

DEUTSCHES REGELWERK



CC 2018 Jugger Deutschland
regelhueter@jugger.org

8. bearbeitete Ausgabe 2018. Hrsg. von: Jugger-Community.
Bearbeitet von: Felix Schiller, Johanna von Nathusius, Aaron Wilde.

1. Ausgabe 2008. Hrsg. von: Drachenblut-Forum
2. Ausgabe 2010. Hrsg. von: Jugger-Community.
Bearbeitet von: Ruben Wickenhäuser
3. Ausgabe 2012. Hrsg. von: Jugger-Community.
Bearbeitet von: Ruben Wickenhäuser
4. vollständig bearbeitete Ausgabe 2014.
Bearbeitet von: Stefan Böhme, Peter Pflugrad,
Siegfried Urschel, Johanna von Nathusius.
5. vollständig bearbeitete Ausgabe 2015. Hrsg. von: Jugger-Community.
Bearbeitet von: Tobias Doßmann, Johanna von Nathusius, Aaron Wilde.
6. bearbeitete Ausgabe 2016. Hrsg. von: Jugger-Community.
Bearbeitet von: Felix Schiller, Johanna von Nathusius, Aaron Wilde.
7. bearbeitete Ausgabe 2017. Hrsg. von: Jugger-Community.
Bearbeitet von: Felix Schiller, Johanna von Nathusius, Aaron Wilde.

Satz, Layout, Illustration und Deckblatt:
Aaron Wilde - Jugger Consulting



ANMERKUNG

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

Hauptinformationsseiten des Sports Jugger:

jugger.org

jugger.de

Die aktuelle Fassung des Regelwerks findet sich unter:

jugger.org/downloads

Der Gebrauch des generischen Maskulinums dient der Lesbarkeit und bezieht sich auf alle Geschlechter.

INHALT

1 - SPIELFELD UND SPORTGERÄTE

1.1	Das Spielfeld.	9	1.4.4.1	Schild	12
1.2	Der Jugg (Spielball)	9	1.4.4.2	Kurzpompfe.	12
1.3	Das Mal	10	1.4.4.3	Langpompfe.	13
1.4	Pompfen	10	1.4.4.4	Q-Tip.	13
1.4.1	Grifffläche	11	1.4.4.5	Stab.	14
1.4.2	Schlagfläche.	11	1.4.4.6	Kette	14
1.4.3	Stechspitze.	11	1.5	Sport- und Schutzkleidung.	15
1.4.4	Pompfenarten	12			

2 - MANNSCHAFT

2.1	Spieler	17	2.2	Zusammensetzung einer Mannschaft	17
-----	-------------------	----	-----	---	----

3 - SPIELABLAUF

3.1	Spielzug und Steine.	19	3.1.4	Abbruch eines Spielzuges	20
3.1.1	Aufstellung	19	3.2	Spiel nach Steinen.	21
3.1.2	Spielzug einleiten	19	3.3	Spiel nach Sätzen	21
3.1.3	Einen Punkt (Jugg) erzielen	20			

4 - REGELN AUF DEM SPIELFELD

4.1	Sicherheit und Fairplay	23	4.4.5	Doppeltreffer	28
4.2	Aktive Feldspieler	23	4.4.6	Pinnen	28
4.3	Verstoß gegen das Aus.	24	4.4.7	Den Jugg spielen	28
4.4	Aktive Pompfer	24	4.5	Aktive Läufer	29
4.4.1	Der sichere Umgang mit der Pompfe	25	4.6	Inaktive Feldspieler.	30
4.4.2	Das regelgerechte Führen der Pompfe	26	4.6.1	Abknien.	30
4.4.3	Trefferzone	26	4.6.2	Strafzeit	31
4.4.4	Gültige und ungültige Treffer.	27	4.6.3	Aufstehen	31

5 - SPIELHELFER

5.1	Spielhelfer	33	5.2.2	Nebenschiedsrichter.	34
5.2	Schiedsrichter	33	5.2.3	Malrichter	35
5.2.1	Hauptschiedsrichter (Spielleiter).	34	5.3	Punktezähler und Steinezähler	35

KURZERKLÄRUNG: WAS IST JUGGER?

Jugger ist ein Sport für zwei Mannschaften. Ziel ist es, einen Ball (Jugg) möglichst oft im gegnerischen Tor (Mal) zu platzieren. Eine Mannschaft besteht aus fünf Feldspielern und bis zu drei Auswechselspielern. Lediglich einer der fünf Feldspieler, der Läufer, darf den Jugg aufnehmen und im Mal platzieren. Die anderen vier Feldspieler (Pompfer) sind mit gepolsterten Sportgeräten (Pompfen) ausgestattet, mit denen sie gegnerische Spieler abtippen können. Abgetippte Spieler dürfen für eine festgelegte Dauer nicht mehr am Spiel teilnehmen. So können die vier Pompfer den eigenen Läufer beim Punkten unterstützen.

AUFBAU DER SPIELREGELN

Die Spielregeln steuern das Verhalten der Spielenden durch Gebote, Verbote und Erlaubnisse. Gebote fordern ein bestimmtes Verhalten. Verbote fordern das Unterlassen eines bestimmten Verhaltens. Erlaubnisse ermöglichen explizit ein bestimmtes Verhalten, sofern die für die Erlaubnis relevanten Bedingungen erfüllt sind.

Alle spielerischen Handlungen, die vom Regelwerk nicht abgedeckt werden, gelten als nicht geregelte Handlungen und können von Spielern, Schiedsrichtern oder Veranstaltern vorläufig geregelt werden. Die Einschätzung der vorläufigen Regelung erfolgt unter gegenseitiger Rücksichtnahme und Fairness.

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

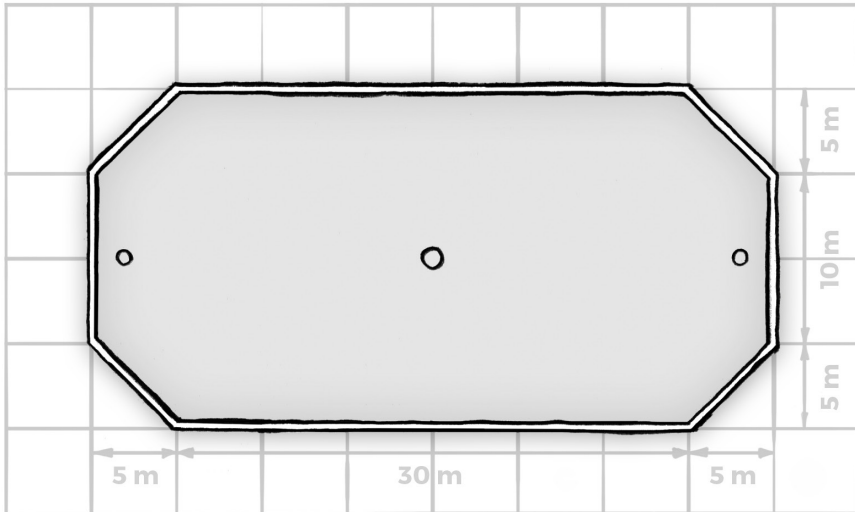
1

SPIELFELD UND SPORTGERÄTE



1.1 DAS SPIELFELD

Die Form des Spielfeldes entspricht einem länglichen Achteck. Die Gesamtlänge beträgt **40 m**. Die Gesamtbreite beträgt **20 m**. Der Bereich außerhalb des Spielfeldes ist das *Aus*. Das Spielfeld wird mit Linien abgegrenzt. Die kurzen, sich gegenüberliegenden **10 m** langen Linien sind die *Grundlinien*. Alle anderen Linien sind *Seitenlinien*. Alle Linien, sowohl die Grund- als auch die Seitenlinien, gehören zum *Aus*. Der *Mittelpunkt* des Spielfeldes ist markiert. Auf diesen Punkt wird **vor jedem Spielzug der Jugg** gelegt. Die *Male* befinden sich auf beiden Spielfeldhälften, ausgehend von der Mitte der jeweiligen Grundlinie **2 m** in Richtung Mittelpunkt.

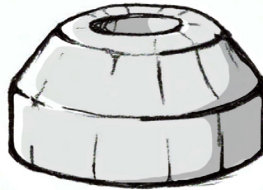


1.2 DER JUGG (SPIELBALL)

Der Jugg ist ein aus Schaumstoff geformter Hundeschädel. Er ist ca. **30 cm** lang, hat einen Durchmesser von ca. **12 cm** und passt in das Loch des Mals. Das äußere Erscheinungsbild des Jugg ist nicht maßgeblich, solange er den Maßangaben entspricht.

1.3 DAS MAL

Das Mal ist ein Schaumstofftrichter in der Form eines Kegelstumpfes, dessen Basis einen Durchmesser von ca. **50 cm** hat. Der Kegelstumpf ist aus Schaumstoff und hat oben mittig ein Loch von ca. **12 cm** Durchmesser, in welches der Jugg platziert wird. Das Mal ist vollständig gepolstert.



1.4 POMPFEN

Pompfen sind die beim Juggen genutzten Sportgeräte. Sie unterteilen sich in *Schilde*, *Ketten* und *Nahpompfen*. Mit Ketten und Nahpompfen kann man andere Spieler *treffen*. Mit Nahpompfen kann man sie außerdem *pinnen*. Nahpompfen weisen eine *Grifffläche* und eine gepolsterte *Schlagfläche* auf. Bei Nahpompfen ergeben die Länge der Schlagfläche und die Länge der darauffolgenden Grifffläche zusammen genommen die Länge der *maximalen Reichweite*.

Alle Pompfen sind rund gepolstert; Kanten werden vermieden oder abgerundet. Stilisierte Schwertklingen oder Ähnliches sind nicht zugelassen. Nahpompfen bestehen aus einem Kernstab und einer angemessenen Polsterung. Um Verletzungen vorzubeugen, sind Kernstäbe, die leicht splintern, mit einem nichtsplitternden, durchstechsicheren, flexiblen Material umhüllt. Ein Durchstechen des Kernstabes durch das Ende der Schlagfläche muss bei jeder erdenklichen, frontalen Krafteinwirkung ausgeschlossen sein.

Alle Pompfen müssen vor einem Spiel auf ihre Sicherheit und Übereinstimmung mit dem aktuellen Regelwerk überprüft werden. Sollte eine Pompe nicht sicher oder nicht regelkonform sein, muss sie sofort aus dem Spiel entfernt werden.

1.4.1 GRIFFFLÄCHE

Die Grifffläche ist der Bereich einer Pompfe, an welchem sie *regelgerecht geführt* wird. Bei Kurzpumpfen, Langpumpfen und Stäben ist das abschließende Ende der Grifffläche, der *Knauf*, gepolstert. Bei moderatem Daumendruck, sowohl auf das abschließende Ende als auch auf die Seiten des Knaufs, sind keine harten Kanten spürbar. Der Knauf ist stabil am übrigen Griff befestigt.

1.4.2 SCHLAGFLÄCHE

Die Schlagfläche ist der gepolsterte Bereich einer *Nahpompfe*, welcher für das gültige Treffen und Pinnen genutzt wird. Der Kernstab ist durch die Polsterung der Schlagfläche bei moderatem Daumendruck an keiner Stelle fühlbar. Die Schlagfläche hat an ihrer gesamten Länge einen Mindestdurchmesser von **6 cm**. Die abschließenden Enden der Schlagflächen sind ausreichend gepolstert und haben einen Mindestdurchmesser von **7 cm**.

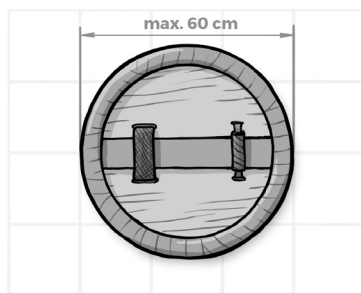
1.4.3 STECHSPITZE

Alle Pumpfen, mit denen man stechen darf (Langpompfe, Kurzpompfe, Q-Tip), sind mit einer Stechspitze ausgestattet. Die Stechspitze ist der abschließende Teil einer Schlagfläche. Sie besteht nur aus Polsterung und beinhaltet keinen Kernstab. Sie ist solide genug, um ein seitliches Wegknicken auszuschließen, ist jedoch insgesamt möglichst weich gestaltet. Auch bei vollständigem Eindrücken der Spitze ist das Ende des Kernstabs nicht fühlbar.

1.4.4 POMPFENARTEN

1.4.4.1 SCHILD

Der Schild ist rund und hat einen maximalen Durchmesser von **60 cm**. Die vordere Fläche und der Rand des Schildes sind gepolstert. Der Griff befindet sich auf der hinteren Seite des Schildes. Der Schild wird einhändig geführt und in Kombination mit einer Kurzpumpe gespielt. Mit dem Schild kann weder getroffen, noch gepinnt werden.

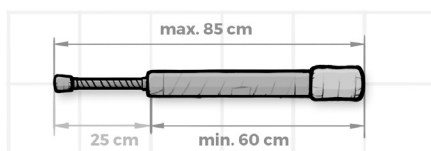


MUSTER

1.4.4.2 KURZPUMPF

Die maximale Länge und die maximale Reichweite der Kurzpumpe beträgt **85 cm**. Die Schlagfläche ist das vordere, gepolsterte Ende. Die Schlagfläche der Kurzpumpe ist mit einer Stechspitze ausgestattet. Die minimale Länge der Schlagfläche mit Spitze beträgt **60 cm**. Die Grifffläche befindet sich am hinteren Ende der Pumpe.

Die Kurzpumpe darf in Kombination mit einem Schild oder einer zweiten Kurzpumpe gespielt werden. Zum regelgerechten Führen muss sich eine Hand an der Grifffläche befinden. Mit der Kurzpumpe darf gestochen werden.

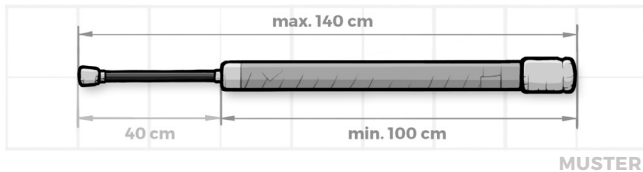


MUSTER

1.4.4.3 LANGPOMPFE

Die maximale Länge und die maximale Reichweite der Langpompfe beträgt **140 cm**. Die Schlagfläche ist das vordere, gepolsterte Ende. Die Schlagfläche der Langpompfe ist mit einer Stechspitze ausgestattet. Die minimale Länge der Schlagfläche mit Spitze beträgt **100 cm**. Die Grifffläche befindet sich am hinteren Ende der Pompfe.

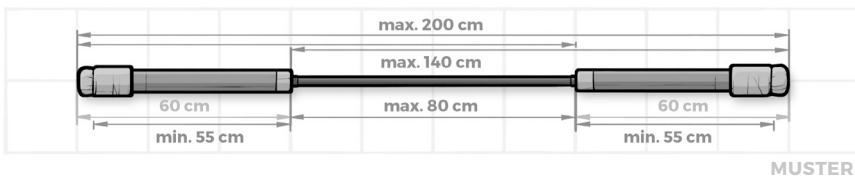
Zum regelgerechten Führen müssen sich zwei Hände an der Grifffläche befinden. Mit der Langpompfe darf gestochen werden.



1.4.4.4 Q-TIP

Die maximale Länge des Q-Tips beträgt **200 cm**. Die maximale Reichweite des Q-Tips beträgt **140 cm**. Die Schlagflächen sind die beiden gepolsterten Enden. Die Schlagflächen des Q-Tips sind jeweils mit einer Stechspitze ausgestattet. Die minimale Länge der Schlagflächen mit Spitze beträgt **55 cm**. Die Grifffläche befindet sich zwischen den beiden Schlagflächen in der Mitte der Pompfe und ist maximal **80 cm** lang.

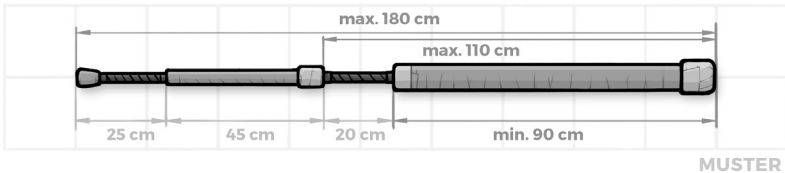
Zum regelgerechten Führen müssen sich zwei Hände an der Grifffläche befinden. Mit dem Q-Tip darf gestochen werden.



1.4.4.5 STAB

Die maximale Länge des Stabs beträgt **180 cm**. Die maximale Reichweite des Stabs beträgt **110 cm**. Die Schlagfläche ist das vordere, gepolsterte Ende. Die minimale Länge der Schlagfläche beträgt **90 cm**. Der Stab hat zwei Griffflächen am hinteren Teil der Pampfe, die durch eine Schaumstoffmanschette getrennt sind. Die vordere Grifffläche geht von der Schlagfläche bis zur Manschette. Die Manschette begrenzt klar erkennbar die maximale Reichweite des Stabes und ist rundum mindestens **1 cm** dicker als die vordere Grifffläche. Die hintere Grifffläche geht von der Manschette bis zum Knauf.

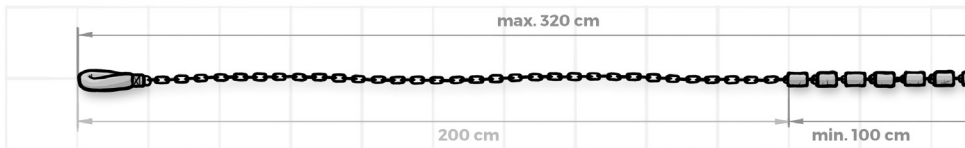
Zum regelgerechten Führen muss sich an jeder Grifffläche eine Hand befinden. Mit dem Stab darf nicht gestochen werden.



1.4.4.6 KETTE

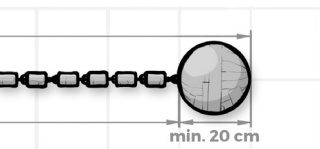
Die maximale Länge und die maximale Reichweite der Kette (Handschlaufe + Kettenglieder + Kettenball) beträgt **320 cm**. Am vorderen Ende befindet sich der Kettenball. Der Kettenball ist gepolstert und hat einen Mindestdurchmesser von **20 cm**. Die Kettenglieder sind ab dem Ball in Richtung Handschlaufe mindestens **100 cm** gepolstert. Die Polsterung darf nicht verrutschen. Am hinteren Ende befindet sich die Handschlaufe.

Zum regelgerechten Führen muss sich die Handschlaufe an der Hand oder am Arm des Kettenspielers befinden. Mit der Kette kann nicht gepinnt werden.



1.5 SPORT- UND SCHUTZKLEIDUNG

Zur eigenen Sicherheit sollten alle Spieler Schmuck ablegen oder abkleben und angemessene Sportkleidung oder Schutzkleidung tragen, die Verletzungen vorbeugt. Die Spieler bestimmen selbst, wie viel Schutzkleidung sie benötigen. Um kein Verletzungsrisiko für die Feldspieler darzustellen, ist die Sport- und Schutzkleidung ausreichend gepolstert. Hartplastikschooner oder -handschuhe sind verboten.



MUSTER



2

MANNSCHAFT

2.1 SPIELER

Die Spieler einer Mannschaft unterteilen sich in *Läufer* (Qwiks) und *Pompfer*. Die Läufer führen keine Pompfe; sie sind die einzigen Spieler, die den Jugg aufnehmen und platzieren dürfen. Die Pompfer führen Pompfen. Ein Pompfer darf entweder:

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

Ein Pompfer, der eine Kette führt, heißt *Kettenspieler*. Alle übrigen Pompfer heißen *Nahpompfer*.

2.2 ZUSAMMENSETZUNG EINER MANNSCHAFT

Eine Mannschaft besteht pro Spiel aus maximal 8 Spielern: genau 5 *Feldspielern* und bis zu 3 *Auswechselspielern*. Die Auswechselspieler dürfen, im Gegensatz zu den Feldspielern, während eines *Spielzugs* das Spielfeld nicht betreten. Unter den Feldspielern einer Mannschaft befinden sich genau 1 Läufer und maximal 1 Kettenspieler; die übrigen sind Nahpompfer.



3

SPIELABLAUF

3.1 SPIELZUG UND STEINE

Jedes Juggerspiel wird in Spielzügen absolviert. Ein Spielzug beginnt mit einem Startsignal und endet in der Regel mit dem Erzielen eines Punktes. Jeder Spielzug wird von Taktschlägen begleitet, die als *Steine* bezeichnet werden. Der Zeitraum zwischen zwei aufeinander folgenden Steinen beträgt 1,5 Sekunden.

3.1.1 AUFSTELLUNG

Vor jedem Spielzug nehmen die Feldspieler beider Mannschaften außerhalb des Spielfeldes an ihrer Grundlinie Aufstellung. Während der Aufstellung haben die Mannschaften begrenzt Zeit zur Erholung, für Taktikbesprechungen und für Ein- und Auswechslungen. Sowohl Läufer als auch Pompfer können beliebig oft ein- und ausgewechselt werden. Die Läufer signalisieren dem Spielleiter durch Armheben, dass ihre Mannschaft bereit ist, den Spielzug zu beginnen.

3.1.2 SPIELZUG EINLEITEN

Um einen Spielzug einzuleiten, fragt der *Spielleiter* beide Mannschaften, ob sie bereit sind. Sobald die Läufer beider Mannschaften den Arm gehoben haben, und der Spielleiter sich versichert hat, dass der Jugg auf dem Mittelpunkt liegt, gibt er das Spiel mit dem Startsignal „3-2-1-Jugger“ frei. Sowie der Ausruf „Jugger“ vom Spielleiter ertönt, dürfen die Feldspieler das Spielfeld betreten.

3.1.3 EINEN PUNKT (JUGG) ERZIELEN

Um einen Punkt zu erzielen, muss der Läufer den Jugg im Mal platzieren.

Der Jugg ist gültig platziert, wenn:

- er im Mal stecken bleibt und
- keiner der beiden Läufer ihn mehr berührt.

Das gilt auch, wenn der Läufer den Jugg platziert und gleichzeitig getroffen wird. Selbst wenn der Läufer den Jugg erst loslässt, nachdem er getroffen wurde, ist der Punkt gültig, solange der Jugg im Mal stecken bleibt.

Der Jugg ist nicht gültig platziert, wenn:

- er von alleine wieder aus dem Mal fällt oder
- einer der beiden Läufer den Jugg, während er im Mal platziert ist, berührt, oder
- wenn der Läufer getroffen wird, bevor er den Jugg platziert.

Wurde der Jugg ungültig platziert, läuft das Spiel weiter und der Jugg wird von einem *Spielhelfer* oder einem Spieler aus dem Mal genommen und daneben gelegt. Wurde der Jugg gültig platziert, endet der Spielzug.

Wurde der Jugg im gegnerischen Mal platziert, wird der Punkt der eigenen Mannschaft zugesprochen. Wurde der Jugg im eigenen Mal platziert, wird der Punkt der gegnerischen Mannschaft zugesprochen.

3.1.4 ABRUCH EINES SPIELZUGES

Ein Spielzug kann abgebrochen werden, sobald die Sicherheit oder das Fairplay der Spieler nicht mehr gewährleistet ist, z.B. durch:

- die Verletzung eines Feldspielers.
- das unsportliche Verhalten von Feldspielern.
- zu viele Spieler, Fremdpersonen, Tiere oder spielfremde, gefährdende Gegenstände auf dem Spielfeld.
- die Beschädigung der Pompfe eines Feldspielers.

Über den Abbruch eines Spielzuges entscheidet in der Regel der Spielleiter.

3.2 SPIEL NACH STEINEN

Jugger kann nach Steinen oder nach Sätzen gespielt werden. Ziel bei einem Spiel nach Steinen ist es, mit der eigenen Mannschaft innerhalb einer festgelegten Spieldauer mehr Punkte zu machen als die gegnerische Mannschaft.

Im Allgemeinen hat ein Spiel nach Steinen zwei Halbzeiten, welche jeweils 100 Steine dauern. Zwischen den Halbzeiten gibt es eine Pause, in der die Mannschaften die Seiten wechseln. Für die Dauer der Spielzüge werden die Steine mitgezählt. Nach einem Spielzug wird das Zählen der Steine unterbrochen und erst zu Beginn eines neuen Spielzuges fortgesetzt. Sind die Steine einer Halbzeit abgelaufen, wird der Spielzug beendet.

Die Mannschaft, die am Ende der Spielzeit die meisten Punkte erzielt hat, ist Sieger des Spiels. Haben beide Mannschaften gleich viele Punkte am Ende der Spielzeit, gilt die Regel des Golden Jugg. Bei einem Golden Jugg wird ein neuer Spielzug eingeleitet. Die Mannschaft, die in diesem Spielzug den Punkt erzielt, ist Sieger des Spiels.

3.3 SPIEL NACH SÄTZEN

Ziel bei einem Spiel nach Sätzen ist es, mit der eigenen Mannschaft eine festgelegte Anzahl an Sätzen mit einer festgelegten Anzahl an Punkten zu gewinnen. Im Allgemeinen hat ein Spiel nach Sätzen zwei Gewinnsätze mit je 5 Gewinnpunkten. Zwischen den Sätzen gibt es eine Pause, in der die Mannschaften die Seiten wechseln. Die Mannschaft, die zuerst die festgelegte Anzahl an Sätzen gewonnen hat, ist Sieger des Spiels.



4

REGELN AUF DEM SPIELFELD

4.1 SICHERHEIT UND FAIRPLAY

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

4.2 AKTIVE FELDSPIELER

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

Nur aktive Feldspieler dürfen am Spielgeschehen teilnehmen. Sie dürfen sich auf dem Spielfeld bewegen und mit dem Jugg interagieren. Aktiven Feldspielern ist es verboten:

- mit unnötiger Härte zu agieren.
- ungebremst in einen anderen Feldspieler zu laufen oder zu springen, d.h. sie müssen vor einer möglichen Kollision abstoppen.
- ruckartig an einer gewickelten und gespannten Kette zu reißen oder zu zerren.
- den Jugg ins Aus zu befördern, sei es durch Werfen oder Spielen mit der Pompfe; sie verstoßen damit zusätzlich gegen das Aus.
- den Jugg zu treten.
- das Mal von seinem vorgegebenen Ort zu verschieben.
- die Öffnung des Mals zu blockieren, sei es mit dem eigenen Körper oder mit einer Pompfe.

4.3 VERSTOSS GEGEN DAS AUS

Ein Feldspieler verstößt gegen das Aus, wenn er mit einem Körperteil das Aus berührt oder den Jugg ins Aus befördert, sei es durch Werfen oder Spielen mit der Pompfe. Durch den Verstoß gegen das Aus wird der Feldspieler inaktiv und er erhält eine Strafzeit von 5 Steinen.

Wurde der Jugg ins Aus befördert und noch nicht von einem Spielhelfer an die Spielfeldbegrenzung gelegt, darf der Läufer das Spielfeld verlassen, um den Jugg zu holen. Er verstößt damit nicht gegen das Aus. Der Läufer muss den kürzesten Weg vom Spielfeldrand zum Jugg nehmen und so schnell wie möglich das Spielfeld an derselben Stelle wieder betreten, an der er es verlassen hat.

4.4 AKTIVE POMPFER

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

4.4.1 DER SICHERE UMGANG MIT DER POMPFE

Pompfer tragen selbst Verantwortung für die Sicherheit ihrer Pumpfen und den Umgang mit ihnen. Pompfer dürfen ungebremst an anderen Feldspielern vorbei laufen und dabei treffen, wenn hierfür ausreichend Platz vorhanden ist. Sie dürfen in die Reichweite eines anderen Feldspielers springen, wenn sie in besonderem Maße auf eine kontrollierte Pumpfenführung achten, und dadurch kein Körperkontakt entsteht. Pompfern ist es verboten, ihre eigene Pompfe zu werfen.

Nahpompfern ist es verboten, mit ihrer Pompfe aus vollem Lauf oder Vorwärtssprung zu stechen. Aktiven Kettenspielern ist es verboten, an der Kette zu ziehen, wenn diese sich um einen Feldspieler wickelt, und es ist ihnen verboten, die Kette zu schwingen, wenn eine Pompfe in dieser verwickelt ist. Aktive Kettenspieler müssen die Kette von einem unwickelten inaktiven Feldspieler vorsichtig entwickeln.

Sollte die Pompfe eines Pompfers beschädigt und deshalb nicht länger sicher oder regelkonform sein, muss er die beschädigte Pompfe auf kürzestem Weg vom Spielfeld entfernen. Hat ein Pompfer seine beschädigte Pompfe vom Spielfeld entfernt, darf er das Spielfeld an einer beliebigen Stelle verlassen, um sich eine neue Pompfe zu holen. Er verstößt damit nicht gegen das Aus. Der Pompfer muss so schnell wie möglich das Spielfeld an derselben Stelle wieder betreten, an der er es verlassen hat. Während der Pompfer seine Pompfe vom Spielfeld entfernt und sich eine neue holt, ist es ihm verboten, mit dem Jugg zu interagieren, andere Feldspieler zu treffen, zu pinnen oder ihre Laufwege zu behindern. Er kann getroffen und gepinnt werden und muss seine Strafzeiten sofort abzählen.

4.4.2 DAS REGELGERECHTE FÜHREN DER POMPFE

Nur mit einer regelgerecht geführten Pompfe können aktive Feldspieler andere Spieler gültig treffen oder pinnen. Um eine Nahpompfe regelgerecht zu führen, müssen sich die Hände des Pompfers an den entsprechenden Griffflächen befinden. Dazu genügt es, wenn ein beliebiger Teil der Hand die Grifffläche berührt.

Um eine Kette regelgerecht zu führen, muss sich die Handschlaufe an der Hand oder am Arm des Kettenspielers befinden, und er muss die Kette schwingen. Die Kette wird nicht regelgerecht geführt, wenn der Kettenspieler den Kettenball wirft oder die Kette auf dem Boden hinter sich her zieht.

4.4.3 TREFFERZONE

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

Bei Kettenspielern gelten zusätzlich die Hände als Trefferzone. Bei Läufern gelten zusätzlich die Hände und, falls sie den Jugg berühren, auch der Jugg als Trefferzone. Feldspieler müssen einen Treffer außerhalb der Trefferzone mit „Hand!“ bzw. „Kopf!“ und einen Doppeltreffer mit „Doppel!“ ansagen.



KETTENSPIELER



LÄUFER



NAHPOMPFER

4.4.4 GÜLTIGE UND UNGÜLTIGE TREFFER

Nahpompfer treffen gültig, indem sie mit der Schlagfläche ihrer regelgerecht geführten Pompfe einen anderen aktiven Feldspieler an dessen Trefferzone berühren.

Kettenspieler treffen gültig, indem sie mit dem Kettenball ihrer regelgerecht geführten Kette einen anderen Feldspieler an dessen Trefferzone berühren oder mit der regelgerecht geführten Kette eine geschlossene Form um die Trefferzone eines anderen Feldspielers bilden.

Ein Treffer ist ungültig, wenn:

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



4.4.5 DOPPELTREFFER

Wird ein Spieler gültig getroffen, während er gleichzeitig einen anderen Feldspieler gültig trifft, nennt man dies Doppeltreffer und beide Treffer sind gültig. Die Treffer gelten als gleichzeitig, wenn die getroffenen Spieler nicht unterscheiden können, wer zuerst getroffen wurde. Die Entscheidung auf Doppeltreffer liegt im Ermessen beider Spieler. In Streitfällen haben die Spielhelfer das letzte Wort.

4.4.6 PINNEN

Aktive Nahpompfer dürfen höchstens einen inaktiven Feldspieler pinnen, indem sie mit der Schlagfläche ihrer regelgerecht geführten Pompfe die Trefferzone des inaktiven Feldspielers berühren. Dadurch verhindern sie, dass dieser wieder aktiv wird.

Der Pin besteht, solange die Pompfe auf diese Weise den inaktiven Feldspieler berührt. Der Pin kann zu einem beliebigen Zeitpunkt gelöst werden, z.B. um einen aktiven Feldspieler zu treffen oder einen anderen inaktiven Feldspieler zu pinnen, und danach fortgesetzt werden. Ein Pin ist ungültig, wenn die Pompfe des pinnenden Pompfers von einer Kette umwickelt ist.

4.4.7 DEN JUGG SPIELEN

Pompfer dürfen den Jugg mit der Pompfe spielen, sofern die Gefährdung von Feldspielern ausgeschlossen ist. Es ist ihnen verboten, den Jugg mit den Händen zu berühren oder mit der Pompfe zu tragen.

4.5 AKTIVE LÄUFER

Aktive Läufer dürfen mit dem Jugg interagieren. Nur sie dürfen den Jugg mit den Händen berühren, aufnehmen, tragen, werfen und platzieren. Es ist ihnen verboten, andere Spieler mit dem Jugg zu bewerfen.

Aktive Läufer dürfen mit anderen aktiven Läufern in den Läuferkampf treten. Für den Läuferkampf gilt im Stand der gesamte Oberkörper (inklusive Arme) von der Gürtellinie bis zum Halsansatz als Angriffsfläche. Wenn einer der Läufer den Boden mit mehr als seinen Füßen berührt, dann gilt sein gesamter Körper vom Halsansatz abwärts als Angriffsfläche.

Die Läufer dürfen miteinander in Körperkontakt treten und den Gegner an der erlaubten Angriffsfläche stoßen, umgreifen, festhalten, hochheben und zu Boden ziehen oder zu Boden drücken. Sie müssen loslassen, sobald ihr Griff ober- oder unterhalb der erlaubten Angriffsfläche rutscht.

Läufern ist es im Läuferkampf verboten:

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

Die Läufer sollen sich vor Spielbeginn gemeinsam auf den Härtegrad ihrer Läuferkämpfe einigen. Der kleinste gemeinsame Nenner ist dabei maßgeblich.

4.6 INAKTIVE FELDSPIELER

Feldspieler werden inaktiv, indem sie gültig getroffen werden oder gegen das Aus verstoßen. Inaktiven Feldspielern ist es verboten am Spielgeschehen teilzunehmen, d.h. sich auf dem Spielfeld zu bewegen, mit dem Jugg zu interagieren, andere Feldspieler zu treffen oder zu pinnen. Falls sie ihre Pompfe verloren haben, ist es ihnen verboten, diese wiederzuholen. Inaktive Feldspieler können nicht getroffen werden. Inaktiven Läufern ist es verboten, den Jugg festzuhalten, zu werfen oder zu verstecken.

Inaktive Feldspieler müssen an dem Ort verharren, an dem sie inaktiv geworden sind, und sofort abknien. Gegebenenfalls müssen sie für das Abknien ins Spielfeld zurückkehren. Wenn ihr Körper von einer Kette umwickelt ist, müssen sie dabei behilflich sein, die Kette zu entwickeln. Wenn ihre Pompfe von einer Kette umwickelt ist, oder ihre Kette eine Pompfe umwickelt hat, müssen sie dabei behilflich sein, die Pomphen zu entwickeln oder sie loslassen, um den anderen Feldspieler beim Abwickeln nicht zu behindern.

4.6.1 ABKNIEN

Inaktive Feldspieler knien ab, indem sie mit einem Knie den Boden berühren und eine Hand auf den Rücken legen. Inaktive Pompfer müssen ihre Pompfe flach auf den Boden legen. Solange ein Knie den Boden berührt und eine Hand auf dem Rücken liegt, dürfen sie sich beliebig drehen und kommunizieren.

4.6.2 STRAFZEIT

Mit dem ersten Stein, der ertönt, nachdem der inaktive Feldspieler regelgerecht abkniet, darf er beginnen, seine Strafzeit zu zählen. Er muss mit der auf dem Rücken liegenden Hand sichtbar zählen.

Die Zeitspanne der Strafzeit ist abhängig vom Grund des Abknien:

- Nach einem Verstoß gegen das Aus sind es 5 Steine.
- Nach einem Treffer durch eine Nahpompfe sind es 5 Steine.
- Nach einem Treffer durch eine Kette sind es 8 Steine.

Wird ein inaktiver Spieler gepinnt, zählt er seine Strafzeit ohne Unterbrechung weiter. Inaktive Feldspieler müssen ihre Strafzeit von vorne zählen, wenn sie nicht regelkonform abknien, aktiv am Spielgeschehen teilnehmen oder zu früh aufstehen. Nachdem sie ihre Strafzeit gezählt haben, dürfen inaktive Feldspieler wieder aufstehen und somit aktiv werden. Inaktive Feldspieler dürfen aus taktischen Gründen über ihre Strafzeit hinaus abknien und somit inaktiv bleiben.

4.6.3 AUFSTEHEN

Durch das Aufstehen wird ein inaktiver Feldspieler wieder aktiv. Alle Feldspieler stehen auf, indem sie die Hand vom Rücken nehmen oder das Knie vom Boden heben. Läufer stehen außerdem auf, indem sie den Jugg greifen.

Ungepinnte Feldspieler dürfen aufstehen, sobald sie ihre Strafzeit gezählt haben. Gepinnte Feldspieler, die ihre Strafzeit zuende gezählt haben, dürfen aufstehen, sobald der Pin gelöst wurde und der nächste Stein ertönt. Wird der Pin vor Ablauf der Strafzeit gelöst, dürfen sie wie ungepinnte Feldspieler aufstehen, sobald sie ihre Strafzeit gezählt haben.



5

SPIELHELFER

5.1 SPIELHELFER

Um einen reibungslosen Spielablauf zu gewährleisten, wird jedes Juggerspiel von mindestens einem Spielhelfer begleitet. Die Spielhelfer erfüllen die Aufgaben von Schiedsrichtern, Steinezähler und Punktezähler. Falls der Jugg das Spielfeld verlässt, legen die Spielhelfer ihn an die Stelle der Spielfeldbegrenzung, an der er das Spielfeld verlassen hat, es sei denn der Läufer kommt ihnen zuvor und holt sich schneller den Jugg.

5.2 SCHIEDSRICHTER

Jedes offizielle Juggerspiel wird von mindestens vier Schiedsrichtern begleitet: einem Hauptschiedsrichter, einem Nebenschiedsrichter und zwei Malrichtern. Alle Schiedsrichter haben die Aufgabe, den Spielregeln Geltung zu verschaffen und dafür Sorge zu tragen, dass die Sicherheit aller Spieler gewährleistet ist. Sie brechen den Spielzug nötigenfalls ab oder lassen ihn wiederholen, wenn nötig. Sie überprüfen die Zeitstrafen inaktiver Spieler und fällen in unklaren Situationen Entscheidungen. Sie nehmen von den Spielern Hinweise auf Verletzungen und unnötige Härte entgegen, machen Spieler auf wiederholt unsportliches Verhalten aufmerksam und verhängen nötigenfalls Strafen. Sie sorgen für den Fortlauf des Spiels, wenn der Jugg ungültig platziert wurde. Alle Schiedsrichter dürfen zur Erfüllung ihrer Aufgaben das Spielfeld betreten, dürfen jedoch die Laufwege der Spieler nicht behindern.

5.2.1 HAUPTSCHIEDSRICHTER (SPIELLEITER)

Der Hauptschiedsrichter hat bei Unstimmigkeiten unter den Schiedsrichtern das letzte Wort. Zusätzlich zu den allgemeinen Aufgaben eines Schiedsrichters übernimmt er die Aufgaben des Spielleiters, d.h. er leitet jeden Spielzug ein und bestätigt den Malrichter, wenn dieser einen Punkt anerkannt hat. Er verkündet vor jedem Spielzug den Spielstand und bei Spielen nach Steinen die restliche Spieldauer. Bei Verzögerungen während der Aufstellung darf er auf die Einleitung des Spielzugs bestehen. Er achtet außerdem darauf, dass die Pause zwischen zwei Halbzeiten bzw. zwei Sätzen nicht länger als 5 Minuten dauert. In einem Spiel nach Steinen kündigt er bei Gleichstand nach abgelaufener Spielzeit den „Golden Jugg“ an. Er trägt dafür Sorge, dass alle Feldspieler und Spielhelfer augenblicklich von einem Abbruch des Spielzugs erfahren.

Um das Spielgeschehen zu beobachten, bewegt er sich an der Seitenlinie. Er beobachtet vor allen Dingen das Geschehen auf seiner Seite des Spielfeldes und in der Spielfeldmitte.

5.2.2 NEBENSCHIEDSRICHTER

Zusätzlich zu den allgemeinen Aufgaben eines Schiedsrichters unterstützt der Nebenschiedsrichter vor allem den Hauptschiedsrichter in der Leitung des Spiels. Um das Spielgeschehen zu beobachten, bewegt er sich an der dem Hauptschiedsrichter gegenüberliegenden Seitenlinie auf Höhe des Juggs. Er beobachtet vor allen Dingen das Geschehen auf seiner Seite des Spielfeldes und in der Spielfeldmitte.

5.2.3 MALRICHTER

Jedem Mal wird ein Malrichter zugewiesen. Zusätzlich zu den allgemeinen Aufgaben eines Schiedsrichters signalisiert der Malrichter dem Hauptschiedsrichter, ob der Jugg gültig platziert wurde. Wurde der Jugg gültig platziert, zeigt der Malrichter dies an, indem er „Jugg“ ruft und beide Arme über den Kopf hebt. Wurde der Jugg nicht gültig platziert, zeigt der Malrichter dies an, indem er „Weiter, kein Jugg!“ ruft und beide Arme vor dem Körper schwenkt; außerdem sorgt er sofort für die Fortsetzung des Spielzugs. Gegebenenfalls nimmt er den Jugg aus dem Mal und legt ihn daneben.

Darüber hinaus achtet der Malrichter zu Beginn eines Spielzugs besonders darauf, dass die Zusammensetzung der Feldspieler regelkonform ist und dass die Feldspieler das Spielfeld regelkonform betreten. Betritt eine Mannschaft nicht regelkonform das Spielfeld, bricht er den Spielzug ab und signalisiert den Fehlstart dem Hauptschiedsrichter.

Um das Spielgeschehen zu beobachten, bewegt er sich vor allem auf Höhe des ihm zugeteilten Mals. Er beobachtet vor allen Dingen das Geschehen in der Spielfeldhälfte des ihm zugeteilten Mals.

5.3 PUNKTEZÄHLER UND STEINEZÄHLER

Der Punktezähler zählt die erzielten Punkte und hält sie fest. Er gibt dem Spielleiter nach Ende jedes Spielzugs den Punktestand bekannt.

Der Steinezähler sorgt dafür, dass die akustischen Signale für Spieler und Schiedsrichter gut hörbar sind oder gibt die Signale selbst. Bei Spielen nach Steinen zählt er während eines Spielzugs die Steine mit und gibt dem Hauptschiedsrichter nach Ende jedes Spielzugs die Reststeine bekannt. Für den Fall einer Wiederholung merkt er sich, bei wie vielen Steinen der Spielzug begonnen hat. Die letzten 10 Steine einer Halbzeit zählt er laut, für Spieler und Spielhelfer gut hörbar, mit und gibt das Ende der Halbzeit bekannt.

