

DEUTSCHES REGELWERK



CC 2016 Jugger Deutschland
regeln@jugger.org

6. bearbeitete Ausgabe 2016. 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. Hrsg. von: Jugger-Community.
Bearbeitet von: Stefan Böhme, Peter Pflugrad, Siegfried Urschel, Johanna von Nathusius.
5. vollständig bearbeitete Ausgabe 2015. Hrsg. von: Jugger-Community.
Bearbeitet von: Johanna von Nathusius, Aaron Wilde, Tobias Doßmann.

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

KURZERKLÄRUNG: WAS IST JUGGER?

AUFBAU DER SPIELREGELN

1 - SPIELFELD UND SPIELGERÄTE

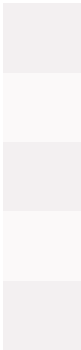
1.1 Das Spielfeld	9	1.4.4.1 Schild	12
1.2 Der Jugg (Spielball)	9	1.4.4.2 Kurzpompfe	12
1.3 Das Mal	10	1.4.4.3 Langpompfe	13
1.4 Pompfen	10	1.4.4.4 Q-Tip	13
1.4.1 Grifffläche	11	1.4.4.5 Stab	14
1.4.2 Schlagfläche	11	1.4.4.6 Kette	14
1.4.3 Stechspitze	11	1.5 Sport- und Schutzkleidung ..	15
1.4.4 Pompfenarten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

2 - MANNSCHAFT

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

3 - SPIELABLAUF

3.1 Ziel des Spiels	19	3.5 Spielzüge	20
3.2 Einen Punkt (Jugg) erzielen	19	3.5.1 Aufstellung	20
3.3 Spieldauer	20	3.5.2 Spielzug einleiten	21
3.4 Golden Jugg	20	3.5.3 Unterbrechung	21



4 - REGELN AUF DEM SPIELFELD

4.1 Sicherheit und Fairplay	23	4.3.5 Doppeltreffer	26
4.2 Aktive Feldspieler	23	4.3.6 Pinnen	27
4.3 Aktive Pompfer	24	4.3.7 Den Jugg spielen	27
4.3.1 Der sichere Umgang mit der Pompfe	24	4.4 Aktive Läufer	28
4.3.2 Das regelgerechte Führen der Pompfe	25	4.4.1 Umgang mit dem Jugg	28
4.3.3 Trefferzone	25	4.4.2 Läuferkampf	29
4.3.4 Gültige und ungültige Treffer	26	4.5 Inaktive Feldspieler	30
		4.5.1 Abknien	30
		4.5.2 Strafzeit	31
		4.5.3 Aufstehen	31

5 - SPIELHELFER

5.1 Schiedsrichter	33	5.1.3 Malrichter	34
5.1.1 Hauptschiedsrichter	33	5.2 Steine- und Punkteähler ..	34
5.1.2 Nebenschiedsrichter	34		

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.

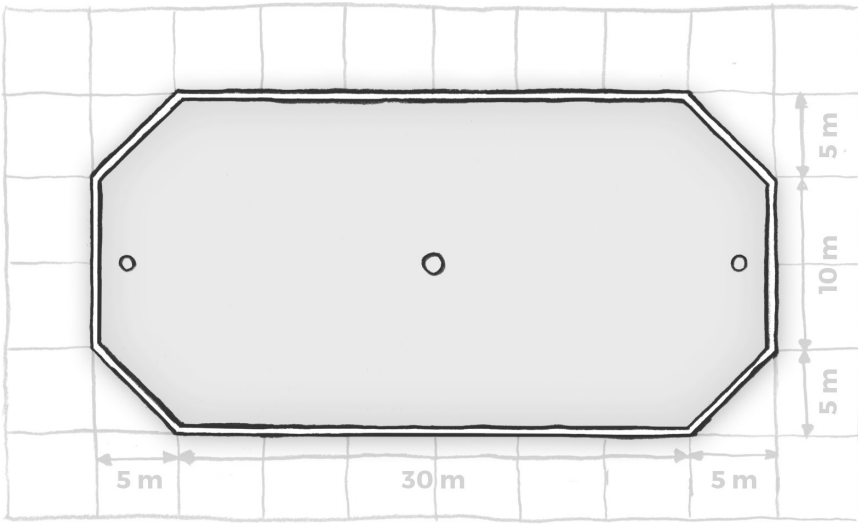
1

SPIELFELD UND SPIELGERÄTE



1.1 DAS SPIELFELD

Die Form des Spielfeldes entspricht einem länglichen Achteck. Die Gesamtlänge beträgt **40 m**. Die gesamte Breite 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 der *Jugg* bei Spielbeginn und nach jeder Spielunterbrechung gelegt. Die *Male* befinden sich auf beiden Spielfeldhälften, ausgehend von der Mitte der jeweiligen Grundlinie **2 m** in Richtung Mittelpunkt.

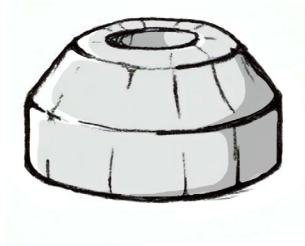


1.2 DER JUGG (SPIELBALL)

Der Jugg ist ein aus Schaumstoff geformter Hundeschädel. Er ist ca. **30 cm** lang und hat einen Durchmesser von ca. **12 cm**. 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 muss vollständig gepolstert sein.



1.4 POMPFEN

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

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

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

1.4.1 GRIFFFLÄCHE

Die Grifffläche ist der Bereich einer Pumpe, an welcher sie regelgerecht geführt wird. Bei Kurzpumpfen, Langpumpfen und Stäben muss das abschließende Ende der Grifffläche, der *Knauf*, ausreichend gepolstert sein.

1.4.2 SCHLAGFLÄCHE

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

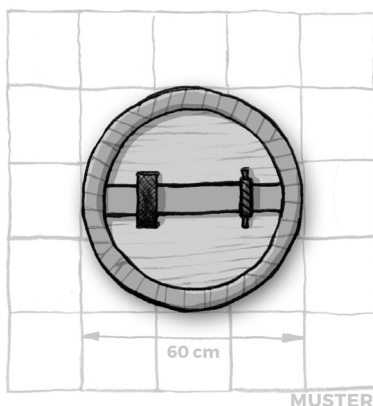
1.4.3 STECHSPITZE

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

1.4.4 POMPFENARTEN

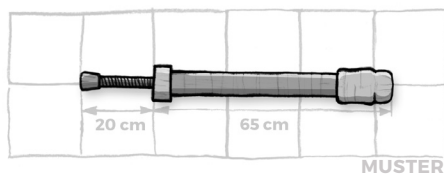
1.4.4.1 SCHILD

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



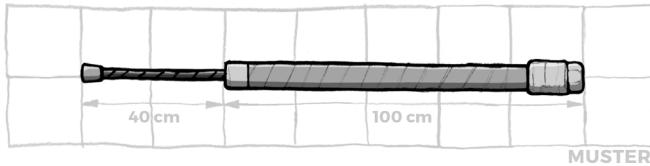
1.4.4.2 KURZPUMPF

Die Kurzpumpe ist maximal **85 cm** lang. Die maximale Länge der Schlagfläche mit Spitze beträgt **65 cm**. Die Grifffläche befindet sich am hinteren Ende der Pumpe. Die Schlagfläche ist das vordere, gepolsterte Ende. Die Schlagfläche der Kurzpumpe ist mit einer Stechspitze auszustatten. 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.



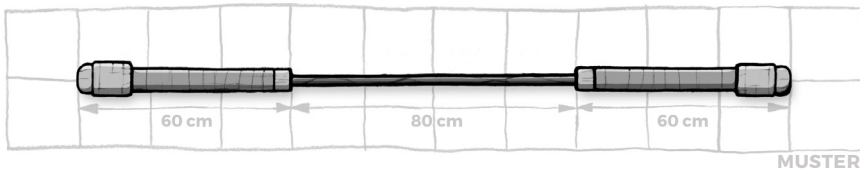
1.4.4.3 LANGPOMPFE

Die Langpompfe ist maximal **140 cm** lang. Die maximale Länge der Schlagfläche mit Stechspitze beträgt **100 cm**. Die Grifffläche befindet sich am hinteren Ende der Pompfe. Die Schlagfläche ist das vordere, gepolsterte Ende. Die Schlagfläche der Langpompfe ist mit einer Stechspitze auszustatten. Zum regelgerechten Führen müssen sich zwei Hände an der Grifffläche befinden. Mit der Langpompfe darf gestochen werden.



1.4.4.4 Q-TIP

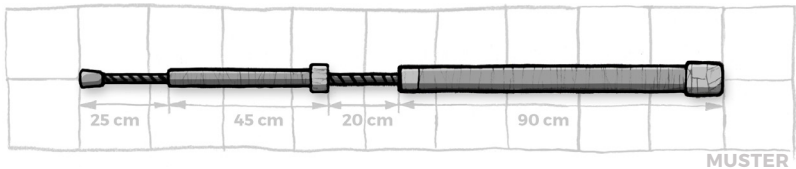
Der Q-Tip ist maximal **200 cm** lang. Die maximale Reichweite beträgt **140 cm**. Die Grifffläche befindet sich in der Mitte der Pompfe. Die Schlagflächen sind die beiden gepolsterten Enden. Die Schlagflächen des Q-Tips sind jeweils mit einer Stechspitze auszustatten. Zum regelgerechten Führen müssen sich zwei Hände an der Grifffläche befinden. Mit dem Q-Tip darf gestochen werden.



1.4.4.5 STAB

Der Stab ist maximal **180 cm** lang. Die maximale Reichweite beträgt **110 cm**. Der Stab hat zwei Griffflächen am hinteren Teil der Pompfe, die durch eine Schaumstoffmanschette getrennt sind. Die Manschette begrenzt die maximale Reichweite des Stabes. Die hintere Grifffläche geht vom Knauf bis zur Manschette. Die vordere Grifffläche geht von der Manschette bis zur Schlagfläche. Die Schlagfläche ist das vordere, gepolsterte Ende.

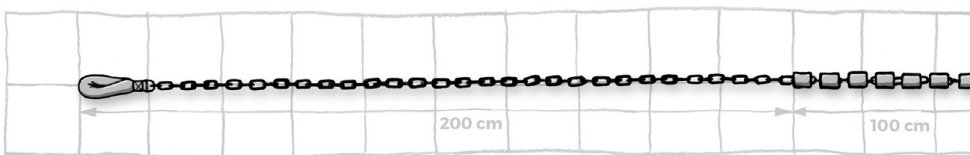
Zum regelgerechten Führen der Pompfe muss sich an jeder Grifffläche eine Hand befinden. Mit dem Stab darf nicht gestochen werden.



1.4.4.6 KETTE

Die Kette ist maximal (Handschlaufe + Kettenglieder + Kettenball) **320 cm** lang. Am hinteren Ende befindet sich die Handschlaufe. Am vorderen Ende befindet sich der Kettenball. Der Kettenball muss gepolstert sein und einen Mindestdurchmesser von **20 cm** haben. Die Kettenglieder sind ab dem Ball in Richtung Handschlaufe mindestens **100 cm** gepolstert. Die Polsterung ist gegen Verrutschen zu schützen.

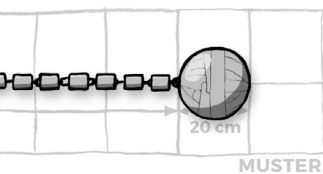
Zum regelgerechten Führen muss sich eine Hand an der Handschlaufe befinden. Mit der Kette kann nicht gepinnt werden.



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, muss die Sport- und Schutzkleidung ausreichend gepolstert sein. Hartplastikschoener oder -handschuhe sind verboten.





2

MANNSCHAFT

2.1 SPIELER

Im Jugg gibt es *Läufer* (Qwiks) und *Pompfer*.

Die Läufer sind die einzigen Spieler, die den Jugg aufnehmen und platzieren dürfen. Die Läufer führen keine Pompfe. Die Spieler, die eine Pompfe führen, heißen Pompfer. 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 sind Nahpompfer.

2.2 ZUSAMMENSETZUNG EINER MANNSCHAFT

Eine Mannschaft besteht je Spiel aus maximal 8 Spielern: genau 5 *Feldspielern* und bis zu 3 *Auswechselspielern*. Die Auswechselspieler dürfen, im Gegensatz zu den Feldspielern, während eines Spielzuges das Spielfeld nicht betreten.

Unter den Feldspielern muss pro Mannschaft genau 1 Läufer sein. Die übrigen Feldspieler müssen Pompfen führen. Unter den Feldspielern die eine Pompfe führen, darf maximal 1 Kettenspieler sein.



3

SPIELABLAUF

3.1 ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, innerhalb einer festgelegten Spieldauer mehr Punkte zu machen als die gegnerische Mannschaft.

3.2 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.
- der Läufer den Jugg steckt, getroffen wird, aber den Jugg erst loslässt, nachdem er getroffen wurde, und 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. Der Jugg ist ebenfalls nicht gültig platziert, 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 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.

3.3 SPIELDAUER

Ein Juggerspiel hat zwei *Halbzeiten* und dauert im Allgemeinen 2 x 80 oder 2 x 100 Steine. Ein *Stein* bezeichnet einen Taktschlag. Der Zeitraum zwischen zwei aufeinander folgenden Steinen beträgt 1,5 Sekunden.

Zwischen den Halbzeiten gibt es eine Pause, in der die Mannschaften die Seiten wechseln. Ihre Dauer sollte 5 Minuten nicht überschreiten.

Sobald die Spielzeit vorüber ist, wird der Punktstand verglichen und der Spielsieger festgestellt. Haben beide Mannschaften gleich viele Punkte am Ende der Spielzeit, gilt die Regel des *Golden Jugg*.

3.4 GOLDEN JUGG

Bei einem Golden Jugg wird ein neuer Spielzug eingeleitet. Die Mannschaft, die in diesem *Spielzug* den Punkt erzielt, ist Sieger des Spiels.

3.5 SPIELZÜGE

Die Halbzeiten werden in Spielzügen absolviert, während derer die Steine gezählt werden. Ein Spielzug ist der Zeitraum vom Startsignal bis zu einer *Unterbrechung*.

3.5.1 AUFSTELLUNG

Vor Spielbeginn und während einer Unterbrechung nehmen die Feldspieler beider Mannschaften außerhalb des Spielfeldes an ihrer Grundlinie Aufstellung. Während der Aufstellung haben die Mannschaften begrenzt Zeit zur Erholung und für Taktikbesprechungen oder Ein- und Auswechslungen. Es können unbegrenzt, sowohl Pompfer als auch Läufer, ein- und ausgewechselt werden. Die Läufer signalisieren dem Spielleiter durch Armheben die Bereitschaft ihrer Mannschaft, den Spielzug zu beginnen. Gegebenenfalls sollte der Spielleiter bei Verzögerungen auf die Einleitung des Spielzugs bestehen.

3.5.2 SPIELZUG EINLEITEN

Um einen Spielzug einzuleiten, fragt der Spielleiter beide Mannschaften, ob sie bereit sind. Sind beide Mannschaften bereit, versichert sich der Spielleiter, dass der Jugg auf dem Mittelpunkt liegt. Er gibt das Spiel mit dem Startsignal „3-2-I-Jugger“ frei. Sowie der Ausruf „Jugger“ vom Spielleiter ertönt, dürfen die Feldspieler das Feld betreten.

3.5.3 UNTERBRECHUNG

Bei jeder Unterbrechung wird das Zählen der Steine unterbrochen und erst zu Beginn eines neuen Spielzuges fortgesetzt.

Spielleiter unterbrechen ein Spiel immer, wenn ein Punkt erzielt wird. Sie unterbrechen das Spiel nicht, weil ein Jugg das Spielfeld verlässt.

Weitere Gründe für eine Unterbrechung liegen im Ermessen des Spielleiters. Er kann ein Spiel unterbrechen, wenn die Sicherheit oder das Fairplay der Spieler nicht gewährleistet ist (z.B. bei einer Verletzung eines Spielers, der Beschädigung einer Pompfe, zu vielen Spielern, Fremdpersonen, Tieren oder spielfremden/gefährdenden Gegenständen auf dem Spielfeld oder bei unsportlichem Verhalten).



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:

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

4.3 AKTIVE POMPFER

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

4.3.1 DER SICHERE UMGANG MIT DER POMPFE

Die Spieler tragen selbst Verantwortung für die Sicherheit ihrer Pumpfen und den Umgang mit ihnen. Sollte seine Pompfe beschädigt und deshalb nicht länger sicher oder regelkonform sein, muss der Pompfer seine beschädigte Pompfe auf kürzestem Weg vom Spielfeld entfernen. Währenddessen ist es dem Pompfer verboten, mit dem Jugg zu interagieren, andere Feldspieler zu treffen, zu pinnen oder ihre Laufwege zu behindern. Er kann getroffen und gepinnt werden und muss seine Strafzeiten sofort abzählen. Hat ein Pompfer seine beschädigte Pompfe vom Spielfeld entfernt, darf er das Spielfeld verlassen, um sich eine neue Pompfe zu holen. Er verstößt damit nicht gegen das Aus. Der Pompfer muss so schnell wie möglich das Spielfeld an derselben Stelle wieder betreten, an der er es verlassen hat.

Pompfer dürfen ungebremst an anderen Feldspielern vorbei laufen und dabei treffen, wenn hierfür ausreichend Platz vorhanden ist. Sie dürfen in die Reichweite eines anderen Feldspielers springen, wenn sie in besonderem Maße auf eine kontrollierte Pompfenführung achten, und dadurch kein Körperkontakt entsteht.

Nahpompfern ist es verboten, mit ihrer Pompfe aus vollem Lauf oder Vorwärtssprung zu stechen.

Aktiven Kettenspielern ist es verboten, an der Kette zu ziehen, wenn diese sich um einen Feldspieler wickelt, und es ist ihnen verboten, die Kette zu schwingen, wenn eine Pompfe in dieser verwickelt ist.

Aktive Kettenspieler müssen die Kette von einem umwickelten inaktiven Feldspieler vorsichtig entwickeln.

4.3.2 DAS REGELGERECHTE FÜHREN DER POMPFE

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

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

4.3.3 TREFFERZONE

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

Bei Kettenspielern gelten zusätzlich die Hände als Trefferzone.

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

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



KETTENSPIELER



LÄUFER



NAHPOMPFER

4.3.4 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.

4.3.5 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.

4.3.6 PINNEN

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

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

4.3.7 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.



4.4 AKTIVE LÄUFER

Aktive Läufer dürfen mit dem Jugg interagieren und mit anderen Läufern in Läuferkampf treten.

4.4.1 UMGANG MIT DEM JUGG

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

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.

4.4.2 LÄUFERKAMPF

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

Im 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.

Läufeln 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 Anschlagpunkt 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.

4.5 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, müssen sie dabei behilflich sein, die Pompfen zu entwickeln oder sie loslassen, um den anderen Feldspieler beim Abwickeln nicht zu behindern.

4.5.1 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.

4.5.2 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 Abkniens:

- 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.

4.5.3 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 SCHIEDSRICHTER

Ein Juggerspiel wird von mindestens einem Spielhelfer begleitet. Jedes offizielle Punktspiel wird von vier Schiedsrichtern geleitet: einem Hauptschiedsrichter, einem Nebenschiedsrichter und zwei Malrichtern. Alle Schiedsrichter haben die Aufgabe, den Spielregeln Geltung zu verschaffen, Sorge zu tragen, dass die Sicherheit gewährleistet ist, und nötigenfalls das Spiel zu unterbrechen.

Sie fällen in unklaren Situationen Entscheidungen (z.B. bei Doppeltreffern), überprüfen die Zeitstrafe inaktiver Spieler und machen bei wiederholt unsportlichem Verhalten die jeweiligen Spieler und den Hauptschiedsrichter darauf aufmerksam.

Falls der Jugg das Spielfeld verlässt, legen die Schiedsrichter 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.

5.1.1 HAUPTSCHIEDSRICHTER (SPIELLEITER)

Der Hauptschiedsrichter leitet das Spiel und hat bei Unstimmigkeiten unter den Schiedsrichtern das letzte Wort.

Vor jedem Spielzug verkündet er den Spielstand und die restliche Spieldauer. Bei Gleichstand nach abgelaufener Spielzeit kündigt er den „Golden Jugg“ an. Er leitet jeden Spielzug ein.

Um das Spielgeschehen zu beobachten, bewegt er sich an der Seitenlinie auf Höhe des Juggs. Er bestätigt den Malrichter, wenn dieser einen Punkt anerkannt hat, und sorgt für den Spielfortlauf, wenn der Jugg ungültig platziert wurde. In unklaren Spielsituationen lässt er den Spielzug nötigenfalls wiederholen. Für wiederholt unsportliches Verhalten verhängt er Strafen.

5.1.2 NEBENSCHIEDSRICHTER

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

5.1.3 MALRICHTER

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

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

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

5.2 STEINEZÄHLER UND PUNKTEZÄHLER

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

