



# Jugger

## Allgemeines

Teilnehmende:

- 5 Personen pro Team, Auswechselungen zwischen den Spielzügen möglich.
- Eine Mannschaft besteht aus 4 Pompfer\*innen (max. ein Kettenspieler) und eine Läufer\*in
- Stollenschuhe sind nicht erlaubt.

Spieldauer:

- 2x 100 Schläge a 1,5 Sekunden (2 x 2,5 min)
- Bei Unentschieden in der KO-Phase wird ein Golden Jugg ausgespielt.

Spielfeld:

- Das Spielfeld ist 20 m breit und 40 m lang.
- Die Ecken sind um je 5 m abgestumpft, sodass sich ein Achteck ergibt.
- In die Mitte des Feldes wird zu Beginn der Jugg (Spielball) gelegt.
- Die Male (Ort zum Ablegen des Juggs) werden mit 2 m Abstand in der Mitte der Grundlinie gelegt.

## Fair Play

Alle Turniere werden im Sinne des Fair Plays durchgeführt. Von allen Teilnehmenden wird ein respektvoller und sportlicher Umgang miteinander erwartet. Da nicht in allen Spielen Schiedsrichter eingesetzt werden, sind strittige Situationen eigenverantwortlich und fair zu klären. Können sich die beteiligten Teams nicht auf eine Entscheidung einigen, wird die Spielsituation wiederholt. Unsportliches Verhalten kann zum Punktverlust oder im Wiederholungsfall zum Ausschluss vom Turnier führen.



# Spielregeln

Die Spielregeln orientieren sich mit wenigen Ausnahmen am Regelwerk der Jugger League  
<https://www.jugger.org/downloads>

## Spielzug

- Beide Teams stellen sich außerhalb des Spielfeldes an der Grundlinie auf, die dem Mal, auf das sie spielen, gegenüberliegt.
- Wenn beide Teams bereit sind, wird laut ein Countdown von „Achtung-3-2-1-Jugger!“ gerufen.
- Bei Frühstart wird wiederholt. Bei erneutem Frühstart erhält das andere Team den Jugg.
- Wird der Jugg in einem Mal platziert, erhält das Team welches auf dieses Mal spielt einen Punkt.

## Pompfen

- Pompfen sind die beim Jugger genutzten Sportgeräte
- Es gibt folgende Spielerarten:
  - Kurzpompfe und Schild
  - Langpompfe
  - Q-Tip
  - Stab
  - Kette
- Die Feldspieler können hiervon frei eine Variante wählen. Es gibt jedoch nur eine Kette pro Team.
- Mit dem Stab darf nicht gestochen werden
- Pompfen dürfen nicht geworfen werden
- Nahpompfer\*innen ist es verboten, mit ihrer Pompfe aus vollem Lauf oder Vorwärtssprung zu stechen.
- Kettenspieler\*innen ist es verboten, an der Kette zu ziehen, wenn diese sich um eine\*n Feldspieler\*in wickelt

Zum regelgerechten Führen

- der Kurzpompfe muss eine Hand die Grifffläche berühren,
- von Langpompfen und Q-Tips müssen beide Hände die Grifffläche berühren,
- des Stabs muss die eine Hand die vordere und die andere Hand die hintere Grifffläche berühren,
- der Kette muss die Handschlaufe eine Hand oder einen Arm des\*der Kettenspieler\*in berühren. Die Kette muss geschwungen werden.

## Aktiv & Inaktiv

- Nur aktive Spielende dürfen am Spielgeschehen teilnehmen.
- Inaktiv wird man durch einen gültigen Treffer durch eine Pompfe oder Kette.
- Um die Inaktivität anzuzeigen, kniet sich die getroffene Person hin.
- Die Strafzeit beträgt bei Treffer durch Pompfe oder Aus-Fehler 5 Schläge, bei einem Treffer durch die Kette 8 Schläge



## Läufer\*innen

---

- Inaktive Läufer\*innen müssen den Jugg augenblicklich loslassen
- Aktive Läufer\*innen dürfen mit anderen aktiven Läufer\*innen in den Läufer\*innenkampf treten.
- Beim Läufer\*innenkampf wrestlen die beiden Läufer miteinander. Angriffsfläche ist dabei von oberhalb der Gürtellinie bis unterhalb des Halsansatzes

## Treffer

---

Ein Treffer ist nicht gültig ausgeführt, wenn:

- er etwas anderes als die Trefferzone (Körper ohne Kopf und Hals, bei Läufern inklusive Jugg) trifft.
- die treffende Person inaktiv ist.
- die treffende Pompfe nicht regelgerecht geführt wird.
- die Pompfe von einer Kette umwickelt ist und eine andere Person als die Kettenspieler\*in trifft.
- die treffende Kette eine andere Pompfe umwickelt hat.
- er durch eine Stichbewegung mit einem Stab erfolgt.

Bei einem Doppeltreffer, also wenn sich beide Spieler zeitgleich treffen, zählen beide Treffer.

## Pinnen

---

- Aktive Spielende können inaktive, regelkonform abkniende Spielende pinnen.
- Aktive Spielende dürfen höchstens eine Person pinnen.
- Sie pinnen, indem sie mit der Schlagfläche einer regelgerecht geführten Pompfe die Trefferzone der inaktiven Person berühren. Mit dem Ende der Berührung endet der Pin.

## Aufstehen

---

- Durch das Aufstehen werden inaktive Personen wieder aktiv.
- Alle Spielenden können nach ihrer Inaktivzeit wenn sie nicht in einem Pin sind aufstehen.
- Inaktive Feldspieler\*innen dürfen über ihre Strafzeit hinaus abknien und somit inaktiv bleiben.

