkt

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

3.5 Mal

Das Mal ist ein Schaumstofftrichter, in den der Jugg gesteckt werden muss, um einen Punkt zu erzielen

_Siehe auch 1.5 Platzieren

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

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



4. DIE SPIELGERÄTE

Alle Pompfen werden rund gepolstert, stilisierte Schwertklingen o. Ä. sind nicht zugelassen.

Um Verletzungen vorzubeugen, müssen Pompfen mit Bambuskern mit nichtsplitterndem, flexiblen Material umhüllt sein (Gummischlauch, nichtsplitterndes Plastikrohr).

Stäbe und Q-Tips haben zur Begrenzung der Grifffläche Schaumstoffmanschetten, welche die maximale Reichweite festlegen.

Für alle Pompfen gilt:

- Schläge von oberhalb der Schulterhöhe sind in einem flacheren Winkel als 45° auszuführen
- Stechen aus vollem Lauf ist verboten
- Unnötige Härte ist untersagt (ggf. sollen Spieler und Schiedsrichter darauf hinweisen)
- Das Spielmaterial ist vor jedem Spiel auf dessen Sicherheit zu prüfen.

Option (Berlin, Saarbrücken): Die Polsterung der Pompfen muss mindestens 3cm stark sein, der Kernstab darf auf Daumendruck nicht erfüllbar sein!

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, aufgenommen und platziert werden. Er darf vom Läufer nicht getreten (geschossen) werden.

Es ist jedoch legitim, den Jugg mit der Pompfe, Kette zu spielen, wobei eine Gefährdung von Spielern auszuschließen ist. Es ist nicht erlaubt, den Jugg mit der Pompfe zu tragen.

Option (Hamburg): Der Läufer darf den Jugg treten, sofern die Gefährdung von Spielern ausgeschlossen ist.

4.2 Q-Tip

Die Grifffläche befindet sich in der Mitte der Pompfe, der Q-Tip muss mit beiden Händen geführt werden.

Die Schlagflächen sind die beiden gepolsterten Enden.

Mit dem Q-Tip darf gestochen werden.

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

4.3 Stab (bzw. Pompfe)

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 gepolsterte Ende.

Mit dem Stab darf NICHT gestochen werden.

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

Option (Hamburg): Sind beide Enden gepolstert, dürfen beide zum Schlagen verwendet werden.

4.4 Langpompfe (bzw. Langschwert)

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

Die Schlagfläche ist das obere gepolsterte Ende.

Mit der Langpompfe darf gestochen werden.

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

4.5 Kurzpompfe (bzw. Kurzschwert) & Schild

Die Kurzpompfe hat am unteren Ende eine Grifffläche und wird, wie der Schild, einhändig geführt.

Die Schlagfläche ist das obere gepolsterte Ende.

Fläche und Rand des Schildes müssen gepolstert sein.

Mit der Kurzpompfe darf gestochen werden.

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

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

4.6 Zwei Kurzpompfen (bzw. Kurzschwerter)

_Siehe 4.5 Kurzpompfe (bzw. Kurzschwert) & Schild

4.7 Kette

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

Der Kettenball muss einen Mindestdurchmesser von 20 cm haben.

Zur Sicherheit der Spieler sind auf dem ersten Meter hinter der Kugel die Kettenglieder mit Schaumstoff zu polstern.

5. DIE SCHIEDSRICHTER UND ANDERES PERSONAL

Jugger lebt durch den fairen Umgang der Spieler miteinander. Im Allgemeinen sollten die Spieler gemeinsam interaktiv und kommunikativ Spielsituationen selbständig lösen. In diesem Fall ist von einer Intervention der Schiedsrichter abzusehen. Neben der grundsätzlichen Überwachung des Spiels sind bei einer Störung dieser Selbstregulierung die Schiedsrichter gefragt, den reibungslosen Spielverlauf zu gewährleisten.

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

Sie übernehmen folgende allgemeine Aufgaben:

- das Spiel leiten
- den Spielregeln Geltung verschaffen
- Sorge tragen, dass die Sicherheit eingehalten wird (Überprüfung des Materials etc.)
- Spiel bei Verletzung eines Spielers unterbrechen
- überprüfen der Zeitstrafe 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 (sollte der Läufer schneller sein, ist diese Handlung zu unterlassen, um den Spielfluss nicht zu verzögern).
- 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
- 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
- bei Unstimmigkeiten unter den Schiedsrichtern hat er das letzte Wort.

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.

5.1.3 Malrichter

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

Der Malrichter hat folgende Aufgaben:

- wird ein gültiger Jugg erzielt, hat der Malrichter dies durch Rufen des Wortes „Jugg“, „Schädel“ oder „Punkt“ 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 Spielern und den Schiedsrichtern zu signalisieren, um einen korrekten Spielfortgang zu gewährleisten. Rufen „Weiter, kein Jugg“ und das schwenken beider Arme. Gegebenenfalls ist der Jugg aus dem Mal zu nehmen und daneben zu legen.
- 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 der Umgebung des Spielfeldes um das ihm zugeteilte Mal hat der Malrichter auf die Einhaltung der allgemeinen Spielregeln zu achten

5.2 Anderes Personal

5.2.1 Steinezähler

Der Steinezähler misst die Zeit des Spiels. Ein Stein entspricht 1,5 Sekunden. Dies geschieht durch akustische Signale und in einer Lautstärke, die für Spieler, Schiedsrichter und anderes Personal gut hörbar sein muss.

Weitere Aufgaben:

- die letzten 10 Steine laut mitzählen
- dem Hauptschiedsrichter nach einer Unterbrechung die Reststeine bekanntgeben
- sich merken, bei wie vielen 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. .



6. DER SPIELABLAUF

6.1 Spielzeit

6.1.1 Stein

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

6.1.2 Spieldauer

Ein Spiel dauert, wenn nicht anders vereinbart, zwei Halbzeiten á 100 Steine.

Im Finale werden drei Drittel á 100 Steine gespielt.

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 können sein:

- erzielen eines Juggs
- Verletzung eines Spielers
- Beschädigung einer Pompfe
- zu viele Spieler auf dem Spielfeld
- Fremdpersonen, Tiere 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 5 Minuten nicht überschreiten.

6.2.3 Set-Up

Zu Beginn jeder Halbzeit sowie nach einem erzielten Jugg und jeder anderen Spielunterbrechung begeben sich die Mannschaften an ihre Grundlinien. Die Spieler nehmen hinter der Grundlinie Aufstellung. Die Grundlinie darf berührt jedoch nicht übertreten werden.

6.2.4 Spiel beginnen/Spiel fortsetzen

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

Den Mannschaften kann eine kurze Zeitspanne zur Taktikbesprechung eingeräumt 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. Sowie der Ausruf „Jugger“ ertönt, dürfen die Spieler die Grundlinie übertreten.

6.4 Trefferzone und Treffer

6.4.1 Trefferzone

Der gültige Bereich für einen Treffer wird Trefferzone genannt.

Die Trefferzone erstreckt sich über den gesamten Körper.

Nicht zur Trefferzone gehören:

- Kopf: Schlüsselbein aufwärts
- Hände: Handgelenk abwärts (Handgelenk ist Trefferzone)

_Siehe 6.4.3 Ausnahmen der Trefferzone

Trifft ein einzelner Schlag einen Spieler erst am Kopf und dann die Trefferzone, zählt dies nicht als Treffer.

Trifft ein einzelner Schlag einen Spieler erst in der Trefferzone und dann am Kopf, zählt der Schlag als Treffer.

Treffer außerhalb der Trefferzone sind vom getroffenen Spieler immer anzusagen, „Hand“ oder „Kopf“, um Spieler und Schiedsrichter den ungültigen Treffer anzuzeigen.

Das Handgelenk zählt zur Trefferzone. Wird ein Spieler am Handgelenk getroffen, muss er hinknien.

6.4.2 Ausnahmen der Trefferzone

Läufer:

Beim Läufer gehören auch die Hände und der getragene Jugg zur Trefferzone (Hält ein Läufer den Jugg in der Hand und wird dieser von einer Pompfe getroffen, muss der Läufer hinknien).

Kettenmann:

Beim Kettenmann beinhaltet die Trefferzone auch die Hände.

Option (Hamburg, Lübeck, Hannover): Wenn ein Spieler ständig mit dem Kopf voran kämpft oder sogar absichtlich den Kopf zum parieren benutzt, so dass es seinem Gegner kaum noch möglich ist, nicht den Kopf zu treffen, kann der Schiedsrichter den Kopf des Spielers für den Rest des laufenden Spieles als Trefferzone ausgeben.

6.4.3 Treffer

Wird ein Spieler, auch ein eigener Mitspieler, mit der Schlagfläche einer Pompfe oder Kette nach regelgerechten Konditionen berührt, zählt dies als Treffer, auch wenn es unabsichtlich geschieht.

_Siehe 6.4.8 Eigentreffer

Auch ein Treffer an der Kleidung zählt als Treffer. Berührt sich ein Spieler

mit seiner eigenen Pompfe, Kette, gilt dies nicht als Treffer.

Getroffene Spieler müssen sich ohne Verzug hinknien, müssen am Ort verharren und dürfen nicht ins Spielgeschehen eingreifen.

_Siehe 6.8 Hinknien

_Siehe 6.8.1 Wie knie ich mich hin

Wer seine Pompfe oder Kette vor einem Treffer verloren hat, darf diese erst nach Verstreichen der Strafzeit holen.

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

Für alle Pompfen gilt:

- Schläge von oberhalb der Schulterhöhe sind in einem flacheren Winkel als 45° auszuführen
- Stechen aus vollem Lauf ist verboten
- Unnötige Härte ist untersagt (ggf. sollen Spieler und Schiedsrichter darauf hinweisen)
- Das Spielmaterial ist vor jedem Spiel auf dessen Sicherheit zu prüfen.

Die Schlagfläche ist von der verwendeten Pompfe abhängig. Griffflächen und Knauf zählen nicht zur Schlagfläche. Mit Stäben darf nicht gestochen werden. Wurde mit einem Stab gestochen, ist der Treffer ungültig. Bei Fehlverhalten ist der Spieler durch Spieler und Schiedsrichter auf ein regelgerechtes Spielen hinzuweisen.

_Siehe 4. Spielgeräte

Option (Hamburg): Sind beide Enden gepolstert, dürfen beide zum Schlagen verwendet werden.

6.4.4 Pompfentreffer

Wird ein Spieler von einer Pompfe 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 um mehr als 90° 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 (Die Kette 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).

Wickelt sich die Kette um die Pompfe eines aktiven Spielers, hat dies keine Auswirkungen. Sowie einer der Spieler abgeschlagen wird, muss die Pompfe entwickelt werden.

Wickelt sich die Kette um die Pompfe eines knienden Spielers, soll dieser dabei behilflich sein, die Kette zu entwickeln oder die Pompfe loslassen, um den Kettenmann beim Abwickeln nicht zu behindern.

Die Kette darf nicht geschwungen werden, wenn eine Pompfe darin verwickelt ist.

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.

Option (Hamburg): Wird ein Spieler von einer Kette getroffen, muss er sich für 10 Steine hinknien.

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

Erzielt ein Spieler einen Treffer während er gleichzeitig selbst getroffen wird, nennt man dies Doppeltreffer und beide Treffer sind gültig. Gleichzeitig bedeutet in diesem Fall in einem Zeitintervall von bis zu 0,5 Sekunden. Der Angriff für den zweiten Treffer muß jedoch spätestens mit dem ersten Treffer begonnen haben: Nachschlagen ist ungültig, auch wenn es innerhalb von 0,5 Sekunden geschieht.

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.

Bei einem Doppeltreffer müssen sich beide Spieler entsprechend hinknien. Die Dauer ist von der verwandten Pompfe, Kette abhängig.

Ausnahme bei Kettendoppeltreffern:

Statt des Doppeltrefferintervalls von 0.5 Sekunden zählt als Doppeltreffer, wenn die Kette des getroffenen Kettenmanns nicht mehr als 180° schwingt und jemanden trifft, nachdem er getroffen wurde. Schwingt die Kette so langsam, dass dabei mehr als eine Sekunde 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. Siehe 6.4.3, 6.8

6.5 Pinnen

Spieler, die am Ort knien, dürfen nicht abgeschlagen werden.

_Siehe 6.8.3 Aufstehen/wieder in das Spielgeschehen eingreifen

Kniet ein Spieler und zählt seine Strafzeit ab, hat ein anderer Spieler die Möglichkeit, den knienden Spieler zu pinnen.

Das Pinnen eines Spielers verhindert dessen Aufstehen. Er darf seine Strafzeit weiter abzählen, muss aber für die Dauer des Pinnens knien bleiben.

Um jemanden zu pinnen, legt man die Schlagfläche seiner Pompfe auf die Trefferzone des knienden Spielers.

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

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

Mit der Kette kann man nicht pinnen.

Man kann nicht 2 Spieler gleichzeitig pinnen. Aber man kann das Pinnen lösen, um einen anderen Spieler etwa abzuschlagen, und danach wieder fortsetzen.

_siehe auch 6.8 Hinknien

_siehe auch 6.8.3 Aufstehen/wieder in das Spielgeschehen eingreifen

6.6 Läufer im Kampf gegeneinander

Die Läufer dürfen miteinander ringen. Erlaubte Techniken sind das Stoßen, Greifen, Festhalten und zu Boden Ringen des Gegners. Schläge, Tritte, Würfe und blockierende Griffe, etwa gegen Extremitäten oder Gelenke, sind verboten.

Im Stand gilt der gesamte Oberkörper, von der Gürtellinie bis zu den Schlüsselbeinen, als Angriffsfläche. Im Bodenkampf gilt der gesamte Körper von den Schlüsselbeinen abwärts als Angriffsfläche.

Angriffe außerhalb der Angriffsfläche sind verboten. Rutscht ein Griff außerhalb der Angriffsfläche, ist loszulassen.

Unsportliches Verhalten, körperliche und verbale Attacken, sind strengstens verboten.

Die Härte, in welcher die Läufer gegeneinander agieren, sollen die Läufer selbst bestimmen. Der kleinste gemeinsame Nenner soll maßgeblich sein. Kann keine Einigung erzielt werden oder werden diese nicht eingehalten, sind die Schiedsrichter einzubeziehen.

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

Ein Läufer in vollem Lauf darf nicht in Laufrichtung gestoßen werden.

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

Option (Hamburg): Der Läufer darf den Jugg treten, sofern die Gefährdung von Spielern ausgeschlossen ist.

Option (Bad Oldesloe, Lübeck): Es ist untersagt, andere Spieler an der Kleidung festzuhalten.

6.7 Spielfeldbegrenzung

6.7.1 Spieler im Aus

Ein Spieler ist im Aus, wenn er den Boden außerhalb des Spielfeldes berührt (die Linien gehören zum Spielfeld). 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 Schiedsrichter

Dabei gilt es zu beachten, dass der Läufer das Spielfeld an derselben Stelle wieder betritt, an der er es verlassen hat. 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 Pompfe ins Aus befördert, muss sich dieser Spieler 5 Steine hinknien.

Es gilt als unsportlich, den Schädel weit über die Spielfeldbegrenzung hinaus zu werfen.

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

6.8 Hinknien

Wer kniet, muss am Ort verharren und 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 seine Pompfe oder Kette vor einem Treffer verloren hat, darf diese erst nach Verstreichen der Strafzeit holen.

Den Spielern ist es erlaubt, aus taktischen Gründen über die Strafzeit hinaus knien zu bleiben. Für die Dauer des Kniens dürfen Spieler nur gepinnt werden.

Das Aufstehen ist frühestens nach Verstreichen der Strafzeit gestattet.

_Siehe 6.8.3 Aufstehen/wieder in das Spielgeschehen eingreifen

Option (Hamburg, Bad-Oldesloe, Lübeck, Berlin): Kniende Spieler zählen ihre Strafzeit für den Schiedsrichter sichtbar mit den Händen. Um das Verletzungsrisiko zu minimieren, wird die Hand nicht hochgehalten.

6.8.1 Wie knie ich mich hin

Wer sich hinknien muss, begibt sich am Ort in eine geduckte Haltung, wobei mindestens ein Knie den Boden berühren muss, und verharrt für die Dauer der Strafzeit am Ort. Man darf sich nicht hinlegen.

Die Pompfe ist flach auf den Boden zu legen, in aufrechter Haltung wäre sie ein Hindernis für aktive Spieler. Sie darf auch nicht auf dem Fuß oder Schenkel abgelegt werden, da sie so eine Stolperfalle wäre. Wer seine Pompfe oder Kette vor einem Treffer verloren hat, darf diese erst nach Verstreichen der Strafzeit holen.

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.

6.8.2 Wann knie ich mich hin und wie lange

Grund	Strafzeit in Steinen
Von Pompfe getroffen	5
Von Kette getroffen	8 (HH: 10)
Doppeltreffer	5 Pompfe, 8 Kette
Ins Aus gelaufen	5
Jugg ins Aus geworfen bzw. geschlagen	5
Gepinnt verstrichen	nach pinnen 1, wenn eigene Strafzeit schon

6.8.3 Aufstehen/wieder in das Spielgeschehen eingreifen

Um wieder in das Spielgeschehen einzugreifen müssen die Spieler aufstehen.

Als Aufstehen zählt für die Spieler das Knie vom Boden zu lösen, bzw. für den Läufer sich vom Ort zu bewegen.

Das Aufstehen ist frühestens nach Verstreichen der Strafzeit gestattet.

Den Spielern ist es erlaubt, aus taktischen Gründen über die Strafzeit hinaus knien zu bleiben.

Spieler, die aufstehen, können wieder abgeschlagen werden.

Im Aufstehen ist es erlaubt, Angriffe zu parieren, nicht jedoch selbst anzugreifen. Aktiv darf man erst nach vollem Aufstehen wieder am Spiel teilnehmen.

6.9 Umgang mit dem Jugg

Der Jugg darf nur von den beiden Läufern berührt, aufgenommen und platziert werden.

Der Jugg darf nicht getreten werden.

Der Jugg darf mit der Pompfe oder Kette gespielt werden, sofern die Gefährdung von Spielern ausgeschlossen ist. Es ist verboten den Jugg mit der Pompfe zu tragen.

Es ist untersagt, andere Spieler bewusst mit dem Jugg zu bewerfen.

Option (Hamburg): Der Läufer darf den Jugg treten, sofern die Gefährdung von Spielern ausgeschlossen ist.

6.9.1 Punkte (bzw. Schädel, Juggs)

Um einen Punkt zu erzielen, muss der Läufer den Jugg im Mal platzieren. Der Punkt ist gültig, wenn der Jugg im Mal stecken bleibt und keiner der beiden Läufer ihn mehr berührt.

Fällt 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, ist der Punkt gültig.

Berühren beide Läufer den Jugg, während dieser im Mal platziert wird, darf, sofern der Jugg nicht von beiden Läufern losgelassen wurde, der Jugg auch wieder entfernt werden, dies zählt nicht als Punkt.

Wurde der Jugg ungültig platziert, läuft das Spiel weiter und der Jugg wird vom Malrichter oder einem Spieler aus dem Mal genommen und daneben gelegt.

Es ist grundsätzlich verboten, die Öffnung des Males zu blockieren, sei es mit dem eigenen Körper oder Pomphen.

6.10 Sieger des Spiels

Die Mannschaft, die während des Spiels die meisten Punkte erzielt, hat gewonnen.

Erzielen beide Mannschaften gleich viele Punkte, gilt die Regel des Golden Jugg.

6.10.1 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 Golden Jugg entschieden wird. Er setzt das Spiel solange fort, bis ein Jugg erzielt wird.

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

6.11 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 die 8 Startspieler eingesetzt werden.

6.12 Strafen

Spieler sind durch die anderen Spieler und Schiedsrichter auf regelwidriges Verhalten hinzuweisen.

Option (Berlin): Bei gravierenden oder mehrfach wiederholten Regelverletzungen soll folgender Strafenkatalog dem Schiedsrichter als Leitfaden dienen.

Prämissen:

- *Personen, die unten sitzen, zählen ihre Steine mit der Hand*
- *wenn nicht spielentscheidend und gewaltfrei, erst Ermahnung, dann Verwarnung*
- *3 Verwarnungen = Punkt für Gegner*

Allgemein:

- *Verbale Attacken, Gewaltandrohung, Drohgebärden, Gewaltanwendung = Spieler wird für die Halbzeit (Drittel) vom Spiel ausgeschlossen*
- *Frühstart = Verwarnung*

→ zu früh aufstehen, bzw. nach Pinnen keinen Stein abwarten = Verwarnung

Läufer:

→ Jugg absichtlich weit ins Aus werfen = Verwarnung

→ kniender Läufer behindert anderen Läufer beim Jugggreifen = Verwarnung

Bei den Fouls geht es primär um punktentscheidende Situationen. Wenn z.B. alle Spieler knien und nur die Läufer oben sind. Zu ahndende Situationen wären in die Beine springen, auf das Mal setzen ...

→ Offensivfoul (Läufer mit Jugg foul) = Verwarnung, Unterbrechung, bereits gezählte Steine bleiben verstrichen <<keine Wiederholung>> das verteidigende Team bekommt den Jugg

→ Defensivfoul/Notbremse (Läufer ohne Jugg foul) = Verwarnung, Punkt für die angreifende Mannschaft

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

7. DIE SICHERHEIT

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

7.1 Umgang mit anderen Spielern

Das eigene Verhalten soll niemanden gefährden oder verletzen.

Dazu gehört verantwortungsbewusster Umgang mit den Pompfen und der Kette. Diese müssen vor einem Spiel auf ihre Sicherheit überprüft werden. Sollte eine Pompfe 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, vor oder während des Spiels festgestellt wird. Es gilt selbst zu erkennen, ob die eigene Pompfe sicher ist.

Auch für die Läufer gilt der verantwortungsbewusste Umgang miteinander. Vor einem möglichen Zusammenstoß muss abgebremst werden. Der Läufer darf in vollem Lauf nicht in Laufrichtung geschubst werden.

Unsportliches Verhalten, körperliche und verbale Attacken, sind strikt verboten. Unnötige Härte ist generell zu vermeiden. Kollisionen sind zu vermeiden, ebenso in den Gegner reinzurutschen. Grundsätzlich gilt der Appell zu einem kontrollierten Spiel, was auch die Beherrschung der eigenen Emotionen anbelangt.

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 und Suspensoren schützen vor Verletzungen. Allerdings sind weiche Schoner Pflicht, wie sie beispielsweise beim Volleyball verwendet werden. Um auch seine Mit- und Gegenspieler nicht zu gefährden, sind Hartplastikschoner verboten.

Für alle Pompfer, besonders für den Kettenmann, sind Handschuhe angeraten. Sie bieten Schutz vor Stößen und verhindern Verletzungen.

Schmuck muss abgelegt oder abgeklebt werden.

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



8. ALLE OPTIONEN

zu 4 Die Spielgeräte:

Option (Berlin, Saarbrücken): Die Polsterung der Pompfen muss mindestens 3cm stark sein, der Kernstab darf auf Daumendruck nicht erühlbar sein!

Zu 4.1 Jugg

Option (Hamburg): Der Läufer darf den Jugg treten, sofern die Gefährdung von Spielern ausgeschlossen ist.

Zu 4.3. Stab (bzw. Pompfe):

Option (Hamburg): Sind beide Enden gepolstert, dürfen beide zum Schlagen verwendet werden.

Zu 6.4.2 Ausnahme der Trefferzone:

Option (Hamburg, Lübeck, Hannover): Wenn ein Spieler ständig mit dem Kopf voran kämpft oder sogar absichtlich den Kopf zum parieren benutzt, so dass es seinem Gegner kaum noch möglich ist, nicht den Kopf zu treffen, kann der Schiedsrichter den Kopf des Spielers für den Rest des laufenden Spieles als Trefferzone ausgeben.

Zu 6.4.5 Kettentreffer:

Option (Hamburg): Wird ein Spieler von einer Kette getroffen, muss er sich für 10 Steine hinknien.

Zu 6.9 Hinknien:

Option (Hamburg, Bad Oldesloe, Lübeck, Berlin): Kniende Spieler zählen ihre Strafzeit für den Schiedsrichter sichtbar mit den Händen. Um das Verletzungsrisiko zu minimieren, wird die Hand nicht hochgehalten.

Zu 6.10 Umgang mit dem Schädel:

Option (Hamburg): Der Läufer darf den Jugg treten, sofern die Gefährdung von Spielern ausgeschlossen ist.

Zu 6.12 Strafen

Option (Berlin): Bei gravierenden oder mehrfach wiederholten Regelverletzungen soll folgender Strafenkatalog dem Schiedsrichter als Leitfaden dienen.

Prämissen:

- *Personen, die unten sitzen, zählen ihre Steine mit der Hand*
- *wenn nicht spielentscheidend und gewaltfrei, erst Ermahnung, dann Verwarnung*
- *3 Verwarnungen = Punkt für Gegner*

Allgemein:

- Verbale Attacken, Gewaltandrohung, Drohgebärden, Gewaltanwendung = Spieler wird für die Halbzeit (Drittel) vom Spiel ausgeschlossen
- Frühstart = Verwarnung
- zu früh aufstehen, bzw. nach Pinnen keinen Stein abwarten = Verwarnung

Läufer:

- Jugg absichtlich weit ins Aus werfen = Verwarnung
- kniender Läufer behindert anderen Läufer beim Jugggreifen = Verwarnung

Bei den Fouls geht es primär um punktentscheidende Situationen. Wenn z.B. alle Spieler knien und nur die Läufer oben sind. Zu ahndende Situationen wären in die Beine springen, auf das Mal setzen ...

- Offensivfoul (Läufer mit Jugg foul) = Verwarnung, Unterbrechung, bereits gezählte Steine bleiben verstrichen <<keine Wiederholung>> das verteidigende Team bekommt den Jugg
- Defensivfoul/Notbremse (Läufer ohne Jugg foul) = Verwarnung, Punkt für die angreifende Mannschaft

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

