

Jugger

Ort	Turnhalle oder draußen, wo ausreichend Platz ist
Schwerpunkt	Spaß, Bewegung
Material	Ball, Jugger-Waffen, Reifen o.ä. als „Tor“, Spielfeldmarkierungen
Vorbereitung	Zu Beginn des Spieles muss man das Spielfeld abstecken. Dabei sollte es zwei gleichgroße Hälften geben. Auf der Mittellinie wird der Jugg (= ein Ball oder ähnliches) abgelegt. An den zwei hinteren Linien stellen sich die Mannschaften auf. Dort befindet sich auch auf der Mitte der Linie das Mal (= ein Kreis mit höchstens einem Meter Durchmesser als „Tor“).
Beschreibung	<p>Ziel des Spieles ist innerhalb der vereinbarten Spielzeit mehr Punkte als die gegnerische Mannschaft zu erzielen, in dem man den Jugg im Mal auf der gegnerischen Seite platziert, so dass dieser dort liegen bleibt.</p> <p>Nur der Läufer eines Teams, darf den Jugg (ein Ball oder ähnliches) in die Hand nehmen und damit Punkte erzielen. Die anderen Mitspieler sind dazu da, dem Läufer den Weg frei zu halten. Dazu haben sie gepolsterte Waffen, genannt Pompfen oder Kette. Der Läufer hat keine Waffe. Mit der Waffe darf der Jugg auch bewegt werden. Wird der Jugg mit einer Waffe ins Mal (ein Kreis mit höchstens einem Meter Durchmesser) befördert gibt es keinen Punkt.</p> <p>Mit den Pompfen kann man den Gegner treffen. Wenn dies regelkonform geschieht, muss dieser sich hinknien, seine Waffe auf den Boden legen und laut bis 8 zählen. In dieser Zeit ist er inaktiv und darf nicht am Spiel teilnehmen. Wenn die Strafzeit abgesehen wurde, darf man wieder aufstehen und weiterspielen. Wird man von der Kette getroffen, muss man zweimal bis 8 (oder bis 16) zählen.</p> <p>Man kann den Gegner treffen und danach Pinnen. D.h. man bleibt mit der Waffe am Gegner dran. Dieser zählt seine Zeit runter und muss danach weiter am Boden bleiben. Erst wenn man mit der Waffe den Körper nicht mehr berührt, darf dieser aufstehen. Wenn man gepinnt wurde und seine Zeit abgezählt hat, darf man gleich aufstehen, sobald die Waffe einen nicht mehr berührt. Mit der Kette kann man nur treffen, nicht pinnen.</p> <p>Ein regelkonformer Treffer muss zwei Kriterien erfüllen:</p> <ol style="list-style-type: none">1. die Waffe wurde richtig eingesetzt, d.h. eine Zweihandwaffe wurde mit beiden Händen geführt während des Treffers und sie wurde nicht mit unnötiger Härte geführt2. der Gegner wurde im richtigen Bereich getroffen, d.h. am Körper, nur nicht am Kopf, Hals oder an den Händen. Wenn man den Gegner am Kopf trifft, muss man selbst auf den Boden gehen und bis 10 zählen. <p>Bei der Kette gibt es folgende Regeln:</p> <ol style="list-style-type: none">1. sie muss geschwungen werden, nur dann zählen die Treffer2. ein gültiger Treffer ist es nur dann, wenn die Kette ein Körperteil oder den Körper des Gegners zuerst einmal umwickelt hat und ihn dann trifft.3. die Kette gilt als gefangen, wenn sie sich um die Waffe eines Gegners wickelt. Um mit ihr weiterzuspielen, muss man sie erst wieder von der Waffe entwickeln. Dabei ist es verboten an der Kette zu ziehen, so dass der Gegner womöglich seine Waffe aus der Hand verliert.

	<p>Wenn zwei Spieler sich gleichzeitig treffen, dann gelten beide als getroffen und müssen hinknien und die Waffe neben sich auf den Boden legen ohne sie loszulassen und laut zählen. Die Waffe darf nicht geklaut werden.</p> <p><i>Spielstart:</i> Wenn der Schiedsrichter laut „Jugger“ ruft dürfen die Spieler das Spielfeld betreten. Der Spielzug geht solange bis eine Mannschaft den Jugg in das Mal auf der gegnerischen Seite gelegt hat und dazu laut „Jugger“ ruft.</p> <p>Danach stellen sich beide Mannschaften wieder an der Linie auf und die nächste Runde startet.</p> <p>Wenn der Jugg während dem Spiel ins Aus rollt, darf er von einem Läufer geholt werden. Der Läufer muss auf dem kürzesten Weg das Spielfeld wieder betreten.</p> <p>Ein Läufer kann auch getroffen und gepinnt werden. Wenn er zu diesem Zeitpunkt den Jugg hatte, muss er ihn loslassen und neben sich auf den Boden legen, so dass ihn der Gegner holen kann.</p> <p>Die Läufer dürfen sich gegenseitig aufhalten durch festhalten. Was nicht gilt ist am T-Shirt, Arm oder Bein gewaltsam ziehen. Stoßen/Schubsen und voll Gas in den anderen reinlaufen ist auch nicht erlaubt. Alle anderen können nur durch treffen und pinnen aufhalten, nicht nur festhalten o.ä.</p>
Bemerkung	Generell gilt: man darf nicht in den Gegner reinspringen, oder ohne zu bremsen in ihn reinrennen. Jeder muss fair spielen und auf unnötige Gewalt verzichten.