

Cervisia Ultima e.V.

Jugger-Regelwerk

für Nordrhein-Westfalen

Version 1.0
11.04.2011



INHALTSVERZEICHNIS

<i>Anmerkungen zu diesem Regelwerk</i>	2	5.2. Anderes Personal	10
1. Spielfeld	3	5.2.1. Steinezähler	10
1.1. Spielfeld	3	5.2.2. Punktezähler.....	10
1.2. Mittelpunkt.....	3	6. Spielaktionen	11
1.3. Mal	3	6.1. Treffer	11
2. Spielgeräte	4	6.1.1. Treffer mit Kette	11
2.1. Jugg	4	6.1.2. Doppeltreffer.....	11
2.2. Pompfen	4	6.1.3. Doppeltreffer mit Kette:.....	12
2.2.1. Unzulässige Aktionen mit der Pompfe	4	6.1.4. Eigentreffer	12
2.2.2. Stab	5	6.2. Knien	12
2.2.3. Q-Tip.....	5	6.3. Pinnen	12
2.2.4. Langpompfe	5	6.4. Aufstehen	13
2.2.5. Kurzpompfe	5	6.5. Läufer gegeneinander	13
2.2.6. Schild	6	6.6. im Aus	14
2.2.7. Kette.....	6	6.6.1. Spieler im Aus.....	14
3. Mannschaft	7	6.6.2. Jugg im Aus.....	14
3.1. Team.....	7	7. Spielablauf	15
3.2. Spieler.....	7	7.1. Spielzeit.....	15
3.2.1. Pompfer	7	7.1.1. Spieldauer	15
3.2.2. Läufer	7	7.1.2. Stein	15
4. Sicherheit	8	7.1.3. Aufstellung	15
4.1. Eigene Sicherheit	8	7.1.4. Auswechslung.....	16
4.2. Umgang mit anderen Spielern.....	8	7.2. Punkt / Jugg.....	16
4.3. Instandhaltung	8	7.3. Ende des Spiels	16
5. Schiedsrichter und Personal	9	7.3.1. Golden Jugg	16
5.1. Schiedsrichter.....	9	8. Strafen	17
5.1.1. Hauptschiedsrichter.....	9	8.1. Strafen Katalog	18
5.1.2. Nebenschiedsrichter.....	9	8.1.1. Allgemein	18
5.1.3. Malrichter	9	8.1.2. Faul unter Läufern.....	18

ANMERKUNGEN ZU DIESEM REGELWERK

Dieses Regelwerk ist für den Turnierbetrieb in Nordrheinwestfalen ausgelegt und stimmt soweit wie möglich mit dem offiziellen deutschen Jiggerregelwerk überein.

Der Gebrauch der männlichen Schreibweise für die Begriffe „Schiedsrichter“, „Pompfer“, „Spieler“ etc. dient der Vereinfachung und bezieht sich selbstverständlich auch auf Frauen.

Dies ist eine kommentierte Fassung. Jeder Kommentar wird durch dieses Layout deutlich gemacht.

Kommentare beeinflussen keine Regel, sie helfen nur, diese richtig umzusetzen, oder liefern Beispiel für deren Anwendung.

Es lassen sich somit keine Regeln aus Kommentaren ableiten oder mit Kommentaren widerlegen.

Grundlage: Jigger-Regelwerk, Version 2 vom 03.05.2010

Layout: Alexander Gohr



Das Jigger Regelwerk für NRW steht unter einer
Creative Commons Namensnennung-
NichtKommerziell-Keine Bearbeitung 3.0 Unported Lizenz.

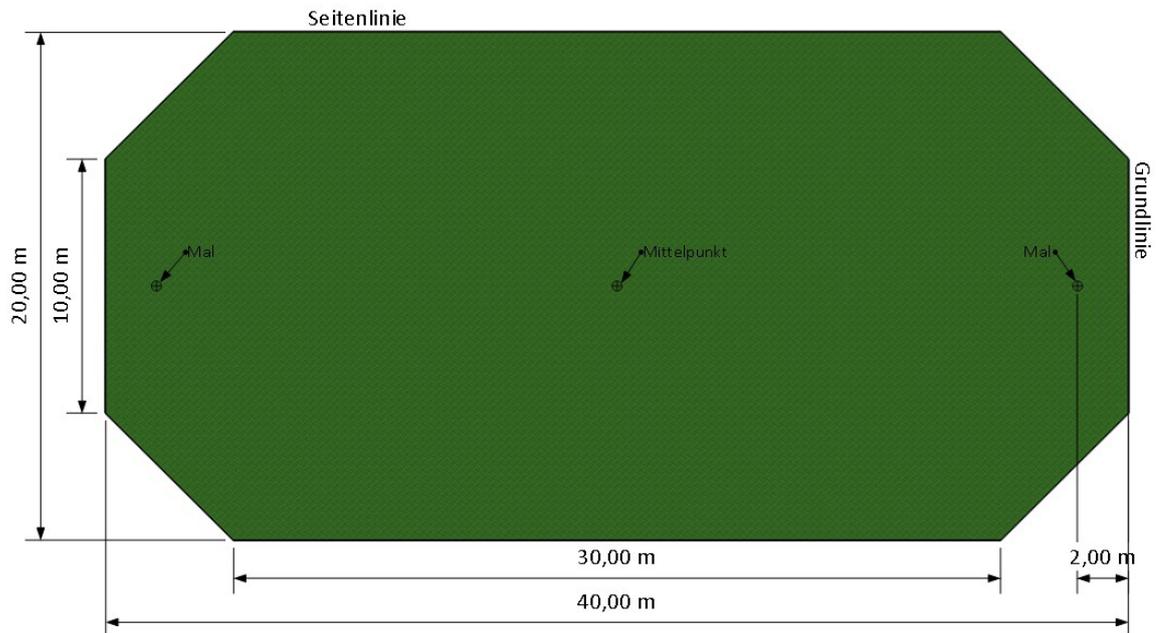
1. SPIELFELD

1.1. SPIELFELD

Das Spielfeld wird mit Linien abgegrenzt. Die Linien gehören nicht zum Spielfeld. Die Abmessung für das Spielfeld können der Skizze entnommen werden.

Die kurzen, sich gegenüberliegenden Seiten sind die Grundlinien.

Die langen, sich gegenüberliegenden Seiten sind die Seitenlinien.



Das Spielfeld sollte an allen Linien über eine Sicherheitszone von 2m verfügen, um den Schiedsrichtern und der Kette Aktionsraum zu lassen.

1.2. MITTELPUNKT

Der Mittelpunkt des Spielfeldes ist farblich markiert. Auf diesen Punkt wird der Jugg vor jedem Durchgang platziert.

1.3. MAL

Die Form des Mals entspricht dem eines Kegelstumpfes, dessen Basis einen Durchmesser von ca. 50cm hat. Der Kegelstumpf ist aus Schaumstoff und weist oben mittig ein Loch von ca. 12cm Durchmesser auf, in dem der Jugg platziert werden kann. Um Verletzungen vorzubeugen, muss das Mal vollständig gepolstert sein.

Das Mal befindet sich 2m in Richtung Mittelpunkt, ausgehend von der jeweiligen Grundlinie.

Das Mal darf nicht bewegt werden.

Sollte sich das Mal während eines Läuferkampfes bewegt haben, was oft nicht zu verhindern ist, liegt es im Ermessen der Schiedsrichters, das Spiel zu unterbrechen oder fortzuführen.

2. SPIELGERÄTE

Alle Spielgeräte werden rund gepolstert. Stilisierte Schwertklingen oder ähnliches sind nicht zugelassen.

Hierzu zählen zum Beispiel „LARP-Waffen“.

2.1. JUGG

Der Jugg ist ein ca. 30cm langer Zylinder von etwa 12cm Durchmesser mit einem Kern aus Schaumstoff.

Das Äußere ist nicht maßgeblich, auch ein anderer geeigneter Gegenstand von ähnlicher Beschaffenheit und Größe kann verwendet werden.

Der Jugg darf nicht getreten werden. Er darf auch nicht auf Personen geworfen werden.

Es ist allerdings erlaubt, den Jugg mit einer Pompfe zu spielen, solange keine Spieler gefährdet werden.

2.2. POMPFEN

Pompfen müssen stets so gebaut sein, dass eine Verletzung ausgeschlossen ist. Um Verletzungen durch Versagen des Kernstabes vorzubeugen, müssen diese mit nichtsplitterndem, durchstechsicherem und flexiblem Material umhüllt sein.

Stechspitzen müssen besonders gepolstert werden.

Am besten sollte eine Stechspitze aus Schaumstoff bestehen, der nicht wegnicken kann, um Verletzungen vorzubeugen.

Der Kernstab darf nicht durch die Polsterung fühlbar sein, mit Ausnahme der Griffflächen, und nicht frei liegen. Er darf nicht lose in der Isolierung liegen.

Die Griffflächen müssen sich deutlich von den Schlag- und Blockflächen unterscheiden.

Pompfen dürfen nur an den Griffflächen geführt werden. Sie gelten als geführt, wenn die Hände die Griffflächen mindestens mit den Handinnenflächen berühren.

Zum Wechseln zwischen zwei regelgerechten Griffen ist das Loslassen der Pompfe erlaubt. Nicht erlaubt ist zum Beispiel das Greifen an einer Block- oder Schlagfläche.

2.2.1. UNZULÄSSIGE AKTIONEN MIT DER POMPFEN

Als Stechen gilt eine Bewegung mit der Spitze voran gegen den Gegner.

Somit ist ein Laufen oder Springen mit Spitze nach vorne auch ein Stechen.

Ein Stechen aus vollem Lauf sowie im Sprung ist verboten.

Ein Schlag aus vollem Lauf oder im Sprung ist allerdings erlaubt.

Werfen von Pompfen ist verboten.

Das Rushen bezeichnet das Berühren eines Spielers durch einen Pompfer mit dem Körper, einer Griff- oder Blockfläche und ist verboten.

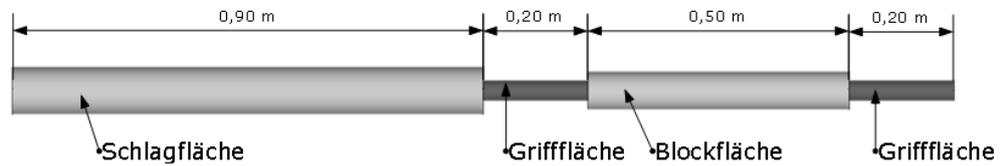
Ein Angriff mit der Griff- oder Blockfläche ist dem Umrennen gleichzusetzen.

Generell ist bei der Pompfenführung auf Sicherheit zu achten und unnötige Härte zu unterlassen.

2.2.2. STAB

Der Stab hat zwei Griffflächen, eine am unteren Ende und eine vor der Schlagfläche. An jeder Grifffläche muss sich eine Hand befinden. Die Schlagfläche ist das obere gepolsterte Ende. Zwischen den Griffflächen befindet sich die Blockfläche.

Mit dem Stab darf nicht gestochen werden.



Auch wenn mit dem Stab nicht gestochen werden darf, sollte das Ende der Schlagfläche weicher gepolstert werden, um das Verletzungsrisiko zu minimieren.

2.2.3. Q-TIP

Die Grifffläche befindet sich in der Mitte der Pompfe. Sie muss mit beiden Händen geführt werden. Die Schlagflächen sind die beiden gepolsterten Enden.

Beim Q-Tip müssen die Grifffläche mit beiden Händen geführt werden.

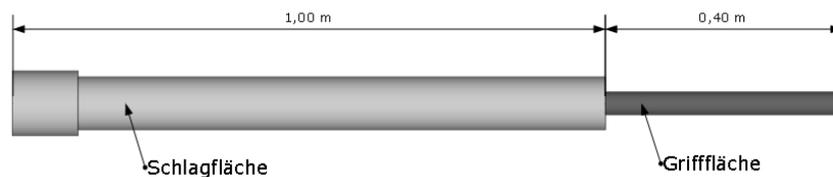
Mit dem Q-Tip darf gestochen werden. Beide Enden sind als Stechspitzen zu handhaben.



2.2.4. LANGPOMPFE

Die Grifffläche der Langpompfe befindet sich am unteren Ende. Die Langpompfe muss mit beiden Händen geführt werden. Die Schlagfläche ist der obere gepolsterte Bereich.

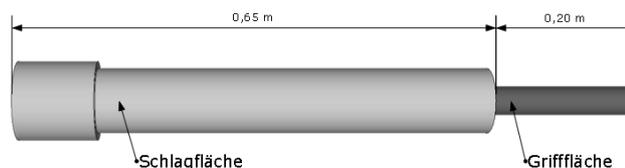
Mit der Langpompfe darf gestochen werden. Das Ende der Schlagfläche ist als Stechspitzen zu handhaben.



2.2.5. KURZPOMPFE

Die Kurzpompfe hat am unteren Ende eine Grifffläche, an der sie einhändig geführt wird. Die Schlagfläche ist der obere gepolsterte Bereich.

Mit der Kurzpompfe darf gestochen werden. Das Ende der Schlagfläche ist als Stechspitzen zu handhaben.

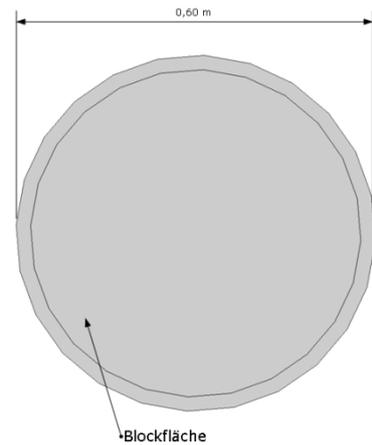


2.2.6. SCHILD

Fläche und Rand des Schildes müssen gepolstert sein.

Der Schild besteht aus einer Blockfläche.

Somit sind Angriffe mit dem Schild verboten. Es dürfen nur Schläge geblockt werden.



2.2.7. KETTE

Der Kettenball, der einen Schaumstoffkern haben und weich gepolstert sein muss, ist eine Trefferfläche.

Die ersten 70cm hinter dem Kettenball sind gepolstert. Die Kettenglieder müssen aus Kunststoff sein.

Am dem Kettenball gegenüberliegendem Ende befindet sich eine Schlaufe. Die Schlaufe muss um ein Handgelenk liegen.

Die Kette ist so zu handhaben, dass der kettenführende Spieler die Kette bei Bedarf sofort loslassen kann.

Die Kette darf nicht geschwungen werden, wenn eine Pompfe darin verwickelt ist.

Der Kettenball darf nicht geworfen oder getreten werden.

Die Kette sollte bei Angriffen nicht von oben geschwungen werden, da dadurch das Risiko auf einen Kopftreffer und somit auf eine Verletzung unnötig steigt.

3. MANNSCHAFT

3.1. TEAM

Ein Team besteht aus 5 Feldspielern: ein Läufer, vier Pompfer, sowie maximal 3 Auswechselspielern.

Die Zusammenstellung des Teams darf sich nach Spielstart nicht mehr ändern.

Das Team muss als solches erkennbar sein.

Hier ist das Tragen eines Trikots zu empfehlen, da so die Spieler in unübersichtlichen Situationen besser und schneller erkannt werden können. Zudem vereinfacht es die Arbeit der Schiedsrichter, ihre Anweisungen an Spieler zu adressieren.

3.2. SPIELER

Für alle Spieler gilt der gesamte Körper inklusive Kleidung als Trefferzone. Ausgenommen sind der Kopf, zu dem auch Hals und Nacken zählen, und die Hände, sofern sie eine Pompe regelgerecht führen, ausgenommen der Handgelenke.

Es ist somit verboten, die Pompe loszulassen und mit der Hand zu parieren.

Der Kopf kann niemals Trefferfläche sein.

Trägt der Spieler eine Kopfbedeckung, zählt sie zu seinem Kopf und ist somit keine Trefferzone.

Haare stellen selbst keine Trefferzone dar, blockieren aber auch keine. Somit gilt ein Treffer auch dann, wenn die Haare zwischen Pompe und Trefferzone sind.

3.2.1. POMPFER

Pompfer dürfen eine der folgenden Pompenkombinationen führen:

- Stab
- Q-Tip
- Langpompe
- Kurzpompe und Schild
- 2 Kurzpompen
- Kette

Es darf nur eine Kette pro Team geführt werden.

Beim kettenführenden Spieler erweitert sich die Trefferzone auf die Hände.

3.2.2. LÄUFER

Der Läufer ist der einzige Spieler, der den Jugg aufnehmen und platzieren darf.

Der Läufer darf keine Pompe führen.

Die Trefferzone erweitert sich um die Hände und den getragenen Jugg.

Der Jugg muss offen mit den Händen geführt werden.

Tragen hinter dem Rücken ist erlaubt, der Jugg darf aber nicht unter der Kleidung getragen werden.

4. SICHERHEIT

4.1. EIGENE SICHERHEIT

Zur eigenen Sicherheit sollte man angemessene Ausrüstung tragen. Dabei darf die Ausrüstung für den Spieler selbst und andere kein Verletzungsrisiko darstellen. Durch richtiges Schuhwerk kann man Verletzungen vorbeugen. Protektoren für verschiedene Körperteile wie Knie oder Ellbogen, aber auch Schienbeinschoner und Suspensorien schützen vor Verletzungen. Hartplastikschoener sind verboten.

Für alle Pompher, besonders für den Kettenmann sind Handschuhe angeraten.

Schmuck muss abgelegt oder abgeklebt werden.

Wer Verletzungen an sich oder anderen bemerkt, hat dies sofort den Schiedsrichtern zu melden, damit das Spiel unterbrochen werden kann und kein größerer Schaden entsteht.

Spieler mit offenen Wunden dürfen nicht spielen.

4.2. UMGANG MIT ANDEREN SPIELERN

Körperliche und verbale Attacken sind strikt verboten.

Unnötige Härte ist generell zu vermeiden.

Unsportliches Verhalten ist zu unterlassen. Als unsportlich gilt zum Beispiel ein „Zeitspiel“, hier das verzögern des Punktes, obwohl er sofort erzielt werden könnte. Dies kann zwar ein taktischer Zug sein, sollte aber nicht missbraucht werden.

Auch ist bei den Läufern zwar das Ziehen am Trikot des Gegners nicht verboten, es sollte aber zur Ausnahme und nicht zur Regel gehören, da man so das Eigentum eines anderen beschädigt.

An der Kette darf nicht gezogen werden.

Umwickelt die Kette eine Pompfe, dürfen beide Spieler nicht ziehen. Es kann allerdings eine leichte, permanente Spannung aufgebracht werden, solange keine Gefahr entsteht.

4.3. INSTANDHALTUNG

Vor dem Spiel ist eine Pompfenprüfung durchzuführen. Bei begründeten Sicherheitsbedenken (mangelnde Polsterung, Bruchgefahr, zu harte oder abknickende Stechspitze, etc.) oder bei Verstoß gegen die Abmessungen sind die Pompfen für das Spiel zu sperren.

Jeder Spieler hat die Pflicht, die von ihm geführte Pompfe auch während des Spiels auf Sicherheit zu überprüfen. Sollte der Verdacht bestehen, dass die Pompfe der geforderten Sicherheit nicht mehr genügt, hat der Spieler sie sofort auszutauschen.

Man muss die Pompfe nicht ständig kontrollieren, da sich ein (an)gebrochener Kernstab deutlich bemerkbar macht, und Fehler in der Polsterung auch gut zu sehen sind. Es sollten nur regelmäßig die Stechspitzen überprüft werden.

Ein ausführlicher Pompfencheck ist aber trotzdem vor jedem Spiel durchzuführen.

5. SCHIEDSRICHTER UND PERSONAL

5.1. SCHIEDSRICHTER

Das Spiel wird von 4 Schiedsrichtern geleitet: ein Haupt- und ein Nebenschiedsrichter, sowie 2 Malrichter. Um den Spielablauf nicht zu stören befinden sich alle Schiedsrichter außerhalb des Spielfeldes

Den Anweisungen der Schiedsrichter ist Folge zu leisten.

Alle Schiedsrichter übernehmen folgende Aufgaben:

- Den Spielregeln Geltung verschaffen.
- Den Reibungslosen Spielablauf gewährleisten
- Sorge tragen, dass die Sicherheit eingehalten wird
- Spiel bei Verletzung eines Spielers und in anderen besonderen Situation unterbrechen
- Überprüfung der Strafzeit getroffener Spieler
- Entscheidung in unklaren Situationen

5.1.1. HAUPTSCHIEDSRICHTER

Der Hauptschiedsrichter bewegt sich an der Seitenlinie auf Höhe des Juggs.

Er hat folgende zusätzliche Aufgaben:

- Verkünden des Spielstandes und der restlichen Spieldauer
- Jeden Durchgang einleiten
- Das Spiel nach einer Unterbrechung fortsetzen
- Bestätigen von erzielten Punkten
- Verhängen von Strafen
- In unklaren Spielsituationen den Spielzug eventuell wiederholen lassen.

Bei Unstimmigkeiten unter den Schiedsrichtern liegt die endgültige Entscheidung beim Hauptschiedsrichter.

5.1.2. NEBENSCHIEDSRICHTER

Der Nebenschiedsrichter bewegt sich an der dem Hauptschiedsrichter gegenüber liegenden Seitenlinie auf Höhe des Juggs.

Er hat zu den allgemeinen keine zusätzlichen Aufgaben.

5.1.3. MALRICHTER

Der Malrichter befindet sich an der Grundlinie und in direkter Sichtlinie des ihm zugeteilten Mals.

Der Malrichter hat folgende zusätzliche Aufgaben:

- Wird ein gültiger Punkt erzielt, hat der Malrichter dies durch rufen des Wortes „Jugg“ oder „Punkt“ und das heben beider Arme anzuzeigen.
- Der Malrichter hat darauf zu achten, dass die Spieler vor jedem Durchgang korrekt an der Grundlinie Aufstellung nehmen.
- Anzeigen eines Frühstartes durch heben eines Arms
- Überprüfen, dass sich das Mal an der richtigen Stelle befindet.

5.2. ANDERES PERSONAL

5.2.1. STEINEZÄHLER

Der Steinezähler gibt das Verstreichen der Steine durch akustische Signale in einer Lautstärke, die für Spieler und Schiedsrichter gut hörbar ist, an. Die letzten 10 Steine jeder Halbzeit zählt er zusätzlich hörbar runter.

Er misst die Steine des Spiels.

Er gibt dem Hauptschiedsrichter nach jeder Unterbrechung die Reststeine bekannt.

5.2.2. PUNKTEZÄHLER

Der Punktezähler hält den Spielstand für beide Mannschaften sichtbar fest.

6. SPIELAKTIONEN

6.1. TREFFER

Als Treffer gilt, wenn eine Pompfe regelgerecht geführt wurde und eine Schlagfläche die Trefferzone berührt.

Trifft ein einzelner Schlag einen Spieler erst am Kopf und dann an der Trefferzone, zählt dies nicht als Treffer.

Trifft ein einzelner Schlag einen Spieler erst an der Trefferzone und dann am Kopf, zählt der Schlag als Treffer.

Treffer außerhalb der Trefferzone sind vom getroffenen Spieler immer anzusagen, zum Beispiel durch rufen von „Hand!“ oder „Kopf!“, um Spieler und Schiedsrichter den ungültigen Treffer anzusagen.

Bei Uneinigkeit zwischen den Spielern entscheidet der Schiedsrichter.

Getroffene Spieler dürfen nicht mehr aktiv am Spiel teilnehmen. Sie müssen sich so schnell wie möglich hinknien.

Der Läufer muss bei einem Treffer den Jugg sofort loslassen. Kann er es nicht, gilt der Jugg trotzdem nicht mehr als vom Läufer geführt. Er darf den Jugg nicht mehr werfen.

Hat ein Spieler seine Pompfe verloren und einen Treffer erhalten, darf er diese erst nach Verstreichen der Strafzeit holen.

6.1.1. TREFFER MIT KETTE

Nach einem Ruhezustand muss die Kette um mindestens 180° geschwungen werden, damit ein Treffer erwirkt werden kann. Der Kettenball darf nicht geworfen oder getreten werden.

Ein Kettentreffer gilt, wenn der Kettenball eine Trefferzone trifft, oder sich die Kette mehr als 90° um eine Trefferzone eines Spielers wickelt.

Als Treffer zählt nicht, wenn die Kettenglieder einen Spieler nur streifen.

Wickelt sich die Kette um die Pompfe eines abgetroffenen Spielers, soll dieser dabei behilflich sein, die Kette so schnell wie möglich zu entwickeln, oder seine Pompfe loslassen.

Wickelt sich die Kette um einen Spieler, darf der Kettenmann unter keinen Umständen ziehen. Der Kettenmann und der umwickelte Spieler müssen die Kette so schnell wie möglich lösen.

6.1.2. DOPPELTREFFER

Erzielt ein Spieler einen Treffer, während er gleichzeitig selbst getroffen wird, nennt man dies einen Doppeltreffer und beide Treffer sind gültig. „Gleichzeitig“ bedeutet in einem Zeitintervall von bis zu 0,5 Sekunden. Der Angriff für den zweiten Treffer muss jedoch spätestens mit dem ersten Treffer begonnen haben. Nachschlagen ist ungültig, auch wenn es innerhalb von 0,5 Sekunden geschieht.

Die Entscheidung auf Doppeltreffer liegt im Ermessen beider Spieler. Hier ist zu gegenseitiger Fairness aufgerufen. In Streitfällen haben die Schiedsrichter das letzte Wort.

Wird ein Treffer als Nachschlag erkannt, ist dies durch rufen von „Nachschlag!“ deutlich zu machen.

Doppeltreffer sind von den Spielern mit "Doppel!" anzusagen, um den Gegenspieler darauf aufmerksam zu machen.

Bei einem Doppeltreffer müssen sich beide Spieler hinknien.

6.1.3. DOPPELTREFFER MIT KETTE:

Nach dem Treffen des Kettenspielers kann die Kette einen Treffer nur noch innerhalb der folgenden 180°, maximal aber einer Sekunde, erwirken, vorausgesetzt sie erfüllt Regel 6.1.1.

6.1.4. EIGENTREFFER

Treffer von Spielern aus der eigenen Mannschaft sind wie reguläre Treffer zu werten. Wer von einem Mitspieler getroffen wurde, hat sich entsprechend der Regeln für Treffer zu verhalten.

Berührt sich ein Spieler mit seiner eigenen Pompfe, gilt dies nicht als Treffer.

6.2. KNIEN

Beim Knien muss mindestens ein Knie den Boden berühren. Hinlegen ist nicht erlaubt.

Beim Knien darf er sich nicht von der Stelle bewegen, außer er behindert das Spiel oder ist im Aus.

Allgemein ist für die Dauer des Kniens ein physisches Eingreifen in das Spiel verboten.

Es natürlich weiterhin gestattet seinen Mitspielern durch Ansagen und Kommandos zu helfen.

Die Pompfe ist flach auf den Boden zu legen, so dass keine Stolpergefahr besteht.

Das Abzählen der Strafzeit darf erst nach dem Hinknien erfolgen. Das erste akustische Signal nach dem Hinknien ist der erste, der gezählt wird.

Die Länge der Strafzeit ist in der folgenden Tabelle festgehalten:

Grund	Strafzeit in Steinen
Treffer durch Pompfe (außer Kette)	5
Treffer durch Kette	8
Ins Aus gelaufen	5

TABELLE 1: STRAFZEITEN

Das Aufstehen ist frühestens nach Verstreichen der Strafzeit gestattet.

Den Spielern ist es erlaubt aus taktischen Gründen über die Strafzeit hinaus knien zu bleiben.

Kniende Spieler können nicht getroffen werden.

6.3. PINNEN

Nur ein kniender Spieler kann gepinnt werden.

Zum Pinnen wird die Pompfe regelgerecht geführt und auf die Trefferzone des kniende Spielers gelegt. Mit der Kette kann nicht gepinnt werden. Der Pin besteht, solange die Pompfe auf diese Weise den Gegner berührt.

Ein Spieler kann immer nur einen Pin ausüben.

Spielt man also einen Q-Tip oder zwei Kurzpompfen, kann man trotzdem nur einen Gegner pinnen. Es ist allerdings möglich, den Pinn kurz zu lösen, um einen anderen Spieler abzuschlagen, und den dann einen neuen Pinn aufzunehmen.

Das Pinnen eines Spielers verhindert dessen Aufstehen. Er darf seine Strafzeit weiter abzählen, muss aber darüber hinaus für die Dauer des Pinnens knien bleiben.

6.4. AUFSTEHEN

Wurde die gesamte Strafzeit abgezählt und wird der Spieler nicht gepinnt, darf er wieder aufstehen und aktiv in das Spiel eingreifen.

Nach einem Pin darf der Spieler erst nach dem nächsten Stein, der nach dem Lösen des Pins erfolgt, aufstehen.

Spieler, die aufstehen, können wieder abgeschlagen werden.

Im Aufstehen ist es erlaubt zu blocken, jedoch nicht selber anzugreifen.

Ein „Konterangriff“, also ein angreifen ohne vorheriges parieren des Schlages, ist im Aufstehen verboten.

Ein Pompfer steht auf sobald er das letzte, den bodenberührende, Knie vom Boden löst.

Der Pompfer darf wieder aktiv in das Spiel eingreifen, sobald er sich deutlich vom Ort bewegt hat. Dazu reichen ein Sprung oder ein Schritt. Er gilt dann als aufgestanden.

Allgemein kann man sagen, dass die Bewegung, die der Spieler gemacht haben muss, um wieder aktiv im Spiel zu sein, ausreichen muss, dass gegnerische Spieler die Chance hatten zu erkennen, dass er wieder in das Spiel einsteigt.

Wenn der Schlag ausgeführt wird während der erste Schritt noch nicht abgeschlossen ist, sprich der Fuß den Boden noch nicht wieder berührt, ist es ein Schlagen im Aufstehen und somit verboten.

Ein Läufer gilt als aufgestanden, sobald er wieder aktiv in das Spiel eingreift.

Aktiv eingreifen könnte sein, dass er sich zum Jugg bewegt oder den gegnerischen Läufer angreift.

6.5. LÄUFER GEGENEINANDER

Die Läufer dürfen miteinander ringen. Erlaubte Techniken sind das Stoßen, Greifen, Festhalten und zu Boden Ringen des Gegners.

Verboten sind Schläge, Tritte, Würfe und das Ziehen an Extremitäten oder Gelenken.

Im Stand darf der gesamte Oberkörper von der Gürtellinie bis zu den Schlüsselbeinen angegriffen werden. Im Bodenkampf, wenn beide Läufer am Boden sind, erweitert sich die Angriffsfläche auf die Beine.

Beim Ringen um den Jugg ist ein Ziehen an den Armen sowie Händen unumgänglich, kann also toleriert werden. Ein reißen an den Fingern allerdings nicht.

Rutscht der Griff außerhalb des erlaubten Angriffsbereichs, muss er gelöst werden.

Rennen die Läufer aufeinander zu, muss vor einem möglichen Zusammenstoß abgebremst werden.

Es darf nicht in Laufrichtung gestoßen werden.

6.6. IM AUS

6.6.1. SPIELER IM AUS

Ein Spieler ist im Aus, wenn er mit einem Körperteil den Boden außerhalb des Spielfeldes berührt.

Spieler im Aus müssen sich sofort wieder auf kürzestem Weg in das Spielfeld begeben und 5 Steine Strafzeit knien.

6.6.2. JUGG IM AUS

Liegt der Jugg im Aus, darf der Läufer das Spielfeld verlassen, um den Jugg zu holen. Dabei muss er das Feld an derselben Stelle wieder betreten, an der er es verlassen hat, den kürzesten Weg zum Jugg nehmen und das Spielfeld so schnell wie möglich wieder betreten.

Es ist verboten, den Jugg absichtlich ins Aus zu werfen.

Wirft ein Läufer den Jugg nicht absichtlich ins Aus, zum Beispiel ans andere Ende des Feldes und überschätzt sich um einige wenige Meter, ist es nicht zu ahnden, da nicht von Vorsatz ausgegangen werden muss. Geschieht dies aber mehrmals ist über eine Strafe nachzudenken, so lässt sich zum Beispiel die Strafzeit, die der Läufer zu knien hat, erhöhen.

7. SPIELABLAUF

7.1. SPIELZEIT

7.1.1. SPIELDAUER

Ein Spiel dauert zwei Halbzeiten zu je 100 Steinen.

Nach 100 Steinen wird der Durchgang abgebrochen, selbst wenn kein Jugg erzielt wurde, und die Teams wechseln die Seiten.

Sind vor einem Durchgang fünf oder weniger Steine der Halbzeit noch zu spielen, so können diese mit Zustimmung beider Teams in die zweite Halbzeit übernommen werden. Die zweite Halbzeit verlängert sich dementsprechend.

Die Spieldauer darf falls notwendig angepasst werden.

Bei Turnieren mit Zeitdruck können die Spiele zum Beispiel auf 80 Steine pro Halbzeit verkürzt werden, um alle Spiele austragen zu können. Zudem kann das Finale zum Beispiel um weitere 100 Steine verlängert werden, also auf 3x100 Steine.

Bei jeder Unterbrechung des Spiels wird das zählen der Steine unterbrochen.

Es wird so gezählt, dass das tatsächliche Spiel die gesamte angesetzte Spieldauer in Steinen dauert.

Gründe für eine Unterbrechung können sein:

- Erzielen eines Juggs
- Verletzung eines Spielers
- Beschädigung einer Pompfe
- Zu viele Spieler auf dem Spielfeld
- Fremdpersonen oder Tiere auf dem Spielfeld
- Jegliche Störung des normalen, regelgerechten Spielablaufs

7.1.2. STEIN

Ein Stein entspricht 1,5 Sekunden und wird über laute akustische Signale durch den Steinezähler angegeben.

7.1.3. AUFSTELLUNG

Vor jedem Durchgang begeben sich die Spieler spielbereit hinter ihre Grundlinie.

Dem Malrichter ist durch den Läufer mitzuteilen, welche fünf Spieler am Durchgang teilnehmen.

Den Mannschaften kann eine kurze Zeitspanne zur Taktikbesprechung eingeräumt werden. Die Dauer liegt im Ermessen des Hauptschiedsrichters, dieser kann gegebenenfalls auf eine Spielaufnahme bestehen.

Nach der Aufstellung signalisieren die Läufer durch heben eines Armes, dass ihre Teams bereit sind.

Sind beide Teams bereit oder wird der Spielstart durch den Hauptschiedsrichter nach einer Ansage erzwungen, legt der Hauptschiedsrichter den Jugg auf den Mittelpunkt und gibt das Spiel durch herunter zählen mit „3..2..1...Jugger“ frei.

Nach dem Ausruf „Jugger“ dürfen die Spieler die Grundlinie übertreten und das Spiel aufnehmen.

7.1.4. AUSWECHSLUNG

Auswechslungen dürfen nur vor jedem Durchgang vorgenommen werden.

Gewechselt werden dürfen sowohl die Feldspieler, als auch ihre geführten Pompfen.

Die Anzahl der Auswechslungen ist unbegrenzt, solange nicht mehr als die 8 Startspieler eingesetzt werden.

Wurde eine Pompfe im Spiel beschädigt, kann sie ohne Unterbrechung gegen eine gleiche gewechselt werden. Hier gilt die gleiche Regel wie bei „Jugg im Aus“

7.2. PUNKT / JUGG

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

Platzieren heißt, dass der Jugg erst dann losgelassen werden darf, wenn dieser zum Teil bereits im Loch des Males ist. Ein Hineinfallen lassen oder Hineinwerfen ist kein gültiges platzieren.

Das gegnerische Mal ist dasjenige, das sich an der Grundlinie des gegnerischen Teams befindet.

Der Punkt ist gültig, wenn der Jugg im Mal stecken bleibt und keiner der beiden Läufer ihn mehr mit der Hand berührt.

Wird der Jugg in das eigene Mal platziert, geht der Punkt an das gegnerische Team.

Fällt der Jugg von alleine wieder aus dem Mal, ist der Punkt ungültig und es wird weiterspielt.

Wurde ein Jugg ungültig platziert, läuft das Spiel weiter und der Jugg muss aus dem Mal genommen werden.

Es ist grundsätzlich verboten die Öffnung des Males zu blockieren, sei es mit dem eigenen Körper oder einer Pompfe.

Wurde der Läufer getroffen, bevor er den Jugg platzieren konnte, ist der Punkt ungültig. Fanden der Treffer und das Platzieren gleichzeitig statt, ist der Punkt gültig. Ebenso zählt der Punkt, wenn der Läufer den Jugg steckt, ihn noch festhält, getroffen wird und dann erst loslässt, während der Jugg im Mal verbleibt.

Berühren beide Läufer den Jugg während dieser im Mal platziert wird, darf der Jugg wieder entfernt werden, sofern er zwischenzeitlich nicht vollständig losgelassen wurde. Dies zählt nicht als Jugg.

Wird ein Punkt erzielt, wird das Spiel unterbrochen und der nächste Durchgang vorbereitet.

7.3. ENDE DES SPIELS

Diejenige Mannschaft, die am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Herrscht nach Ablauf der Spielzeit Punktegleichstand, tritt die Regel des Golden Jugg in Kraft.

Grundsätzlich gibt es keine Mindestanzahl an Spielern. Sinkt allerdings die Zahl der spielfähigen Spieler eines Teams unter fünf, kann es sich entscheiden, das Spiel mit einer Niederlage zu beenden. Das gegnerische Team erhält zusätzliche acht Punkte.

7.3.1. GOLDEN JUGG

Der Schiedsrichter verkündet, dass das Spiel durch den Golden Jugg entschieden wird und leitet einen neuen Durchgang ein. Das Spiel wird nun solange fortgesetzt, bis ein Punkt erzielt wurde.

Die Mannschaft die den Punkt erhält, ist Sieger des Spiels.

8. STRAFEN

Bei gravierenden oder mehrfach wiederholten Regelverletzungen kann der Hauptschiedsrichter Strafen verhängen. Diese müssen verhältnismäßig sein und dem Spielablauf nutzen.

Vor dem Aussprechen einer Strafe sollte zunächst eine Verwarnung ausgesprochen werden. Ausnahmen sind mutwillige Regelverletzungen und schwere Verstöße.

Ausgeschlossene Spieler können von der Mannschaft ersetzt werden, jedoch nur aus dem Kontingent der 8 Startspieler und nur vor jedem Durchgang.

8.1. STRAFEN KATALOG

8.1.1. ALLGEMEIN

Bei verbalen Attacken, Gewaltandrohungen, Drohgebärden sowie Gewaltanwendungen sollte der Spieler für das restliche Spiel ausgeschlossen werden.

FRÜHSTARTS

Der erste Frühstart führt zu einer Verwarnung. Es liegt im Ermessen der Schiedsrichter, ob der Durchgang sofort abgebrochen und wiederholt wird. Bei weiteren Frühstarts kann der Jugg der gegnerischen Mannschaft vor dem Durchgang überreicht werden, so dass diese mit einem Vorteil starten.

VORZEITIGES AUFSTEHEN

Steht ein Spieler vorzeitig auf, kann er erstens vom Schiedsrichter aufgefordert werden, sich für weitere Steine hinzuknien. Steht ein Spieler wiederholt zu früh auf, kann ihm auferlegt werden, die Zeitstrafe sichtbar mit der Hand abzuzählen. Steht er immer noch zu früh auf, können die Schiedsrichter seine Zeitstrafe verlängern.

UNNÖTIGE HÄRTE

Spielt ein Spieler unnötig hart und provoziert dadurch ein erhöhtes Verletzungsrisiko, kann er für den nächsten Durchgang gesperrt werden. Bei Wiederholung kann er für das restliche Spiel gesperrt werden.

8.1.2. FOUL UNTER LÄUFERN

Bei Fouls unter Läufern geht es primär um punktentscheidende Situationen. Verhindert das Foul direkt das Erzielen eines Punktes, ist eine höhere Strafe anzusetzen. In jedem Fall ist eine Verwarnung auszusprechen.

OFFENSIVFOUL

Begeht ein Läufer, der den Jugg trägt, ein Foul, kann zum Beispiel das Spiel pausiert und der Jugg dem gegnerischen Läufer übergeben werden.

Wenn der Läufer nahe dem Mal kniet und zu früh in das Spiel eingreift und den Jugg platziert, wird der Jugg nicht gewertet. Der Läufer kann für zusätzliche 5 Steine runter geschickt werden.

DEFENSIVFOUL

Foult der Läufer ohne Jugg den Juggtragenden, kann je nach Schwere eine Strafzeit verhängt oder dem gegnerischen Team ein Punkt gegeben werden.

JUGG INS AUS WERFEN

Wird der Jugg absichtlich oder nach mehrmaligem Ermahnen weiterhin in Aus geworfen, ist der Läufer abzustrafen. Zunächst kann ihm entweder eine Zeitstrafe auferlegt bzw. verlängert werden. Sollte dies nicht ausreichen kann der Läufer für den nächsten Durchgang ausgeschlossen werden.