

Jugger

Regelwerk



*Damit Einigkeit unter den Spielern aller Mannschaften, Städte und Länder herrsche,
sei hier die Essenz des Juggerns zusammengetragen,
ergänzt um regional gespielte Optionen.*

*Diskutiert und zusammengestellt im Drachenblut-Forum,
ausgeführt im Deutschen Jigger-Forum,
niemals fertig, stets im Wandel begriffen, doch hier erstmals in eine Form gefügt,*

*wenige Jahrzehnte, bevor Jigger erfunden
und die Legende, Sallow genannt, verstoßen aus der Liga,
von Dorf zu Dorf zu ziehen begann,*

*wo es, wie die Zukunft uns lehrt,
als The Game der Nine Cities zur Blüte gelangte ...*




Anmerkungen zu diesem Regelwerk

Im Drachenblut-Forum, das bis Ende 2008 die Funktion des deutschlandweiten Jugger-Forums innehatte, entstand dieses Regelwerk im Austausch der deutschen Teams, um eine einheitliche Grundlage zu schaffen. Anfang 2010 wurde es in einer großen Regelabstimmung unter Einbeziehung der aktiven Teams überarbeitet. Als „Standardregelwerk“ ist es maßgeblich für Spiele der deutschen Jugger-Liga und wird um Optionen, die lokal gespielten Variationen, ergänzt. Die Liga-Struktur wird durch eigene Statuten festgelegt.

Für die neutrale Verwaltung des Regelwerks wurde auf der Abstimmung als Regelbewahrer gewählt:

2010 - Uhu

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

Das Symbol  bedeutet, dass es zu der Regel eine oder mehrere regionale Optionen gibt. Siehe Kapitel 9.

Die Hauptinformationsseiten über Jugger finden sich unter jugger.org und jugger.de.

Die aktuelle Fassung des Regelwerks findet sich stets unter diesem Link:

regeln.jugger.org/juggerregelwerk.pdf

Die [Änderungstabelle](#) listet alle Bearbeitungen seit der Neufassung von 2007 auf.



Version 2.0alpha
22.04.10

Urfassung: Hamburg 1995
Grundlage: Fassung jugger.de 2007
Initiator erste Überarbeitung 2007: [Askan-HH](#)
Erste Überarbeitung: [Jakob Senst](#)
Betreuung/Aktualisierungen 2007-2010,
Titel&Layout: [Ein Uhu](#)
Bundesweite Regeldiskussion:
forum.jugger.org
Direkt: <http://jugger.zifnab.de/viewforum.php?f=5>
Photos: Ein Uhu, Jugger e.V. Berlin/S. Serwe, privat



CC-Lizenz für Gebrauch außerhalb der Jugger-„Gemeinde“, welche durch die Titellei ersichtlich ist, zusätzlich weiterer Teams ohne eigene Embleme.

Inhalt

Anmerkungen zu diesem Regelwerk.....	3
Inhalt.....	4
Kurzzusammenfassung.....	5
Mannschaft, Positionen, Pompfen, Schädel:	5
Spieldauer und -ablauf:.....	5
Treffer, Trefferwirkung, Pin:.....	5
Punkt:.....	5
Sicherheit:.....	5
1. Worterklärungen.....	6
1.1 Jugg/Schädel.....	6
1.2 Pompfe/Pompfer.....	6
1.3 Läufer (Qwik).....	6
1.4 Mal.....	6
1.5 Platzieren.....	6
1.6 Set-Up.....	6
1.7 Stein.....	6
1.8 Unterschied zwischen Schlag und Treffer.....	6
1.9 Pinnen.....	6
2. Das Spielfeld.....	7
2.1 Abgrenzungen.....	7
2.2 Form des Spielfeldes.....	7
2.3 Abmessungen.....	7
2.4 Mittelpunkt.....	7
2.5 Mal.....	7
3. Das Team.....	8
3.1 Mannschaft.....	8
3.2 Spieler und ihre Ausrüstung.....	8
3.3 Läufer.....	8
3.4 Kette.....	8
3.5 Pompfer.....	8
4. Spielgeräte und ihre Handhabung.....	9
4.1 Grundsätzliches.....	9
4.2 Jugg/Schädel.....	9
4.2.1 Umgang mit dem Jugg.....	9
4.3 Q-Tip.....	9
4.4 Stab.....	9
4.5 Langpompfe.....	9
4.6 Kurzpompfe und Schild.....	10
4.7 Zwei Kurzpompfen.....	10
4.8 Kette.....	10
5. Die Schiedsrichter und anderes Personal... ..	11
5.1 Schiedsrichter.....	11
5.1.1 Hauptschiedsrichter.....	11
5.1.2 Nebenschiedsrichter.....	12
5.1.3 Malrichter.....	12
5.2 Anderes Personal.....	12
5.2.1 Steinezähler.....	12
5.2.2 Punktezähler.....	12
6. Treffer, Pinspiel, Abknien.....	13
6.1 Treffer, Trefferzone.....	13
6.1.1 Trefferzone.....	13
6.1.2 Ausnahmen von der Trefferzone.....	13
6.1.3 Treffer.....	13
6.1.4 Pompfentreffer.....	13
6.1.5 Kettentreffer.....	14
6.1.6 Schildtreffer.....	14
6.1.7 Doppeltreffer.....	14
6.1.8 Eigentreffer.....	14
6.2 Läufer im Kampf gegeneinander.....	15
6.3 Spieler/Schädel im Aus.....	15
6.3.1 Spieler im Aus.....	15
6.3.2 Jugg im Aus.....	15
6.4 Abknien.....	15
6.4.1 Wie knie ich mich hin.....	15
6.4.2 Wie lange knie ich mich hin.....	16
6.4.3 Aufstehen/wieder in das Spielgeschehen eingreifen.....	16
6.5 Pinnen.....	16
7. Der Spielablauf.....	17
7.1 Spielzeit.....	17
7.1.1 Stein.....	17
7.1.2 Spieldauer.....	17
7.2 Set-Up: Aufstellung und Auswechslungen.....	17
7.2.1 Aufstellung.....	17
7.2.2 Spiel beginnen/Spiel fortsetzen.....	17
7.2.3 Auswechslungen.....	17
7.3 Spielunterbrechungen.....	17
7.3.1 Gründe für Spielunterbrechungen.....	17
7.3.2 Pausen.....	18
7.4 Punkte (bzw. Schädel, Juggs).....	18
7.5 Sieger des Spiels.....	18
7.5.1 Golden Jugg.....	18
7.6 Strafen.....	18
8. Sicherheit und Turniere.....	19
8.1 Sicherheit.....	19
8.1.1 Umgang mit anderen Spielern.....	19
8.1.2 Eigene Sicherheit.....	19
8.1.3 Pompfenprüfung.....	19
8.2 Turniere.....	19
8.2.1 Deutsche Meisterschaft.....	19
9. Alle Optionen.....	20

Kurzzusammenfassung

Mannschaft, Positionen, Pompfen, Schädel:

- Anzahl je Team: 1 Läufer, 4 Pompfer und bis zu 3 Auswechselspieler.
- Es gibt 6 Pompfenpositionen: Langpompfe, Q-Tip, Stab, Kette, Kurzpompfe und Schild sowie 2 Kurzpompfen. Ein Team kann eine beliebige Kombination führen, jedoch maximal 1 Kette im Spiel haben. Auf die Kette kann auch verzichtet werden.
- Mit dem Stab darf nicht gestochen werden. Der Kettenball darf nicht geworfen, sondern muss geschwungen werden. Aktionen mit Zweihandpompfen sind zweihändig auszuführen.
- Nur der Läufer darf den Schädel oder Jugg tragen und ins Mal, das Tor, stecken und damit einen Punkt machen.
- Der Schädel darf von Pompfern nur mit der Pompfe bewegt, nicht aber getreten oder getragen werden.

Spieldauer und -ablauf:

- Ein Spiel dauert 2x80, 2x100 oder 3x100 Steine (letztere üblicherweise Finalsple).
- Die Steine werden mit Trommelschlägen alle 1,5 Sekunden angezeigt.
- Der Schädel liegt in der Mitte des Feldes. Die Mannschaften starten an den Grundlinien hinter ihrem eigenen Mal auf ein entsprechendes Signal (üblicherweise "3-2-1 Juggler!"). Nach einem Punkt wird der Schädel wieder in der Mitte platziert, die Mannschaften kehren zur Grundlinie zurück.

Treffer, Trefferwirkung, Pin:

- *Trefferzone*: Es zählt die Berührung mit der Pompfe. Wird zuerst der Kopf getroffen, zählt dieser Angriff nicht als Treffer. Außer bei Läufer und Kette zählen die Hände nicht als Trefferfläche. Entsprechend ist "Hand" und "Kopf" laut anzusagen. Treffer gegen Spieler der eigenen Mannschaft und Kleidungstreffer zählen.
 - *Kette*: Eine Kette trifft, wenn der Ball im Schwung eine gegnerische Trefferzone berührt oder die Kette ihn um 90° wickelt. Berührung mit der Kette allein zählt nicht als Treffer.
- *Effekt*: Nach dem Treffer mit einer Pompfe muss der Getroffene 5 Steine abknien, bei einer Kette 8, beim Übertreten der Spielfeldbegrenzung 5 Steine. Im Aufstehen darf nicht geschlagen, nur verteidigt werden.
- *Pin*: Legt ein aktiver Spieler seine Pompfe auf einen Abknienden, muss dieser unten bleiben, bis der Pin gelöst wird und seine 5 bzw. 8 Steine abgezählt sind. Nach Lösen des Pins muss er 1 Stein warten, bevor er aufstehen darf.

Punkt:

- Ein gültiger Punkt ist dann erzielt, wenn der Läufer den Jugg/Schädel ins Mal steckt und dieser stecken bleibt, nachdem kein Läufer mehr seine Hand an ihm hat.

Sicherheit:

- Pompfen müssen stets so gebaut sein, dass eine Verletzung auch bei evtl. Brechen der Pompfe ausgeschlossen ist. Der Kernstab darf nicht durch die Polsterung fühlbar sein. Sicherheit geht stets vor.

Es gelten die regionalen Optionen.

1. Worterklärungen

1.1 Jugg/Schädel

Das Äquivalent zum Ball ist im Jugg ein aus Schaumstoff und Latex geformter Hundeschädel. Auch ein erzielter Punkt wird „Jugg“ oder „Schädel“ genannt.

→ siehe auch 4.2 Jugg

→ siehe auch 7.4 Punkte

1.2 Pompfe/Pompfer

Pompfe ist der Oberbegriff für die beim Jugg verwendeten gepolsterten Spielgeräte.

Wiewohl die Kette keine „Pompfe“ im engeren Sinne ist, wird sie um der Übersicht Willen in diesem Regelwerk ebenfalls damit bezeichnet.

Alle Spieler, die solchen Spielgeräte führen, werden als Pompfer bezeichnet.

→ siehe auch 4. Spielgeräte

1.3 Läufer (Qwik)

Spieler ohne Pompfe, welcher als einziger den Schädel berühren, aufnehmen und platzieren darf.

1.4 Mal

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

→ siehe auch 2.5 Mal

1.5 Platzieren

Den Schädel/Jugg in das Mal zu stecken, nennt man platzieren. Der Schädel/Jugg muss im Mal stecken bleiben, wenn kein Läufer ihn mehr in der Hand hat.

→ siehe auch 7.4 Punkte

1.6 Set-Up

Die Startaufstellung der Mannschaften.

1.7 Stein

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

→ siehe auch 7.1.1 Stein

1.8 Unterschied zwischen Schlag und Treffer

Als Schlag wird bezeichnet, wenn jemand mit der Pompfe berührt wird.

Als Treffer gilt ein Schlag, wenn er regelkonform eine Trefferzone berührt.

→ siehe auch 6. Treffer, Pinspiel, Abknien

1.9 Pinnen

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



2. Das Spielfeld

2.1 Abgrenzungen

Das Spielfeld wird mit Linien abgegrenzt.

Der Turnierausrichter entscheidet, ob die Begrenzungslinien zum Spielfeld gehören oder nicht.

2.2 Form des Spielfeldes

Die Form entspricht einem Rechteck mit abgeschnittenen Ecken.

Die kurzen, sich gegenüberliegenden Linien sind die Grundlinien.

Die langen, sich gegenüberliegenden Linien sind die Seitenlinien.

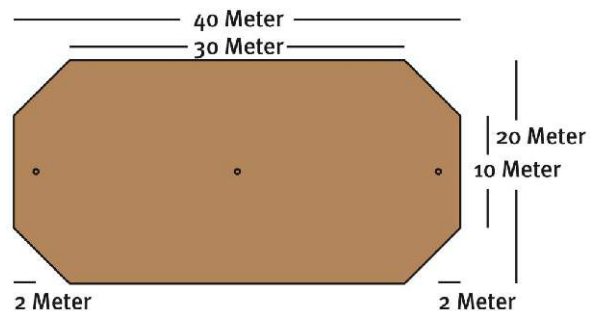
Die kürzesten Linien, die durch das Abflachen der Ecken des Rechteckes entstanden sind, haben keine eigene Bezeichnung.

2.3 Abmessungen

Siehe Skizze.

Die Gesamtlänge beträgt 40m.

Die gesamte Breite beträgt 20m.



2.4 Mittelpunkt

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

2.5 Mal

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

→ siehe auch 7.4 Punkte

Die Form des Mals entspricht der eines Kegelstumpfes, dessen Basis einen Durchmesser von ca. 50cm hat. Der Kegelstumpf ist aus Schaumstoff und weist oben mittig ein Loch von ca. 12cm 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.



3. Das Team

3.1 Mannschaft

Eine Mannschaft besteht aus 5 Feldspielern und 3 Auswechselspielern.

Es muss auf dem Feld:

- je Team 1 Läufer sein;
- je Team maximal 1 Kettenmann sein;
- das übrige Team Pompfen führen.

3.2 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

3.3 Läufer

Jedes Team muss einen Läufer im Spiel haben.

Der Läufer ist der einzige Spieler, der den Schädel/Jugg mit der Hand berühren, aufnehmen und platzieren darf.

Der Läufer trägt keine Pompfe.

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

→ siehe 6.2 Läufer im Kampf gegeneinander

→ siehe 4.2.1 Umgang mit dem Jugg

3.4 Kette

Jedes Team darf maximal eine Kette im Spiel haben.

Mit der Kette darf nicht gepinnt werden.

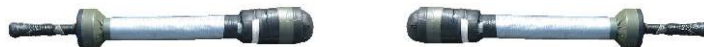
Zur Trefferzone des Kettenmanns gehören auch die Hände.

3.5 Pompfer

Läufer und Kette ausgenommen, dürfen die restlichen Spieler folgende Pompfen führen:

- Q-Tip
- Stab
- Langpompfe
- Kurzpompfe und Schild
- 2 Kurzpompfen

→ siehe auch 4. Spielgeräte und ihre Handhabung



4. Spielgeräte und ihre Handhabung

4.1 Grundsätzliches

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

Um Verletzungen vorzubeugen, müssen Bambuskerne mit nichtsplitterndem, durchstechtsicherem, flexiblem Material umhüllt sein (Gummischlauch, nichtsplitterndes Plastikrohr).

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



4.2 Jugg/Schädel

Das Äquivalent zum Ball ist beim Juggern ein aus Schaumstoff und Latex geformter Hundeschädel. Der Schädel ist ca. 30cm lang und hat einen Durchmesser von ca. 12cm.

Das Äußere ist nicht maßgeblich, auch ein anderer geeigneter Gegenstand von ähnlicher Beschaffenheit und Größe kann verwendet werden.

4.2.1 Umgang mit dem Jugg

Der Schädel darf nur von den beiden Läufern mit den Händen berührt, aufgenommen, getragen, geworfen und platziert werden.

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

Der Jugg darf nicht getreten werden.

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

→ siehe 7.4 Punkte (bzw. Schädel, Juggs)



4.3 Q-Tip

Die Grifffläche befindet sich in der Mitte der Pompfe. Sie 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 200cm lang. Maximale Reichweite: 140cm.

4.4 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 gepolsterte Ende.

Mit dem Stab darf NICHT gestochen werden.

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



4.5 Langpompfe

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

Die Schlagfläche ist das obere gepolsterte Ende.

Mit der Langpompfe darf gestochen werden.

Die Langpompfe ist maximal 140cm lang. Maximale Länge der Schlagfläche mit Spitze : 100cm.

4.6 Kurzpompe und Schild

Kurzpompe:

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

Die Schlagfläche ist der obere gepolsterte Bereich.

Mit der Kurzpompe darf gestochen werden.

Die Kurzpompe ist maximal 85cm lang. Maximale Länge der Schlagfläche mit Spitze: 65cm.

Schild:

Fläche und Rand des Schildes müssen gepolstert sein.

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

4.7 Zwei Kurzpompen

→ siehe 4.6 Kurzpompe und Schild

4.8 Kette

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

Der Kettenball muss einen Mindestdurchmesser von 20cm 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 in jenem 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 und in anderen besonderen Situationen unterbrechen
- Überprüfen der Zeitstrafe getroffener Spieler
- Entscheidungen in unklaren Situationen fällen (Doppeltreffer etc.)
- Den ins Aus geworfenen 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 Punkt erkannt hat
- Den Spielfortlauf bewirken, 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 Schädel 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 Schädel fällt aus dem Mal), hat der Malrichter dies Spielern und den Schiedsrichtern zu signalisieren, um einen korrekten Spielfortgang zu gewährleisten, und zwar durch Rufen „Weiter, kein Jugg/Punkt“ und das schwenken beider Arme. Gegebenenfalls ist der Schädel 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 7.2 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 Punkteähler

Der Punkteähler hält die erzielten Punkte fest. Dazu kann er Hilfsmittel benutzen, wie Papier und Bleistift. Repräsentativer sind Zähltafeln oder ähnliches.



6. Treffer, Pinspiel, Abknien

6.1 Treffer, Trefferzone

6.1.1 Trefferzone

Der gültige Bereich für einen Treffer wird Trefferzone genannt.

Die Trefferzone erstreckt sich über den gesamten Körper, mit folgenden Ausnahmen:

- Kopf: Hals und Kopf
- Hände: Handgelenk abwärts (Handgelenk ist Trefferzone)

→ siehe 6.1.2 Ausnahmen von der Trefferzone

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

Trifft ein einzelner Schlag einen Spieler erst an 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.

6.1.2 Ausnahmen von der Trefferzone

Läufer:

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

Kettenmann:

Beim Kettenmann beinhaltet die Trefferzone auch die Hände.



6.1.3 Treffer

Die Berührung einer Schlagfläche mit einer Trefferfläche ergibt einen Treffer, wenn die Pompfe regelgerecht gehandhabt wurde. Die Hände müssen an den entsprechenden Griffflächen sein. Griffflächen und Knauf zählen nicht zur Schlagfläche. Auch ein Treffer an der Kleidung zählt als Treffer.

Für alle Pompfen gilt:

- Stechen aus vollem Lauf oder Vorwärtssprung ist verboten.
- Pompfern ist grundsätzlich untersagt, ungebremst in den Gegner zu laufen oder zu springen. Bewegen sich Pompfenspieler aufeinander zu, ist vor einer möglichen Kollision abzustoppen. Es ist gestattet, ungebremst aneinander vorbeizulaufen und dabei auch den Gegner abzuschlagen. Es ist darauf zu achten, dass hierfür ausreichend Platz vorhanden ist. Es ist gestattet, in die Reichweite des Gegners zu springen, solange dadurch kein Körperkontakt entsteht. Bei dieser Aktion ist in besonderem Maße auf eine kontrollierte Pompfenführung zu achten. Ein Stich aus einem Vorwärtssprung ist verboten.
- Unnötige Härte ist untersagt (ggf. sollen Spieler und Schiedsrichter darauf hinweisen).

Mit Stäben darf nicht gestochen werden. Wurde mit einem Stab gestochen, ist der Treffer ungültig.

Wer seine Pompfe verloren und einen Treffer erhalten hat, darf diese erst nach Verstreichen der Strafzeit holen.

6.1.4 Pompfentreffer

Wird ein Spieler von einer Pompfe außer der Kette getroffen, muss er sich für 5 Steine hinknien.

6.1.5 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 und/oder
- 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. Es ist egal, wie groß die gestreifte 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 beteiligten 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 seine Pompfe loslassen, um den Kettenmann beim Abwickeln nicht zu behindern.

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 Pompfe darin verwickelt ist.

6.1.6 Schildtreffer

Der Schild dient zum Parieren von Angriffen. Mit dem Schild darf man nicht angreifen.

Wird ein Spieler vom Schild getroffen, zählt dies nicht als Treffer.

6.1.7 Doppeltreffer

Erzielt ein Spieler einen Treffer, während er gleichzeitig selbst getroffen wird, nennt man dies Doppeltreffer und beide Treffer sind gültig. „Gleichzeitig“ bedeutet: in 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 mit "Doppel!" anzusagen, um den Gegenspieler darauf aufmerksam zu machen.

Bei einem Doppeltreffer müssen sich beide Spieler entsprechend hinknien. Die Dauer ist von der verwendeten Pompfe 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 trifft, nachdem er getroffen wurde. Schwingt die Kette so langsam, dass dabei mehr als eine Sekunde verstreicht, ist es kein Doppeltreffer mehr.

6.1.8 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.

Berührt sich ein Spieler mit seiner eigenen Pompfe, gilt dies nicht als Treffer.

6.2 Läufer im Kampf gegeneinander

Die Läufer dürfen miteinander ringen. Erlaubte Techniken sind das Stoßen, Greifen, Festhalten und Zubodenringen des Gegners.

Verboten sind Schläge, Tritte, Würfe und blockierende Griffe, etwa gegen Extremitäten oder Gelenke.

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

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

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

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

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 wird diese nicht eingehalten, sind die Schiedsrichter einzubeziehen.

6.3 Spieler/Schädel im Aus

6.3.1 Spieler im Aus

Ein Spieler ist im Aus, wenn er mit einem Körperteil den Boden außerhalb des Spielfelds berührt. Spieler, die im Aus sind, müssen sich in das Spielfeld begeben und dann 5 Steine hinknien.

Ausnahme:

Wurde der Schädel 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 Schädel und wieder zurück nehmen und so schnell wie möglich wieder das Spielfeld betreten.

6.3.2 Jugg im Aus

Wirft der Läufer den Schädel 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 für 5 Steine hinknien.

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

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

6.4 Abknien

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 Schädel darf auch nicht versteckt werden.

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.



6.4.1 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. Hinlegen ist nicht erlaubt.

Die Pompfe ist flach auf den Boden zu legen. Sie darf 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.

6.4.2 Wie lange knie ich mich hin

<i>Grund</i>	<i>Strafzeit in Steinen</i>
Von Pompfe außer Kette getroffen	5
Von Kette getroffen	8
Doppeltreffer	5 Pompfe, 8 Kette
Ins Aus gelaufen	5
Jugg ins Aus geworfen bzw. geschlagen	5
Gepinnt	nach Pin 1, wenn eigene Strafzeit schon verstrichen

6.4.3 Aufstehen/wieder in das Spielgeschehen eingreifen

Um wieder in das Spielgeschehen einzugreifen, müssen die Spieler aufstehen.

Als Aufstehen zählt

- für die Pompfer: das Knie vom Boden zu lösen;
- für den Läufer: sich vom Ort zu bewegen.

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.

6.5 Pinnen

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

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

Die Schlagfläche der Pompfe wird dazu auf die Trefferzone des knienden Spielers gelegt. Der Pin besteht, so lange die Pompfe auf diese Weise den Gegner berührt.

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

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

Wird der Pin nach Ablauf der Strafzeit des Knienden gelöst, 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. Man kann den Pin lösen, um einen anderen Spieler z.B. abzuschlagen, und danach den Pin fortsetzen.



7. Der Spielablauf

7.1 Spielzeit

7.1.1 Stein

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

7.1.2 Spieldauer

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

Im Finale werden drei Drittel á 100 Steine gespielt.

Jede anderslautende Vereinbarung muss vor dem Spiel mit Schiedsrichtern und Spielern getroffen werden und mit den geltenden Wettbewerbsbestimmungen im Einklang stehen.

7.2 Set-Up: Aufstellung und Auswechslungen

7.2.1 Aufstellung

Zu Beginn jeder Halbzeit, sowie nach einem erzieltem Schädel und jeder anderen Spielunterbrechung, begeben sich die Mannschaften an ihre Grundlinien. Die Spieler nehmen hinter der Grundlinie Aufstellung.

7.2.2 Spiel beginnen/Spiel fortsetzen

Nach dem Set-Up befragt der Hauptschiedsrichter beide Mannschaften, ob sie bereit sind. Dies 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 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.

7.2.3 Auswechslungen

Auswechslungen dürfen nur während Spielunterbrechungen vorgenommen werden.

Ausgewechselte Spieler dürfen wieder eingewechselt werden. Die Anzahl der Auswechslungen ist damit unbegrenzt, solange nicht mehr als die 8 Startspieler eingesetzt werden.

7.3 Spielunterbrechungen

Bei jeder Unterbrechung des Spiels wird das Zählen der Steine unterbrochen.

7.3.1 Gründe für Spielunterbrechungen

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

7.3.2 Pausen

Zwischen den Halbzeiten gibt es eine Pause. Während der Pause werden die Seiten gewechselt. Der Hauptschiedsrichter kann den Mannschaften zusätzlich eine Verschnaufpause einräumen. Die Dauer richtet sich nach dem Ermessen des Schiedsrichters, sollte aber 5 Minuten nicht überschreiten.

7.4 Punkte (bzw. Schädel, Juggs)

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

Fällt der Schädel 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 der Treffer und das Platzieren gleichzeitig statt, ist der Punkt gültig. Ebenso zählt der Punkt, wenn der Läufer den Schädel steckt, ihn noch festhält, getroffen wird und dann erst loslässt, während der Schädel im Mal verbleibt.

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

Wurde der Schädel 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.

7.5 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.

7.5.1 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 Punkt erzielt wird.

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

7.6 Strafen

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



8. Sicherheit und Turniere

8.1 Sicherheit

Auf den ersten Blick sieht es so aus, als sei Jugger eine gefährliche Sportart. Dieser Schein trügt. Die oberste Regel lautet "Safety first!"

8.1.1 Umgang mit anderen Spielern

Das eigene Verhalten soll niemanden gefährden oder verletzen.

Dazu gehört verantwortungsbewusster Umgang mit den Pompfen. 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.

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

Unnötige Härte ist generell zu vermeiden.

Grundsätzlich gilt der Appell zu einem kontrollierten Spiel, was auch die Beherrschung der eigenen Emotionen anbelangt.

8.1.2 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 Suspensorien 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.

8.1.3 Pompfenprüfung

Ausrichter von Turnieren prüfen die Pompfen der Teilnehmer vor Beginn der Veranstaltung. Dazu können auch alle Pompfen ausgebreitet und von allen Teilnehmern begutachtet werden. Der Veranstalter kann Pompfen bei begründeten Sicherheitsbedenken (mangelnde Polsterung, Bruchgefahr, zu harte oder abknickende Stechspitzen, zu geringer Stechspitzendurchmesser etc.) oder Längen-/Reichweitenverstoß für das Turnier sperren.

8.2 Turniere

8.2.1 Deutsche Meisterschaft

-- gegenwärtig in Abstimmung --



9. Alle Optionen



zu 4.1 Die Spielgeräte - Grundsätzliches:

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

Zu 4.2.1 Umgang mit dem Schädel:

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

Zu 4.4 Stab:

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

Zu 6.1.2 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 6.1.5 Kettentreffer:

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

Zu 6.4 Hinknien:

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

Zu 7.6 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 Jugg-Greifen = 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 Schädel*
- *->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.*

