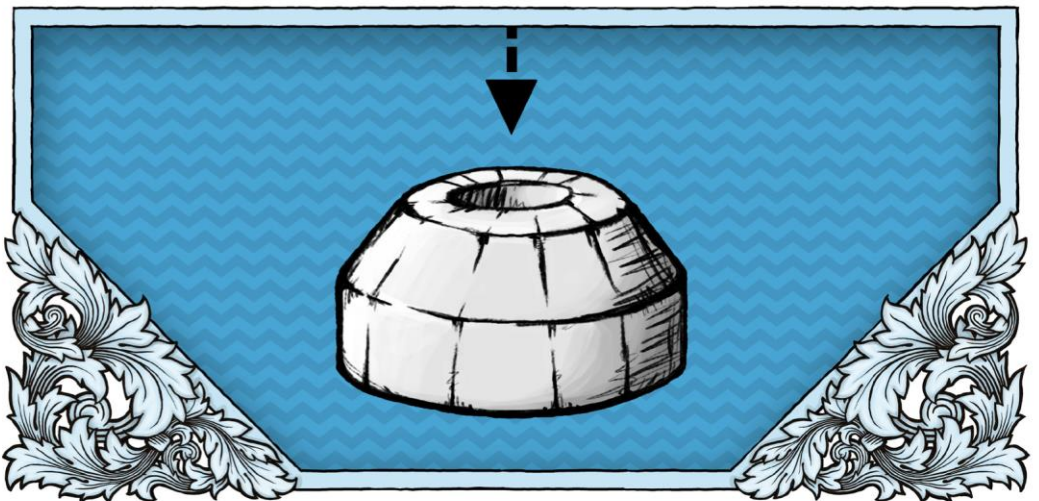


Jugger

Schiri-Leitfaden 2.0



Jugger Schiri-Leitfaden (Version 2.0)

Dieser Leitfaden ist eine praktische Hilfestellung für einen wesentlichen Bestandteil der Sportart Jugger: das Schiedsrichten/Schiedsen. Die im Folgenden aufgeführten Aspekte stellen Empfehlungen dar, die sich möglichst nah an der allgemeinen Spielpraxis orientieren.

Dies soll einerseits neuen Spieler*innen den Einstieg in die Aufgaben der Schiedsrichter*innen¹ erleichtern, andererseits sollen damit allgemein anerkannte Standards etabliert werden, um das Schiedsen einheitlicher zu gestalten und Jugger weiter zu professionalisieren.

Gleichzeitig soll ein besseres Verständnis der üblichen Abläufe und Aufgaben des Schiri-Teams zu einer besseren Zusammenarbeit zwischen Schiris und Spieler*innen beitragen. Dies fördert ein flüssiges, faires und spaßiges Spiel für alle Beteiligten.

Die 9 Grundlagen

1. Kenne das Regelwerk und diesen Leitfaden!
2. Konzentriere dich auf deine Aufgabe!
3. Reagiere sofort, wenn du gebraucht wirst!
4. Kommuniziere laut und eindeutig!
5. Entscheide schnell und selbstbewusst!
6. Sprich dich mit deinem Schiri-Team ab!
7. Scheue niemals angemessene Sanktionen!
8. Hol dir bei Schwierigkeiten sofort Hilfe!
9. Vermeide unnötige Diskussionen!

Autor*innen

Hanni (Fischkoppkrieger), Martin (Skull!), Max (Rigor Mortis), Pit (Gossenhauer), Sandra (HaWu AllstarZ), Simba (Leipziger Nachtwache),

¹ Im Folgenden wird für Schiedsrichter*innen die geschlechterneutrale Abkürzung Schiri verwendet.

Inhaltsverzeichnis Schiri-Leitfaden

1. Das Schiri-Team.....	3
1.1 Grundsätzliche Aufgaben	3
1.2 Aufgabenverteilung des Schiri-Teams	4
1.2.1 Haupt-Schiri (Spieleitung)	4
1.2.2 Neben-Schiri.....	4
1.2.3 Mal-Schiris	4
1.2.4 Zusätzliche Schiris	5
1.3 Punkte-/Steinezähler*in.....	5
2. Spielvorbereitung	6
2.1 Vorbesprechung.....	6
2.2 Überprüfung von Spielfeld und Material.....	6
2.3 Einleitung des Spiels	6
2.4. Einheitliches Anzählen und Beginn des Spielzugs.....	6
3. Spieldurchführung: Beobachtung, Kommentierung und Eingriff ins Spiel.....	8
3.1 Positionen auf dem Feld	8
3.2 Pompfenduelle	9
3.3 Läufer*innenkampf	9
3.4 Verstoß gegen das Aus	9
3.5 Ungültiges Werfen.....	9
3.6 Strafzeit.....	10
3.7 Sonderfälle.....	10
3.7.1 Unnötige Härte	10
3.7.2 Unfares Spiel/Unsportlichkeit.....	11
4. Diskussionen nach einem Spielzug	12
4.1 Keine Diskussion notwendig	12
4.2 Einigung der Teams.....	12
4.3 Entscheidungen in eindeutigen Situationen.....	12
4.4 Entscheidungen in uneindeutigen Situationen.....	12
4.5 Umgang mit Schiri-Fehlern	13
5. Generelle Kommunikationshinweise	13

1. Das Schiri-Team

Das Schiri-Team besteht bei offiziellen Spielen aus:

- 1 Haupt-Schiri
- 1 Neben-Schiri
- 2 Mal-Schiris
- ggf. Punkte-/Steinezähler*innen
- bei Bedarf: zusätzliche Schiris

1.1 Grundsätzliche Aufgaben

Das Ziel des Schiri-Teams ist die Gewährleistung eines reibungslosen, flüssigen und fairen Spiels. Dabei achtet es auf die Einhaltung der Spielregeln und die Sicherheit aller Beteiligten. Wenn es nötig ist, sanktioniert es Regelverstöße oder unfaires Verhalten. In Fällen von Uneinigkeit oder in unübersichtlichen Situationen trifft es schnelle Entscheidungen.

Es kann dabei nicht die Eigenverantwortung der Spieler*innen ersetzen, sondern wirkt grundsätzlich nur unterstützend!

Um diese Ziele umzusetzen, dürfen alle Schiris...

- Duelle beurteilen und in der Konsequenz Spieler*innen runter- oder hochschicken (Zuordnung der Linien-Duelle: Siehe Abschnitt 3).
- (zusätzliche) Strafzeiten erteilen oder aufheben.
- das Spielfeld betreten.
- die Position von knieenden Spieler*innen korrigieren (z.B. bei Abknien im Aus).
- die Position des Juggs korrigieren (z.B. bei zu spätem Wurf).
- einen Spielzug abbrechen.
- einem Team zu Zugbeginn Juggbesitz zusprechen.
- einen Punkt vergeben oder für ungültig erklären (ggf. Wiederholung).
- Spieler*innen verwarnen oder andere Maßnahmen ergreifen (z.B. sie für eine bestimmte Zeit aus dem Spiel ausschließen).
- Pomphen auf ihre Sicherheit überprüfen.

Voraussetzung dafür ist, dass alle Schiris...

- das Regelwerk gut kennen.
- den Teams gegenüber neutral sind.
- getroffene Entscheidungen klar kommunizieren und konsequent umsetzen.

1.2 Aufgabenverteilung des Schiri-Teams

Ergänzend zu ihren allgemeinen Aufgaben übernehmen alle Schiris zusätzliche Funktionen.

1.2.1 Haupt-Schiri (Spieleitung)

Der*die Haupt-Schiri übernimmt üblicherweise die Aufgaben der Spieleitung:

- Organisation des Spielablaufs:
 - Einleitung und Beendigung des Spiels
 - Einleitung der Spielzüge
 - Andere Ansagen (Seitenwechsel, Entscheidungen des Schiri-Teams, Sanktionen, ...)
- Moderation innerhalb des Schiri-Teams
 - Einberufung und Verteilung von Aufgaben
 - Gesprächsleitung bei Diskussionen und bei Uneinigkeit die endgültige Entscheidungsfindung
- Hauptansprechpartner*in für das Spiel (Kommunikation mit der Turnierleitung, Eintragung der Ergebnisse, ...)

1.2.2 Neben-Schiri

Der*die Neben-Schiri unterstützt den*die Haupt-Schiri und kann nach Absprache auch Aufgaben der Spieleitung übernehmen (z.B. Anzählen).

Häufig ist der*die Neben-Schiri auch für das Zählen der Punkte verantwortlich, wenn es keine Punktezähler*in gibt.

1.2.3 Mal-Schiris

Die Mal-Schiris (Malis) sind jeweils einer Spielfeldhälfte und dem dort startenden Team zugeteilt. Sie fungieren als erste Ansprechpartner*innen für dieses Team und leiten Ansagen des Schiri-Teams weiter (z.B. Herunterzählen zwischen den Zügen, Mitteilen der Entscheidungen etc.).

Zu Beginn jedes Spielzugs:

- Überprüfen sie die Anzahl der Feldspieler*innen.
- Zeigen sie Fehlstarts durch Handzeichen und den lauten Ausruf „Fehlstart“ an.

Im weiteren Spielverlauf sind sie insbesondere für das Mal in ihrer Spielfeldhälfte verantwortlich.

- In Mal-Situationen achten sie besonders auf Läufer*innen und Jugg, entscheiden hauptverantwortlich über die (un)gültige Platzierung des Juggs und in der Konsequenz über die Beendigung des Spielzugs.

- Bei gültiger Platzierung beenden sie den Spielzug mit dem lauten Ausruf „Jugg!“ und über den Kopf gestreckten Armen.
- Bei ungültiger Platzierung lassen sie das Spiel durch den lauten Ausruf „Weiter, kein Jugg“ weiterlaufen und entfernen den Jugg aus dem Mal. Zur Bekräftigung des Ausrufs werden beide Arme überkreuzt.
- Eine klare Ansage ist in diesen Situationen besonders wichtig.

1.2.4 Zusätzliche Schiris

Das Schiri-Team kann zusätzliche Schiris zur Unterstützung heranziehen. Üblicherweise wird ihnen eine spezifische Aufgabe zugewiesen (z.B. Beobachtung eine*r bestimmten Spieler*in). Darüber hinaus gelten für sie die gleichen Aufgaben wie für das restliche Schiri-Team (s. 1.1). Ein*e zusätzliche*r Schiri kann von einem Team explizit gewünscht werden, die Entscheidung darüber obliegt jedoch dem Schiri-Team. Beide Teams müssen über zusätzliche Schiris informiert werden.

1.3 Punkte-/Steinezähler*in

Die Punkte- bzw. Steinezähler*in...

- zählt die Punkte und ggf. die verbleibenden Steine.
- zählt (beim Spiel nach Steinen) die letzten zehn Steine eines Spiels oder einer Halbzeit laut herunter.
- informiert die Spieler*innen und Schiris über Punkte und ggf. verbleibende Steine.

2. Spielvorbereitung

2.1 Vorberechung

Vor dem Spiel versammelt sich das Schiri-Team und...

- stellt sich untereinander vor.
- verteilt die Schiri-Positionen.
- kommuniziert den Spielmodus:
 - Steine bzw. Sätze sowie ggf. die Regelung zum Golden-Jugg.
- bespricht spezifische Signale oder Regelungen:
 - z.B. an Hausregeln erinnern
 - Gibt es eine Pfeife oder andere Signalgeber?

2.2 Überprüfung von Spielfeld und Material

Das Schiri-Team überprüft selbstständig ihren jeweiligen Bereich des Feldes:

- Haupt-/Neben-Schiri: Sichtbarkeit der Seitenlinien und des Mittelpunktes, Jugg sowie bei Finalspielen ggf. Ersatzjugg
- Mal-Schiris: Malposition, Grundlinie sowie Pompencheckmarkierungen
- Punktezähler*innen: Gut sichtbares Aufstellen der Punkteanzeige und Zurücksetzen der Punkte

2.3 Einleitung des Spiels

Vor dem Spielstart gibt es eine kurze Besprechung zwischen den Schiris und einem*einer Ansprechpartner*in je Team, wobei u.a. die Seitenwahl zu klären ist. Zudem sind ggf. besondere Absprachen für den Läufer*innenkampf zu treffen.

Beide Teams werden laut vorgestellt und der Spielmodus angekündigt.

2.4. Einheitliches Anzählen und Beginn des Spielzugs

Vor Beginn eines Spielzugs werden ggf. der Punktestand sowie die verbleibenden Steine verkündet. Verteilte Maßnahmen oder eine anstehende 'Golden-Jugg-Situation' werden ebenfalls angesagt. Haupt- und Neben-Schiri sollten außerdem immer darauf achten, dass der Jugg wieder mittig platziert wurde.

Haupt- und Neben-Schiri beobachten jeweils das Team zu ihrer Rechten und zeigen mit dem Arm in diese Richtung. Wenn das Team Bereitschaft signalisiert, zeigt der*die Schiri mit dem Arm zur Feldmitte.

Um den Spielablauf voranzutreiben, ist für die Zeit zwischen Punkterzielung und neuem Spielzug im Regelfall eine Pause von 40 Steinen (ca. 1 Minute) anzusetzen.

Situationsspezifische Ausnahmen sind möglich (z.B. Unterbrechungen für Nachfragen oder Besprechungen des Schiri-Teams). Der Spielzug beginnt, wenn beide Teams ihre Bereitschaft signalisiert haben oder nach Ablauf der Zeit.

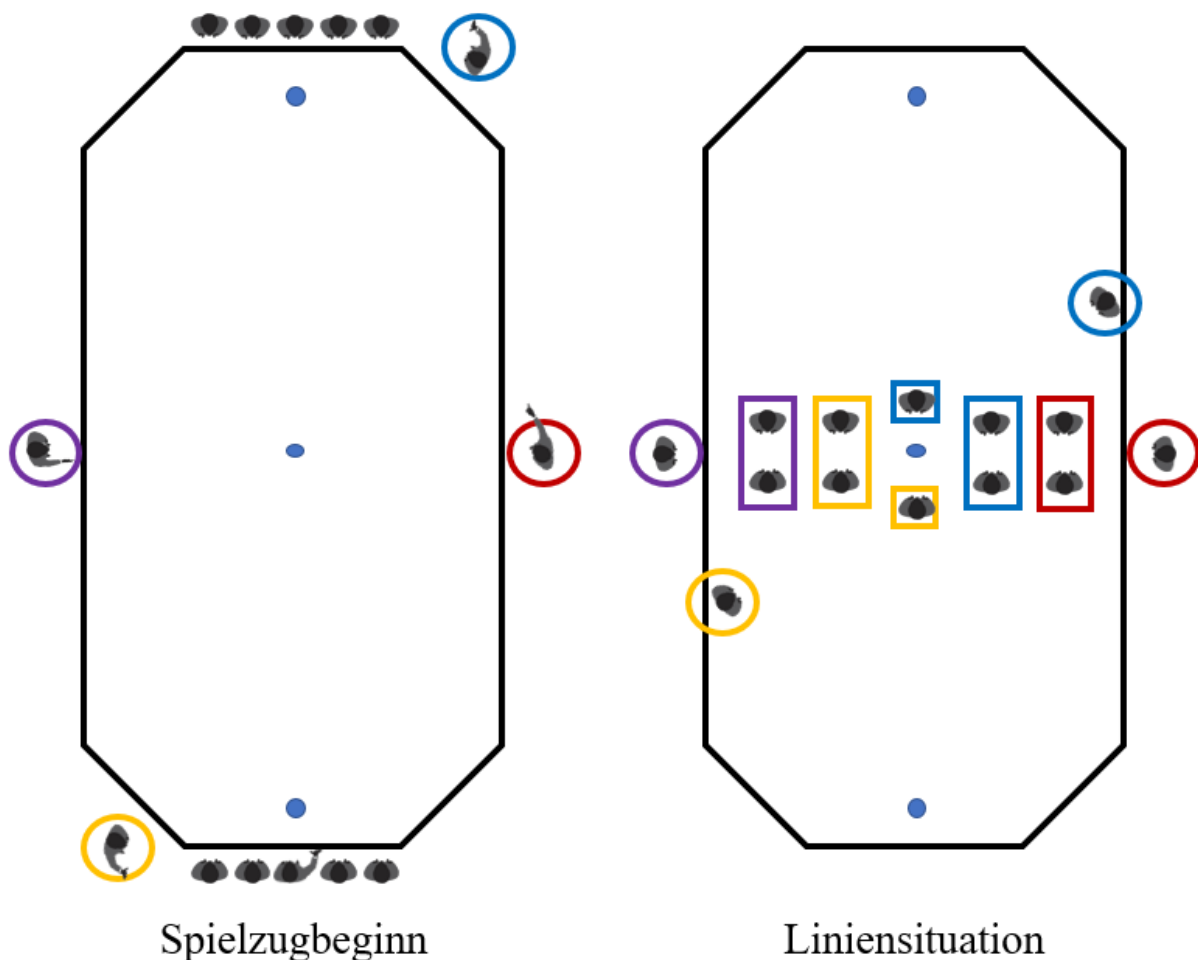
Die letzten 20 Steine bis zum Start des Spielzugs werden in Fünferschritten angesagt und mit der Hand abgezählt. Die Mal-Schiris wiederholen die Fünferschritte sowohl mit der Hand als auch akustisch für das Team auf ihrer Seite, mit einem besonderen Fokus auf den letzten fünf Steinen. Der Countdown endet auf 10, [...] 5, [...] 3, 2, 1 - woraufhin der Spielzug ganz regulär eingeleitet wird. Der Spielzug wird eingeleitet, indem der*die Haupt-Schiri den Arm zur Mitte streckt und „**Achtung – 3, 2, 1 Jugger**“ ruft. Der Ausruf erfolgt in einem gleichmäßigen Sprachrhythmus in Richtung Spielfeldmitte. Der Arm fällt dabei klar erkennbar auf das Wort „Jugger“.

Zwischen zwei Halbzeiten oder zwischen Sätzen wird im Regelfall ein Seitenwechsel durchgeführt. Davon kann abgewichen werden, wenn beide Teams darauf verzichten.

3. Spieldurchführung: Beobachtung, Kommentierung und Eingriff ins Spiel

3.1 Positionen auf dem Feld

Zu Beginn eines Zugs befinden sich die Schiris an ihren Startpositionen. Im Verlauf des Spiels sollten sie eine Position einnehmen, in der sie ihren Pflichten optimal nachkommen können. Üblicherweise bewegen sie sich dabei entlang der Seitenlinie. Sie können sich auch auf dem Feld bewegen. Dabei sollten sie darauf achten, keine Spieler*innen zu behindern. Die Mal-Schiris sollten ihre Feldhälfte nicht verlassen, damit sie jederzeit schnell zu ihrem Mal zurückkehren können.



Nach dem Einleiten des Spielzugs stellt sich im Regelfall eine Liniensituation mit vier Duellen ein. Die Schiris teilen sich gewöhnlich so auf, dass jedes Duell von einem*einer Schiri begleitet wird. Haupt- und Neben-Schiri beobachten die äußeren Duelle, während die Mal-Schiris jeweils für das innere Duell ihrer Seite zuständig sind (Siehe Abbildung). Die Mal-Schiris achten außerdem auf die beiden Läufer*innen. Wenn die Schiris diese Zuteilung ändern, muss das beiden Teams kommuniziert werden.

3.2 Pompfenduelle

Der*die Schiri kommentiert das Ergebnis eines Duells (z.B. „Otto runter.“ - „Doppel. Beide runter.“) still im Kopf mit und wiederholt dieses bei Unstimmigkeit zwischen den Spieler*innen sofort laut. Wird eine solche Ansage benötigt, suchen Spieler*innen meist selbst den Kontakt zu dem*der Schiri (z.B. durch Blickkontakt oder Nachfrage). Das bedeutet, wenn sich zwei Spieler*innen über den Ausgang eines Duells uneinig sind, muss der*die zuständige Schiri eine Entscheidung treffen.

Im Fall der Einigkeit zwischen zwei Spielern*innen KANN ein*e Schiri korrigierend in das Duell eingreifen, wenn er*sie sich der eigenen Sache sehr sicher ist (z.B. wenn eine*r der Spieler*innen vorher getroffen wurde, es aber nicht gemerkt hat). Bei einem solchen Eingriff muss sich der*die Schiri allerdings bewusst sein, dass der eigene Blickwinkel täuschen kann. Hier kann es schnell zu perspektivischen Fehleinschätzungen kommen, weshalb den Wahrnehmungen der Spieler*innen grundsätzlich zu vertrauen ist. Im Zweifelsfall sollte die Einigkeit der Spieler*innen respektiert werden.

Es empfiehlt sich bei Duellen mit Ketten oder Gegner*innen, die sich häufig uneinig sind, das Ergebnis sofort nach Ausgang des Duells anzusagen, ohne die Reaktion der Spieler*innen abzuwarten. In unübersichtlichen Situationen sollten die jeweiligen Strafzeiten den Spieler*innen angesagt werden.

3.3 Läufer*innenkampf

Im Läufer*innenkampf besteht eine erhöhte Verletzungsgefahr für beide Spieler*innen, da sie sich in unmittelbarem Körperkontakt befinden. Sobald eine*r der beiden Läufer*innen gegen die Regeln verstößt, muss der*die Schiri sofort in den Läufer*innenkampf eingreifen. Er*sie sagt die Regelwidrigkeit an und fordert ggf. zur Korrektur auf. Nötigenfalls spricht er*sie eine Verwarnung oder Sanktion aus.

3.4 Verstoß gegen das Aus

Verstöße gegen das Aus sollten von dem*der Schiri angesagt werden (z.B. „Jugg im Aus. Otto runter.“). Der*die Schiri achtet darauf, dass der*die betroffene Spieler*in im Spielfeld abkniet, und weist darauf hin, wenn ein Körperteil noch das Aus berührt.

3.5 Ungültiges Werfen

Wird der Jugg ins Aus befördert, legt ein*e Schiri den Jugg schnellstmöglich an der Stelle nieder, wo er das Feld verlassen hat, solange dabei keine Spieler*innen behindert werden. Kann der Jugg durch Läufer*innen, Publikum oder Auswechslerspieler*innen schneller ins Spielfeld zurückgebracht werden, sollte der*die Schiri nicht eingreifen.

Manchmal werfen Läufer*innen den Jugg erst, nachdem sie getroffen worden sind. Beobachtet der*die Schiri einen zu späten Wurf, bringt er*sie den Jugg dorthin zurück, von wo er geworfen wurde. Hierdurch sollen mögliche Vorteile, die der*die Läufer*in mit dem zu späten Wurf erworben hat, rückgängig gemacht werden. In beiden Fällen sollte der*die benachteiligte Läufer*in durch den Schiri-Eingriff nicht erneut benachteiligt werden, sodass vom Zurückbringen abgesehen werden kann. (z.B. Läufer*in A wirft den Jugg spät, aber in die Arme von Läufer*in B).

3.6 Strafzeit

Schiris sollten das korrekte Abzählen der Strafzeiten überprüfen, indem sie die Strafzeiten mindestens eines*einer Spieler*in leise und mit der eigenen Hand mitzählen. Geübte Schiris können mehrere Strafzeiten mitzählen, während sie auf das Spielgeschehen achten. Beobachtet ein*e Schiri, dass ein*e Spieler*in falsch zählt, sollte er*sie ihn*sie sofort darauf aufmerksam machen, um den Spielfluss zu wahren (z.B. indem der aktuelle Zählstand angesagt wird).

Steht das Erzielen eines Punkts in Aussicht, sollten besonders die Strafzeiten von Läufer*innen beobachtet werden; insbesondere bei Läufer*innen in der Nähe des Mals ist darauf zu achten, dass auch das Greifen des Juggs als Aufstehen gilt. Darüber hinaus empfiehlt es sich, die Strafzeiten nach Kettentreffern mitzuzählen, da diese häufig falsch gezählt werden.

Muss ein*e Spieler*in seine*ihre Strafzeit wiederholen, muss er*sie dafür an die Ausgangsposition zurückkehren. Die Schiris fordern den*die Spieler*in ggf. dazu auf, auf die Ausgangsposition zurückzukehren.

3.7 Sonderfälle

3.7.1 Unnötige Härte

In den Duellen der Pompfer*innen und im Läufer*innenkampf ist auf Fälle „unnötiger Härte“ zu achten. Unnötige Härte liegt vor, wenn Spieler*innen durch ihr Spielverhalten andere Spieler*innen gefährden. Spieler*innen können die Schiris auf Fälle unnötiger Härte hinweisen. Im Folgenden sollten die Schiris auf derartige Situationen besonders achtgeben, aber auch ihrem eigenen Urteilsvermögen bzgl. potenzieller Verletzungsrisiken vertrauen. Unabhängig von möglichen Sanktionen sollten Schiris hier deeskalierend wirken, indem sie die betreffenden Spieler*innen persönlich ansprechen.

3.7.2 Unfares Spiel/Unsportlichkeit

Das Jugger-Regelwerk ist aktuell nicht darauf ausgelegt, alle Einzelfälle zu regeln. Es gibt in der deutschen Jugger-Community jedoch einen ungeschriebenen Willen unseren Sport fair auszuüben. Handlungen, die nicht im Regelwerk genannt sind und offensichtlich diesem Willen entgegenstehen, um einen eigenen Vorteil zu erzielen, können trotz fehlender Regeln geahndet werden. Das Regelwerk gibt dafür zwei „Auffangregelungen“ an die Hand. Zum einen den Punkt **„0.3 Umgang mit unregelten Situationen“**: Kommt demnach eine unregelte oder nicht eindeutig geregelte Situation auf, sollten die Teams miteinander eine Einigung finden. Passiert dies nicht, entscheidet der*die Haupt-Schiri in Absprache mit dem Schiri-Team.

Zum anderen den Punkt **„4.1 Sicherheit und Fairplay“**: Demnach ist es verboten, sich unsportlich zu verhalten. Ob eine Handlung als unsportlich anzusehen ist, liegt im Ermessensspielraum der Schiris und muss ggf. in Abstimmung mit den Teams festgelegt werden.

Um als Schiri „Regel-Grenzgänger*innen“ etwas entgegenhalten zu können, ist es wichtig, sich folgender Dynamik bewusst zu sein:

Ein Verhalten kann verboten sein, obwohl es im Regelwerk keine Erwähnung findet.

4. Diskussionen nach einem Spielzug

Nach einem Regelverstoß oder einem unklaren Duellausgang kann es zu Diskussionen der Spieler*innen untereinander oder mit Schiris kommen. Während eines Spielzugs sollten diese generell nicht zugelassen, sondern ggf. nach dem Spielzug aufgegriffen werden. Dann sollten folgende Dinge beachtet werden:

Solange die Diskussion in einem angemessenen Ton und zielorientiert geführt wird, kann den Betroffenen zunächst die Möglichkeit gegeben werden, die Situation selbst zu klären. Ist das nicht möglich, trifft das Schiri-Team eine Entscheidung und spricht ggf. Maßnahmen aus. Die Diskussion wird von dem*der Haupt-Schiri moderiert und sollte so effektiv und kurz wie möglich gestaltet werden, um einen reibungslosen Spielfluss zu ermöglichen.

4.1 Keine Diskussion notwendig

Hatte die fragliche Situation keinen Einfluss auf den Spielverlauf oder lag eine klare Vorteilssituation vor, sollte auf eine Diskussion verzichtet werden. Das gilt nicht für die Sanktionierung von Spieler*innen aufgrund von Fehlverhalten (z.B. unnötige Härte).

4.2 Einigung der Teams

Die beteiligten Spieler*innen beider Teams stellen die Situation aus ihrer Sicht dar und einigen sich schnell untereinander, indem zum Beispiel eine Seite Wiederholung oder Juggbesitz anbietet. Die Schiris sollten diese Diskussion verfolgen und können ggf. ihre Sicht einbringen.

4.3 Entscheidungen in eindeutigen Situationen

Die beteiligten Schiris gleichen ihre Sichtweisen untereinander ab und treffen eine Entscheidung. Maßnahmen (z.B. Wiederholung, Juggbesitz, Verwarnung) können nur in Absprache mit dem*der Haupt-Schiri verhängt werden.

4.4 Entscheidungen in uneindeutigen Situationen

Wenn die Situation nicht zügig lösbar ist oder z.B. mehrere Vorfälle zusammenkommen, führen alle Schiris eine geschlossene Schiri-Diskussion.

- Die Sicht der beteiligten Spieler*innen ist einzuholen.
- Die beteiligten Schiris stellen nacheinander ihre Sicht der Situation dar und finden eine Lösung für die entstandenen Probleme.
- Bei Uneinigkeit im Schiri-Team wird abgestimmt, der*die Haupt-Schiri entscheidet bei Gleichstand.

- Anschließend informieren die Malis die Teams über die Entscheidung und begründen diese kurz. Bei Verwarnungen werden die betroffenen Spieler*innen persönlich auf ihr Fehlverhalten hingewiesen.
- Eine Anfechtung der Entscheidung sollte nur in gut begründeten Fällen berücksichtigt werden.
- Sanktionen und ihre Ursache sollten vor Beginn des nächsten Spielzugs allgemein verkündet werden.

4.5 Umgang mit Schiri-Fehlern

Schiri-Fehler kommen vor und sind Teil des Spiels. Wenn eine (spielentscheidende) Schiri-Entscheidung sich im Nachhinein als falsch herausstellt, sollte eine Wiederholung (ggf. mit Juggbesitz) oder eine abweichende Punktevergabe erwogen werden.

Bei doppelten bzw. gegensätzlichen Schiri-Entscheidungen gilt im Sinne des Spielflusses die letzte Ansage.

5. Generelle Kommunikationshinweise

Schiris sollten Probleme lösen und nicht verursachen!

Dafür kann ein ruhiger, wertschätzender Umgangston hilfreich sein. Dennoch ist wichtig: Der Umgang sollte freundlich, aber bestimmt sein, um klarzumachen, wer die Entscheidungen trifft. Verhält sich ein*e Spieler*in dem Schiri-Team gegenüber respektlos (bspw. durch Hineinreden in Entscheidungen, Anschreien, Beleidigen, [...]) sollten Maßnahmen in Betracht gezogen werden. Um Konflikte einfacher zu lösen, kann es empfehlenswert sein, anstatt mit dem*der jeweiligen Spieler*in mit einer anderen Vertretung des Teams zu sprechen.

Auch der Umgang mit Auswechselspieler*innen und dem Publikum sollte beachtet werden. Das Publikum sollte einen Mindestabstand von ca. zwei Metern zum Spielfeldrand einhalten. Auswechselspieler*innen ist der Aufenthalt in diesem Bereich gestattet, sofern sie die Schiris nicht behindern.

Behindern Auswechselspieler*innen oder Betreuer*innen eines Teams die Handlungsfähigkeit der Schiris, sollten sie so weit verwiesen werden, dass eine weitere Behinderung ausgeschlossen wird.

Das Publikum bzw. andere Spieler*innen dürfen keine Schiri-Ansagen machen. Verwechslungen sollten umgehend vom Schiri-Team korrigiert werden. Zusätzlich sind die betreffenden Personen ggf. um Ruhe zu bitten.

Beispiel-Katalog

Inhaltsverzeichnis Beispiel-Katalog

A. Duellsituationen/Trefferwahrnehmung	2
1. Unklarer Duellausgang	2
2. Störungen von außerhalb des Feldes	2
3. Ignorieren von Schiri-Ansagen.....	3
4. Ansagen von gültigen/ungültigen Treffern.....	3
5. Zu harter/wiederholter Körperkontakt.....	3
6. Läufer*innenkampf an der Auslinie	4
B. Schwierige Spiele	4
7. Pöbeln/Beleidigungen am Spielfeld	4
8. Wiederholtes Fehlverhalten	5
9. (Wiederholte) Falsche Ansagen von Spieler*innen	5
10. Spiel eskaliert	6
C. Diverses	6
11. Jugg zu spät/ins Aus geworfen	6
12. Abknien am falschen Ort.....	7
13. Falsches Austauschen einer kaputten Pompfe.....	7
14. Fehlstart	7
15. Schiri-Fehler beim Punkten	8
16. Antäuschen durch Heben der Pompfe	8
17. Pompfe ohne Pompfencheckmarkierung.....	9
18. Mal verschoben/verdeckt.....	9
19 Verletzung	9

Im folgenden Beispiel-Katalog sind einige typische und einige herausfordernde Situationen aus der Spielpraxis zusammengestellt, die in der Regel ein Eingreifen des Schiri-Teams erfordern. Zu jeder Situation ist beispielhaft eine mögliche Reaktion des Schiri-Teams beschrieben.

Diese sollen die Inhalte des Schiri-Leitfadens veranschaulichen und ergänzen und so vor allem als Orientierungshilfe für unerfahrene Schiris dienen. Sie erheben keinesfalls Anspruch auf allgemeine Gültigkeit!

Welche Reaktion bei Regelverstößen oder anderen Störungen jeweils angemessen ist, sollte grundsätzlich das jeweilige Schiri-Team mit Augenmaß und Fingerspitzengefühl entscheiden. Ziel sollte sein, den Spielfluss zu gewährleisten, den entstandenen Nachteil auszugleichen und ggf. Spieler*innen für Fehlverhalten zu sanktionieren.

Insbesondere etwa bei wiederholtem oder vorsätzlichem Verhalten sollten auch härtere Konsequenzen als die hier vorgeschlagenen in Betracht gezogen werden.

A. Duellsituationen/Trefferwahrnehmung

1. Unklarer Duellausgang

Beispiel: Es kommt zu einer Duellsituation, aber beide Feldspieler*innen laufen weiter.

Grundsatz: Der*die beobachtende Schiri muss eine schnelle Entscheidung treffen.

Reaktionen:

- War aus Schiri-Sicht ein klarer Treffer zu sehen, wird die getroffene Person runtergeschickt.
- War ein Treffer zu sehen, aber es bleibt unklar, wer zuerst getroffen hat, werden beide Spieler*innen runtergeschickt. (*Ansage: "Doppel"*).
- War aus Schiri-Sicht kein Treffer feststellbar, lässt man beide Spieler*innen weiterspielen (*Ansage: "beide weiter"*).

2. Störungen von außerhalb des Feldes

Beispiel: Auswechsellspieler*innen oder Betreuer*innen schicken von der Seitenlinie eigene Teamkolleg*innen hoch oder Gegenspieler*innen runter oder drängen die Schiris, dies zu tun.

Grundsatz: Nur die Schiris machen solche Ansagen von außen.

Reaktion: Der*die Schiri sollte im Spiel sofort für Ruhe sorgen und die fremde Ansage ggf. widerrufen. Nach dem Spielzug erklärt er*sie dies der rufenden Person. Bei wiederholter Störung des Spiels oder der Schiris wird die betreffende Person des Feldes verwiesen (Siehe Abschnitt 5 im Leitfaden).

3. Ignorieren von Schiri-Ansagen

Beispiel: Ein*e Spieler*in erkennt nach einem Duell eine Schiri-Ansage nicht an und läuft weiter.

Reaktion: Wurde der*die Spieler*in nicht von den Gegenspieler*innen hochgeschickt, sollten die Schiris die Ansage mit Nachdruck wiederholen und den*die Spieler*in runterschicken. Nach dem Spielzug sollte die Situation erklärt werden. Wenn der*die Spieler*in nach der ersten Ansage noch Einfluss auf den Ausgang des Zugs genommen hat (z.B. andere Pompfer*innen abgeschlagen) und dies nicht schnell korrigiert werden konnte, kann der Spielzug wiederholt werden. Zusätzlich können weitere Sanktionen gegen den*die Spieler*in erwogen werden (z.B. zwei Züge Spielpause).

4. Ansagen von gültigen/ungültigen Treffern.

Beispiel 1: Die Kette schwingt um eine*n Spieler*in und trifft ihn*sie (gültig) am Rücken.

Beispiel 2: Der Strang wickelt sich um die Pompe eines*einer Spieler*in und trifft diese Person anschließend (ungültig) an einer Trefferzone.

Beispiel 3: Ein*e Spieler*in wird kurz hintereinander von einer Kette und einer Pompe getroffen.

Beispiel 4: Ein*e Läufer*in wird während eines Läufer*innenkampfes gültig getroffen.

Reaktion: In diesen Sonderfällen benötigen die Spieler*innen häufig Unterstützung bei der Trefferwahrnehmung. Um Verwirrung vorzubeugen, sollten Schiris hier gültige oder ungültige Treffer sofort ansagen, ohne die Reaktion der Spieler*innen abzuwarten (*Ansage: "Treffer - Ball am Rücken"/"kein Treffer - gewickelt"/"Du hast acht"/"Läuferin [Team] ab!"*).

5. Zu harter/wiederholter Körperkontakt

Beispiel 1: Ein*e Spieler*in stoppt nicht ausreichend ab und stellt so Körperkontakt mit einem*einer Gegenspieler*in her, sodass diese*r weggedrückt wird.

Beispiel 2: Ein*e Spieler*in stoppt nicht ausreichend ab und zwingt den*die Gegenspieler*in dazu auszuweichen, um den Körperkontakt zu vermeiden.

Grundsatz: Jigger ist ein schnelles und unübersichtliches Spiel, in dem es hin und wieder zu unabsichtlichen Zusammenstößen kommen kann.

Reaktion: In leichten und ungefährlichen Fällen sollte der*die betreffende Spieler*in daher zunächst auf sein*ihr Fehlverhalten hingewiesen und ggf. verwarnt werden. Kommt es zu einem härteren Zusammenstoß oder fällt ein*e Spieler*in durch unvorsichtiges Spiel auf, sollte dafür im Spiel eine Strafzeit verteilt und/oder der*die betreffende Spieler*in vom Schiri-Team einige Spielzüge gesperrt werden.

6. Läufer*innenkampf an der Auslinie

Beispiel: Läufer*in A tritt während eines Läufer*innenkampfes ins Aus und befördert Läufer*in B anschließend über die Auslinie.

Grundsatz: Wird ein*e Läufer*in inaktiv, darf er*sie von diesem Moment an nicht mehr in das Spiel eingreifen. Dieser Fall kommt recht häufig vor, da beide Läufer*innen durch den Läufer*innenkampf abgelenkt sind.

Reaktion: Läufer*in A sollte schnellstmöglich runter- und der*die zu Unrecht inaktiv gewordene Läufer*in hochgeschickt werden (Ansage: *“Läufer [Team A] runter, Läuferin [Team B] weiter - Er war vorher im Aus”*). Ob das Befördern ins Aus stattgefunden hat, bevor oder nachdem der*die betreffende Läufer*in inaktiv wurde, muss hier sofort von den Schiris entschieden werden.

B. Schwierige Spiele

7. Pöbeln/Beleidigungen am Spielfeld

Beispiel: Spieler*innen pöbeln sich gegenseitig oder die Schiris an.

Grundsatz: Alle Spieler*innen sollten stets in der Lage sein, Konflikte sachlich und in einem zivilisierten Tonfall zu lösen. Dies kann jedoch subjektiv unterschiedlich bewertet/empfundener werden.

Reaktion: Der*die Schiri sollte zunächst deeskalieren und vermitteln. Er*sie sollte den betreffenden Spieler*innen aber auch klarmachen, dass er*sie einen solchen Umgangston nicht duldet und ggf. Konsequenzen folgen:

Sollte ein*e Spieler*in andere Spieler*innen oder Schiris beleidigen (z.B. “Arschloch”, “Scheiß Schiri”), liegt eine klare Unsportlichkeit vor und der*die betreffende Spieler*in sollte für einige Spielzüge gesperrt werden. Kommt es sogar zu so etwas wie rassistischen oder sexistischen Äußerungen, sollte konsequent durchgegriffen und der*die betreffende Spieler*in für das Spiel gesperrt werden. Zusätzlich sollte der*die Spieler*in und der Vorfall der Turnierorganisation gemeldet werden.

8. Wiederholtes Fehlverhalten

Beispiel: Ein*e Spieler*in spürt häufig Treffer nicht oder steht häufig zu früh auf (z.B. nach 5 statt 8 Steinen, Pinstein vergessen).

Reaktion: Beim ersten Auftreten von Fehlverhalten sollte der*die Spieler*in (zusätzlich zu der Ansage im Spielzug) nach dem Spielzug auf den Fehler hingewiesen werden.

Fällt ein*e Spieler*in durch wiederholtes Fehlverhalten auf, sollte der*die betreffende Spieler*in verwart werden. Diese kann die Ankündigung weiterer Maßnahmen (z.B. zusätzliche Strafsteine/Juggbesitz für das gegnerische Team/Sperrung für einige Spielzüge) bei einem wiederholten Verstoß enthalten. Zusätzlich kann ein*e Extraschiri eingesetzt werden, der*die nur diese*n Spieler*in beobachtet.

Spieler*innen, die häufig negativ auffallen, sollten nach dem Spiel der Turnierleitung gemeldet werden.

9. (Wiederholte) Falsche Ansagen von Spieler*innen

Beispiel: Ein*e Pompfer*in behauptet im Spiel seine*n Gegner*in getroffen zu haben, obwohl dies nach Schiri-Einschätzung eindeutig nicht zutrifft.

Grundsatz: Gegenspieler*innen einen falschen Treffer anzusagen, ist ähnlich zu bewerten, wie das Ignorieren eines eigenen Treffers.

Reaktion: Beim ersten Vorkommen sollte der*die betreffende Spieler*in darauf aufmerksam gemacht werden. Bei wiederholtem Vorkommen sollte er*sie verwahrt und ggf. sanktioniert werden (Siehe auch Punkt 8).

10. Spiel eskaliert

Beispiel: Das Spiel wird hitzig, dem Gegner*innenteam wird pauschal unfaires Spiel unterstellt, Spieler*innen verlangen nach jedem Treffer eine Schiri-Entscheidung. Pöbeleien und harte oder grenzwertige Spielweise häufen sich.

Reaktion: Der*die Haupt-Schiri sollte das Spiel unterbrechen und mit beiden Teams reden, um die Dynamik aufzubrechen. Dabei sollten die Spieler*innen insbesondere auf ihre Eigenverantwortung hingewiesen werden.

In sehr schweren Fällen sollte das Spiel pausiert werden, um das weitere Vorgehen mit der Turnierleitung abzusprechen. Diese kann z.B. auf Empfehlung des Schiri-Teams entscheiden das Spiel abzubrechen, wenn ein sicheres und faires Spiel nicht mehr gewährleistet werden kann.

C. Diverses

11. Jugg zu spät/ins Aus geworfen

Beispiel: Der Jugg wird von einem*einer Spieler*in ins Aus befördert oder von einem*einer Läufer*in geworfen, nachdem diese*r inaktiv geworden ist.

Grundsatz: Die Position des Juggs kann Spielsituationen grundlegend verändern und sollte daher mit Aufmerksamkeit verfolgt werden.

Reaktion: Zunächst sollte der Jugg schnellstmöglich wieder an seine ursprüngliche Position (zu spät geworfen) oder an die nächste Auslinie (Wurf ins Aus) gelegt werden. Das Ziel sollte sein, den Nachteil auszugleichen, der durch den regelwidrigen Wurf entstanden ist. Hätte z.B. der*die gegnerische Läufer*in ohne den Wurf den Jugg aufnehmen können, kann man ihm*ihr den Jugg direkt geben. Bei Würfen weit ins Aus ist es außerdem üblich, dem*der werfenden Läufer*in eine zusätzliche Strafzeit zu geben, wenn dem gegnerischen Team dadurch ein Nachteil entsteht.

Nach dem Spielzug sollte das Schiri-Team gemeinsam diskutieren, ob der evtl. entstandene Nachteil ausgeglichen wurde. Ist das nicht der Fall, kann ggf. auf eine Wiederholung des Spielzugs, Juggbesitz, oder in eindeutigen Fällen auf Punkt für das gegnerische Team entschieden werden.

12. Abknien am falschen Ort

Beispiel: Ein*e Spieler*in kniet nicht an der Stelle, an der er*sie abgeschlagen wurde, sondern läuft vorher noch einige Schritte weiter.

Reaktion: Der*die betreffende Spieler*in wird sofort dorthin zurückgeschickt, wo er*sie inaktiv wurde. Der richtige Ort sollte ihm*ihr dafür von den Schiris angezeigt werden. Dies ist insbesondere wichtig, wenn sich der*die Spieler*in dadurch einen Vorteil verschafft (z.B. Entfernung aus einem Doppelpin, näher am Jugg oder am Mal).

Es sollte auch darauf geachtet werden, dass diese*r Spieler*in erst mit dem Zählen beginnt, wenn er*sie korrekt abkniet.

13. Falsches Austauschen einer kaputten Pompfe

Beispiel: Eine kaputte Pompfe wird nicht regelrecht ausgetauscht, z.B. wird dem*der Spieler*in eine neue Pompfe vom Spielfeldrand zugeworfen.

Reaktion: Der*die Spieler*in sollte sofort darauf hingewiesen werden und der entstandene Vorteil ausgeglichen werden, z.B. indem man dem*der Spieler*in fünf Strafsteine auferlegt. Betritt ein*e Spieler*in das Spielfeld z.B. an der falschen Stelle, sollte er*sie zu der Stelle zurückgeschickt werden, an der das Feld verlassen wurde.

14. Fehlstart

Beispiel: Ein Team betritt vor dem Startsignal oder mit zu vielen Spieler*innen das Spielfeld.

Reaktion: Der Fehlstart sollte von dem*der Mal-Schiri sofort deutlich angesagt und durch Heben der Hände angezeigt werden. Die anderen Schiris wiederholen dieses Signal, um dem gegnerischen Team den Fehlstart möglichst schnell anzuzeigen.

Der erste Fehlstart jedes Teams in einem Spiel hat lediglich eine Verwarnung zur Folge, für jeden weiteren bekommt das gegnerische Team für diesen Spielzug Juggbesitz.

Starten beide Teams in einem Spielzug zu früh, kann von einem unregelmäßigen Anzählen ausgegangen und von einer Sanktion abgesehen werden.

15. Schiri-Fehler beim Punkten

Beispiel: Ein*e Mal-Schiri sagt Jugg an, der*die Haupt-Schiri widerspricht und lässt das Spiel weiterlaufen (z.B. weil der*die Läufer*in vorher abgeschlagen wurde).

Grundsatz: Schiri-Fehler kommen vor. Die Auswirkungen auf das Spielgeschehen sollten von allen Beteiligten möglichst gering gehalten werden, um den Spielfluss zu erhalten (Siehe Abschnitt 4.5).

Reaktion: Die zweite Ansage sollte sehr deutlich kommuniziert und mehrfach wiederholt werden, um die falsche Ansage zu überschreiben. Ist dies geschehen, spielen die Teams weiter und der Spielzug wird gezählt.

Mal-Schiris können in unübersichtlichen Situationen möglicherweise ausstehende Schiri-Ansagen o.ä. abwarten und leicht verzögert „Jugg“ ansagen, um solche Situationen zu vermeiden.

16. Antäuschen durch Heben der Pompfe

Beispiel: Ein*e inaktive*r Spieler*in täuscht das Aufstehen an, indem er*sie die Pompfe deutlich und/oder wiederholt anhebt. Das Knie bleibt dabei auf dem Boden und die Hand auf dem Rücken.

Grundsatz: Das Anheben der Pompfe ist keine Bedingung des Abknien und der*die Spieler*in wird dadurch nicht automatisch aktiv. Dennoch müssen inaktive Spieler*innen ihre Pompfe flach auf den Boden legen.

Reaktion: Erkauft sich ein*e Spieler*in durch das Täuschungsmanöver in dieser Situation einen unfairen Vorteil, kann er*sie von den Schiris dafür mit einer zusätzlichen Strafzeit sanktioniert werden.

Ein leichtes Anheben der Pompfe, um sie besser zu positionieren, ist im Allgemeinen geduldet.

17. Pompfe ohne Pompfencheckmarkierung

Beispiel: Ein*e Spieler*in spielt eine Pompfe ohne Pompfencheckmarkierung.

Reaktion: Die betreffende Pompfe darf nicht gespielt werden. Der*die betreffende Spieler*in sollte der Turnierleitung gemeldet werden.

18. Mal verschoben/verdeckt

Beispiel: Ein*e verteidigende*r Spieler*in verschiebt das Mal von seinem vorgegebenen Ort und hindert dadurch den*die gegnerische*n Läufer*in am Erzielen eines Punktes.

Grundsatz: Das Mal zu verschieben ist zwar verboten, kommt aber aus Versehen häufiger vor (z.B. Rückwärts über das Mal stolpern/Läufer*innenkampf).

Reaktion: Hätte der*die Läufer*in ohne das Verschieben die Möglichkeit gehabt zu punkten, wird der Jugg sofort als platziert erklärt.

Wird das Mal hauptsächlich durch Mitwirken des*der angreifenden Läufer*in verschoben, sollte nicht sofort auf Jugg entschieden werden.

Unklare Situationen (z.B. bei einem Läufer*innenkampf am Mal) werden im Zweifelsfall zu Ungunsten des*der verschiebenden Läufer*in ausgelegt, um den entstandenen Nachteil auszugleichen.

Hat das Verschieben keinen weiteren Einfluss auf das Spiel, kann von einer Sanktionierung abgesehen werden.

In jedem Fall sollte das Mal schnellstmöglich wieder an seinen vorgegebenen Ort zurückgestellt werden.

Die gleiche Reaktion gilt, wenn das Mal verdeckt oder blockiert wird.

19 Verletzung

Beispiel: Ein*e Spieler*in ist augenscheinlich verletzt oder bleibt regungslos auf dem Spielfeld liegen und reagiert nicht auf Ansprache.

Grundsatz: Bei schwereren Verletzungen wird der Spielzug grundsätzlich sofort abgebrochen und Ersthelfer*innen werden hinzugezogen. Auch wenn eine klare Beurteilung

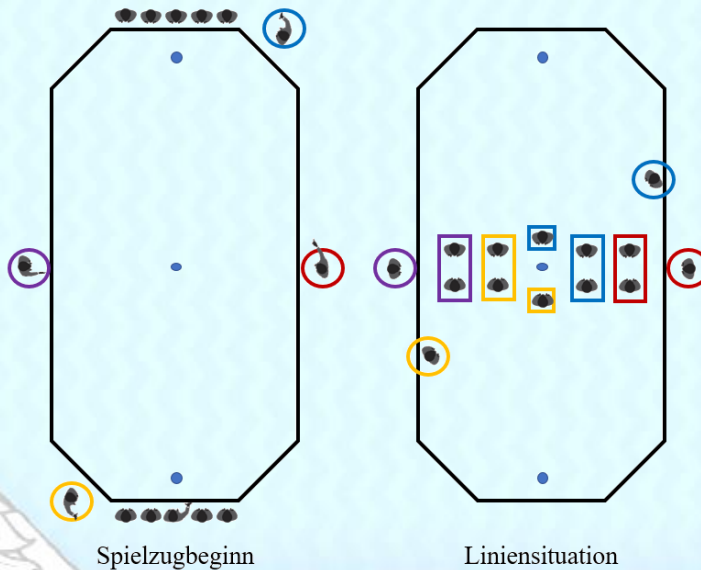
der Verletzung nicht möglich ist, sollte der Spielzug abgebrochen werden. Sicherheit geht stets vor!

Reaktion: Um sich Klarheit zu verschaffen, sollte der*die beobachtende Schiri die möglicherweise verletzte Person direkt ansprechen und prüfen, ob alles in Ordnung ist bzw. ob sie weiter spielfähig ist. Um die Lage besser einschätzen zu können, kann der*die Schiri dazu das Feld betreten und sich direkt neben die betreffende Person hocken. So ist er*sie im Ernstfall schneller vor Ort und kann den Spielfluss unterbrechen oder helfen. Bei leichteren Verletzungen (z.B. umgeknickt) kann der*die Schiri den Spielzug noch kurz weiterlaufen lassen, wenn der*die Verletzte dadurch nicht gefährdet wird. Spätestens innerhalb der nächsten 5-8 Steine sollte der Spielzug allerdings abgebrochen und (ggf. mit Juggbesitz) wiederholt werden.

Handout für Schiedsrichter*innen im Jugger

Die 9 Grundlagen:

1. KENNE DAS REGELWERK UND ÜBLICHE ABLÄUFE!
2. KONZENTRIERE DICH AUF DEINE AUFGABE!
3. REAGIERE SOFORT, WENN DU GEBRAUCHT WIRST!
4. KOMMUNIZIERE LAUT UND EINDEUTIG!
5. ENTSCHIEDI SCHNELL UND SELBSTBEWUSST!
6. SPRICH DICH MIT DEINEM SCHIRI-TEAM AB!
7. SCHEUE NIEMALS ANGEMESSENE SANKTIONEN!
8. HOL DIR BEI SCHWIERIGKEITEN SOFORT HILFE!
9. VERMEIDE UNNÖTIGE DISKUSSIONEN!



Vor dem Spiel:

- Schiri-Team sammeln, Aufgabenverteilung und Besprechung des Ablaufs
- Überprüfung des Spielfeldes und Equipments
- Spieler*innenanzahl überprüfen (max. 8 Spieler*innen/Team)

Vor/ Während eines Zuges:

- Hinweis an die Teams zum Bereitmachen
- Anzählen: "Achtung", "3 - 2 - 1 - Jugger!"
- Beachten der 9 Grundlagen

Nach einem Zug/ Spiel:

- Eventuelle Sanktionen aussprechen
- Zeit zwischen den Zügen (ca. 40 Steine/ 1 min)
- Endergebnis wird durch den*die Haupt-Schiri an die Turnierleitung übermittelt



Kein Treffer:
„Kopf“



Gültiger
Treffer

