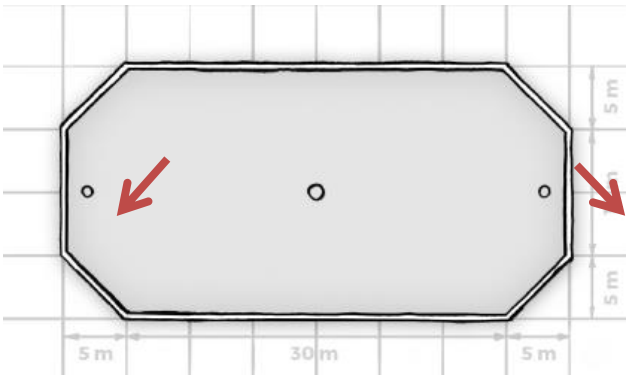
Jugger Regeln – CVJM Turnier[1] Fassung

Das Spielfeld: Die Form des Spielfeldes entspricht einem länglichen Achteck. Die Maßen ca. 40 x 20 (evtl. für Kinder 30 x 15) Meter groß sein.
(Dadurch können auf einem Kreisligaplatz 4 Spielfelder entstehen)
Die beiden Male (Tore) werden jeweils an den Enden des Spielfelds (auf der kurzen Seite) mittig platziert. Die Male befinden sich auf beiden Spielfeldhälften, ausgehend von der Mitte der jeweiligen Grundlinie 2 m in Richtung Mittelpunkt.



Ziel/Punktung: Ziel des Spiels ist es, den Jugg im Mal der gegnerischen Mannschaft zu platzieren. Dort muss er eigenständig steckenbleiben.
Es wird nach Punkten gewertet: 3 Punkte Sieg; 1 Punkt Unentschieden; bei Punktegleichstand gilt die Differenz.
Das Halbfinale und Finale werden bei Gleichstand mit einem „Golden Jugg“ beendet (Der nächste Punkt entscheidet).

Spieldauer: Ein Spiel geht über 2 Halbzeiten zu je 5 Minuten. Die Schläge im Hintergrund sind für die Auszeiten beim Pinnen und Übertreten maßgebend. Der Abstand der Schläge beträgt 1,5 Sekunden.
Die Zeit läuft durchgehend, auch bei der Aufstellung nach einem Spielzug. Zeitspiel wird geahndet.

Die Pompfen: Es gibt Einhand-Pompfen (Kurzschwert, Schild) und Zweihand-Pompfen (Langschwert, Lanze, Q-Tip) und die Kette.
Während des Turniers werden Pompfen gestellt[2]. Sollte nebenbei noch trainiert werden wollen, müssen eigene Pompfen mitgebracht werden.

Die Spieler: **Der Läufer (Runner):** Jede Mannschaft hat genau einen Läufer. Der Läufer ist der einzige Spieler, der den Jugg aufnehmen und in dem gegnerischen Mal platzieren darf. Der Läufer darf keine Pompfe führen. Die Läufer dürfen sich gegenseitig den Jugg abnehmen. Dazu dürfen sie sich am Oberkörper des Gegners festhalten und zu Boden drücken.
Die Pompfer: Die Pompfer wählen zu Beginn einer Runde ihre Pompfe. Nach einem

[1] Jugger-Turnier des CVJM-Westbunds Rheinland-Saar 2022; Christian Becker und Thorsten Holler
[2] Die Kinderpompfen können von den Originalen abweichen.

Spielzug kann diese gewechselt werden. Die Pompfer dürfen den Jugg mit ihrer Pompfe über das Spielfeld bewegen, jedoch nicht mit den Füßen oder den Händen!

Trefferzonen: Als Trefferzone zählt der gesamte Körper. Ausgenommen sind die Hände, der Kopf und Tiefschläge.

Treffer: Treffer zählen nur dann, wenn die Pompfe dabei korrekt geführt wurde (Einhand-Pompfe: Eine Hand am Griff, Treffer mit Schlagfläche; Zweihand-Pompfe: Beide Hände am Griff, Treffer mit der Schlagfläche; Kette: Schlinge an einer Hand fixiert, Treffer mit dem Ball (nicht mit der Kette) oder mit der Kette mind. Einmal umschlungen. (Ball wurde weder geworfen, noch über den Boden geschliffen).
Treffer auf dem Schild zählen nicht. Mit dem Schild können keine Treffer ausgeübt werden. Nur Einhand-Pompfen können zusätzlich einen Schild führen.
Wurde ein Spieler innerhalb der Trefferzone getroffen, muss er sich hinknien, die Pompfe ablegen und 5 Schläge mitzählen. In dieser Zeit ist er inaktiv und kampfunfähig. Nach den gezählten 5 Schlägen darf der Spieler aufstehen und weiterspielen. Treffer mit der Kette werden mit 8 Schlägen geahndet. Wird eine Pompfe von der Kette umwickelt, werden Kette und Pompfe inaktiv, bis die Umwicklung per Hand vorsichtig wieder gelöst wurde.
Wenn der Läufer abgeschlagen wird, muss er den Jugg sofort ablegen. Den Jugg festzuhalten, weg zu werfen oder sich draufzulegen ist nicht erlaubt. Auch Treffer auf den mitgeführten Jugg zählen als Treffer.
Treffen sich zwei Spieler gleichzeitig werden beide Inaktiv.
Verlässt ein Feldspieler mit irgendeinem Körperteil das Spielfeld wird er inaktiv und muss an der Linie, wo er übergetreten ist, 5 Schläge niederknien. Ausnahme: Wenn der Jugg das Spielfeld verlässt, darf ein Läufer auf kürzester Strecke zur Feldmarkierung den Jugg holen und dort wieder ins Spiel bringen.

Die Mannschaft: Die Mannschaft besteht aus beliebig vielen Spielern. Davon sind 5 als Feldspieler aktiv: 1 Läufer und 4 Pompfer. Der Rest ist Auswechselspieler.

Pinnen: Ein Spieler kann **EINEN** (Ja nur **EINEN**) anderen Spieler pinnen (festhalten). Dazu muss der Gegner abgeschlagen werden. Anschließend kann der Gegner durch das Auflegen der Pompfe in der Trefferzone (z.B. Schulter) den anderen Spieler pinnen (festhalten).
Alle Pompfen, bis auf das Schild und die Kette, dürfen zum Pinnen genutzt werden.
Der gepinnte Spieler zählt nach seinen 5 Schlägen weiter und darf, sobald das Pinnen des Gegners gelöst ist, nach einem weiteren Schlag wieder aufstehen und aktiv am Spielgeschehen teilnehmen, vorausgesetzt er hat seine Mindeststrafzeit von 5 Schlägen (Bei Kettentreffer 8 Schläge) ausgesetzt.

Start: Alle Spieler beider Mannschaften stehen hinter ihrer Grundlinie. Die Mannschaften werden nacheinander vom Schiedsrichter gefragt: Bereit? Der Läufer jedes Teams gibt mit Handzeichen die Bereitschaft der Mannschaft an. Der Schiedsrichter eröffnet den neuen Spielzug mit einem lauten „3-2-1-Jugger!“. Bei „Jugger!“ rennen beide Mannschaften los und die Runde beginnt.

Ende: Eine Runde endet, sobald der Jugg in einem Mal steckt. Der Jugg muss im Mal steckenbleiben. Wenn der Jugg von alleine wieder aus dem Mal herausfällt, geht die Runde weiter.

Sonstiges: Das Wichtigste beim Jugger ist Fairness und Ehrlichkeit, wenn man getroffen wurde sollte man fair sein und dies auch anerkennen und sich hinknien und zählen.
Der Schiedsrichter kann auch bei unfairem Verhalten oder aggressiven Spielern für einzelne Spieler eine Auszeit anordnen, das Spiel unterbrechen oder den Jugg an einem bestimmten Punkt wieder freigeben. Treffer am Kopf können vom Getroffenen mit „Kopf“ und an der Hand mit „Hand“ angekündigt werden. Wird bei einer Schlagbewegung zuerst der Kopf getroffen und dann der Körper zählt es nicht als Treffer. Wird jedoch zuerst der Körper getroffen und dann der Kopf ist der Treffer gültig. Bei Unstimmigkeiten werde beide Inaktiv.
Um kein Verletzungsrisiko für die Feldspieler
darzustellen, ist die Sport- und Schutzkleidung ausreichend gepolstert.
Hartplastikschoner oder -handschuhe sind verboten.