

Jugger

Regelwerk



*Damit Einigkeit unter den Spielern aller Mannschaften, Städte und Länder herrsche,
sei hier die Essenz des Jugger zusammengetragen,
ergänzt um regional gespielte Optionen.*

*Diskutiert und zusammengestellt im Drachenblut-Forum,
ausgeführt im Deutschen Jugger-Forum,
niemals fertig, stets im Wandel begriffen, doch hier erstmals in eine Form gefügt,*

*wenige Jahrzehnte, bevor Jugger erfunden
und die Legende, Sallow genannt, verstoßen aus der Liga,
von Dorf zu Dorf zu ziehen begann,*

*wo es, wie die Zukunft uns lehrt,
als The Game der Nine Cities zur Blüte gelangte ...*



Anmerkungen zu diesem Regelwerk

Dieses Regelwerk mag nicht der Form klassischer Breitensport-Regelfassungen entsprechen. Da es die bislang einzige von der aktiveren Gemeinschaft abgestimmte bundesweite Grundlage für Jugger darstellt, enthält es auch Punkte, die sich in solchen klassischen Anleitungen nicht finden, wie die Wahl zur Deutschen Meisterschaft oder diesen Vorsatz. Teams haben jedoch die Möglichkeit, die reinen Regelparagraphen aus dem separaten RTF-Dokument herauszulösen und nach Bedarf daraus entsprechend bereinigte Fassungen zu erstellen.


Im Drachenblut-Forum, das bis Ende 2008 die Funktion des deutschlandweiten Jugger-Forums innehatte, entstand dieses Regelwerk im Austausch der deutschen Teams, um eine einheitliche Grundlage zu schaffen. Anfang 2010 und 2012 wurde es in großen Regelabstimmungen unter Einbeziehung der aktiven Teams überarbeitet. Als „Grundregelwerk“ ist es maßgeblich für Spiele der deutschen Jugger-Liga und wird um Optionen, die lokal gespielten Variationen, ergänzt. Für NRW bzw. beteiligte Teams/Ausrichter gilt die Fassung des NRW-Juggerregelwerks. Die Liga-Struktur wird durch eigene Statuten festgelegt.

Für die neutrale Verwaltung des Regelwerks wurde auf der Abstimmung als Regelbewahrer gewählt:

2010 -- Uhu

2012 -- Hahn (keine Wahl mangels Kandidaten, daher kommissarisch)

Der Gebrauch des generischen Maskulinum („Schiedsrichter“, „Pompfer“, „Spieler“ etc.) dient der Lesbarkeit und bezieht sich selbstverständlich auch auf Frauen.

Das Symbol  bedeutet, dass es zu der Regel eine oder mehrere regionale Optionen gibt. Siehe Kapitel 9.

Die Hauptinformationsseiten über Jugger finden sich unter jugger.org und jugger.de.

Die aktuelle Fassung des Regelwerks findet sich stets unter diesem Link: jugger.org/de-regeln-download/

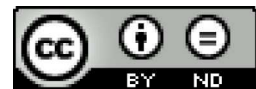
Die [Änderungstabelle](#) listet alle Bearbeitungen seit der Neufassung von 2007 auf.



Version 3.0

05.05.12

Grundlage: Fassung jugger.de 2007
Initiator erste Überarbeitung 2007: Askan-HH
Erste Überarbeitung: Jakob Senst
Betreuung/Aktualisierungen 2007-2012: [Ein Uhu](http://forum.jugger.org)
Hüter 2012: Hahn
Bundesweite Regeldiskussion:
forum.jugger.org
Direkt: <http://jugger.zifnab.de/viewforum.php?f=5>
Layout Ver.1 - 3.0, Titelgestaltung, Photos: [Ein Uhu](http://forum.jugger.org)
Jugger-Piktogramme:cc nc by sa 3.0 Uhu



CC-Lizenz für Gebrauch außerhalb der Jugger-„Gemeinde“, welche durch die Titellei ersichtlich ist, zusätzlich weiterer Teams ohne eigene Embleme.

Inhalt

Anmerkungen zu diesem Regelwerk.....	3
Inhalt.....	4
Kurzzusammenfassung.....	5
Mannschaft, Positionen, Pompfen, Schädel:	5
Spieldauer und -ablauf:.....	5
Treffer, Trefferwirkung, Pin:.....	5
Punkt:.....	5
Sicherheit:.....	5
1. Worterklärungen.....	6
1.1 Jugg/Schädel.....	6
1.2 Pompfe/Pompfer.....	6
1.3 Läufer (Qwik).....	6
1.4 Mal.....	6
1.5 Platziere.....	6
1.6 Set-Up.....	6
1.7 Stein.....	6
1.8 Unterschied zwischen Schlag und Treffer. .	6
1.9 Pinnen.....	6
2. Das Spielfeld.....	7
2.1 Abgrenzungen.....	7
2.2 Form des Spielfeldes.....	7
2.3 Abmessungen.....	7
2.4 Mittelpunkt.....	7
2.5 Mal.....	7
3. Das Team.....	8
3.1 Mannschaft.....	8
3.2 Läufer.....	8
3.3 Kette.....	8
3.4 Pompfer.....	8
4. Spielgeräte und ihre Handhabung.....	9
4.1 Grundsätzliches.....	9
4.1.1 Polsterung.....	9
4.1.2 Stechspitze.....	9
4.2 Jugg/Schädel.....	9
4.2.1 Umgang mit dem Jugg.....	9
4.3 Q-Tip.....	9
4.4 Stab.....	10
4.5 Langpompfe	10
4.6 Kurzpompfe und Schild.....	10
4.7 Zwei Kurzpompfen	10
4.8 Kette.....	10
5. Die Schiedsrichter und anderes Personal. .	11
5.1 Schiedsrichter.....	11
5.1.1 Hauptschiedsrichter.....	11
5.1.2 Nebenschiedsrichter.....	11
5.1.3 Malrichter.....	12
5.2 Anderes Personal.....	12
5.2.1 Steinezähler.....	12
5.2.2 Punktezähler.....	12
6. Treffer, Pinspiel, Abknien.....	13
6.1 Treffer, Trefferzone.....	13
6.1.1 Trefferzone.....	13
6.1.2 Ausnahmen von der Trefferzone.....	13
6.1.3 Treffer.....	13
6.1.4 Pompfentreffer.....	13
6.1.5 Kettentreffer.....	14
6.1.6 Schildtreffer.....	14
6.1.7 Doppeltreffer.....	14
6.1.8 Eigentreffer.....	14
6.2 Läufer im Kampf gegeneinander.....	15
6.3 Spieler/Schädel im Aus.....	15
6.3.1 Spieler im Aus.....	15
6.3.2 Jugg im Aus.....	15
6.4 Abknien.....	15
6.4.1 Wie knie ich mich hin.....	16
6.4.2 Abkniedauer.....	16
6.5 Pinnen.....	16
7. Der Spielablauf.....	17
7.1 Spielzeit.....	17
7.1.1 Stein.....	17
7.1.2 Spieldauer.....	17
7.2 Set-Up: Aufstellung und Auswechslungen	17
7.2.1 Aufstellung.....	17
7.2.2 Spiel beginnen/Spiel fortsetzen.....	17
7.2.3 Auswechslungen.....	17
7.3 Spielunterbrechungen.....	17
7.3.1 Gründe für Spielunterbrechungen....	17
7.3.2 Pausen.....	17
7.4 Punkte (bzw. Schädel, Juggs).....	18
7.5 Sieger des Spiels.....	18
7.5.1 Golden Jugg.....	18
7.6 Strafen.....	18
8. Sicherheit und Turniere.....	19
8.1 Sicherheit.....	19
8.1.1 Umgang mit anderen Spielern.....	19
8.1.2 Eigene Sicherheit.....	19
8.1.3 Pompfenprüfung	19
8.2 Turniere.....	19
8.2.1 Deutsche Meisterschaft.....	19
9. Alle Optionen	20

Kurzzusammenfassung

Mannschaft, Positionen, Pompfen, Schädel:

- Anzahl je Team: 1 Läufer, 4 Pompfer und bis zu 3 Auswechselspieler.
- Es gibt 6 Pompfenpositionen: Langpompfe, Q-Tip, Stab, Kette, Kurzpompfe und Schild sowie 2 Kurzpompfen. Ein Team kann eine beliebige Kombination führen, jedoch maximal 1 Kette im Spiel haben. Auf die Kette kann auch verzichtet werden.
- Mit dem Stab darf nicht gestochen werden. Der Kettenball darf nicht geworfen, sondern muss geschwungen werden. Schläge mit Zweihandpompfen sind zweihändig auszuführen.
- Nur der Läufer darf den Schädel oder Jugg tragen und ins Mal, das Tor, stecken und damit einen Punkt machen.
- Der Schädel darf von Pompfern nur mit der Pompfe bewegt, nicht aber getreten oder getragen werden.

Spieldauer und -ablauf:

- Ein Spiel dauert 2x80, 2x100 oder 3x100 Steine (letztere üblicherweise Finalsspiele) oder nach Vereinbarung.
- Die Steine werden mit Trommelschlägen alle 1,5 Sekunden angezeigt.
- Der Schädel liegt in der Mitte des Feldes. Die Mannschaften starten an den Grundlinien hinter ihrem eigenen Mal auf ein entsprechendes Signal (üblicherweise "3-2-1 Juggler!"). Nach einem Punkt wird der Schädel wieder in der Mitte platziert, die Mannschaften kehren zur Grundlinie zurück.

Treffer, Trefferwirkung, Pin:

- *Trefferzone:* Es zählt die Berührung mit der Pompfe. Wird zuerst der Kopf getroffen, zählt dieser Angriff nicht als Treffer. Außer bei Läufer und Kette zählen die Hände nicht als Trefferfläche. Entsprechend ist "Hand" und "Kopf" laut anzusagen. Treffer gegen Spieler der eigenen Mannschaft und Kleidungstreffer zählen.
- *Kette:* Eine Kette trifft, wenn der Ball im Schwung eine gegnerische Trefferzone berührt oder die Kette eine geschlossene Form um eine Trefferzone bildet. Berührung mit der Kette allein zählt nicht als Treffer.
- *Effekt:* Nach dem Treffer mit einer Pompfe muss der Getroffene 5 Steine abknien, bei einer Kette 8, beim Übertreten der Spielfeldbegrenzung 5 Steine, und die Steine mit der Hand hinterm Rücken abzählen. Im Aufstehen darf geschlagen werden.
- *Pin:* Legt ein aktiver Spieler seine Pompfe auf einen Abknienenden, muss dieser unten bleiben, bis der Pin gelöst wird und seine 5 bzw. 8 Steine abgezählt sind. Nach Lösen des Pins muss er bis zum nächsten Stein warten, bevor er aufstehen darf.

Punkt:

- Ein gültiger Punkt ist dann erzielt, wenn der Läufer den Jugg/Schädel ins Mal steckt und dieser stecken bleibt, nachdem kein Läufer mehr seine Hand an ihm hat.

Sicherheit:

- Pompfen müssen stets so gebaut sein, dass eine Verletzung auch bei evtl. Brechen der Pompfe ausgeschlossen ist. Der Kernstab darf nicht durch die Polsterung fühlbar sein. Sicherheit geht stets vor.

Maßgeblich sind die Regelausführungen unten. Die Kurzzusammenfassung dient nur als Überblick. Es gelten die regionalen Optionen.

1. Worterklärungen

1.1 Jugg/Schädel

Das Äquivalent zum Ball ist im Jugger ein aus Schaumstoff und Latex geformter Hundeschädel. Auch ein erzielter Punkt wird „Jugg“ oder „Schädel“ genannt.

→ siehe auch 4.2 Jugg

→ siehe auch 7.4 Punkte

1.2 Pompfe/Pompfer

Pompfe ist der Oberbegriff für die beim Jugger verwendeten gepolsterten Spielgeräte.

Wiewohl die Kette keine „Pompfe“ im engeren Sinne ist, wird sie um der Übersicht Willen in diesem Regelwerk ebenfalls damit bezeichnet.

Alle Spieler, die solche Spielgeräte führen, werden als Pompfer bezeichnet.

→ siehe auch 4. Spielgeräte

1.3 Läufer (Qwik)

Spieler ohne Pompfe, welcher als einziger den Schädel berühren, aufnehmen und platzieren darf.

1.4 Mal

Das Mal ist ein Schaumstofftrichter, in den der Schädel/Jugg gesteckt werden muss, um einen Punkt zu erzielen.

→ siehe auch 2.5 Mal

1.5 Platzieren

Den Schädel/Jugg in das Mal zu stecken, nennt man platzieren. Der Schädel/Jugg muss im Mal stecken bleiben, wenn kein Läufer ihn mehr in der Hand hat.

→ siehe auch 7.4 Punkte

1.6 Set-Up

Die Startaufstellung der Mannschaften.

1.7 Stein

Ein Stein ist die beim Jugger verwendete Zeiteinheit und entspricht 1,5 Sekunden.

→ siehe auch 7.1.1 Stein

1.8 Unterschied zwischen Schlag und Treffer

Als Schlag wird bezeichnet, wenn jemand mit der Pompfe berührt wird.

Als Treffer gilt ein Schlag, wenn er regelkonform eine Trefferzone berührt.

→ siehe auch 6.1.3 Treffer

1.9 Pinnen

Indem man die Pompfe auf einen abgeschlagenen Spieler legt, wird dieser am Aufstehen gehindert.

2. Das Spielfeld

2.1 Abgrenzungen

Das Spielfeld wird mit Linien abgegrenzt.

Der Turnierausrichter entscheidet, ob die Begrenzungslinien zum Spielfeld gehören oder nicht.

2.2 Form des Spielfeldes

Die Form entspricht einem Rechteck mit abgeschnittenen Ecken.

Die kurzen, sich gegenüberliegenden Linien sind die Grundlinien.

Die langen, sich gegenüberliegenden Linien sind die Seitenlinien.

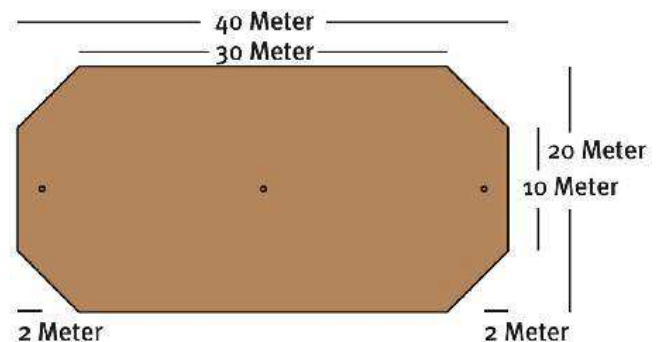
Die kürzesten Linien, die durch das Abflachen der Ecken des Rechteckes entstanden sind, haben keine eigene Bezeichnung.

2.3 Abmessungen

Siehe Skizze.

Die Gesamtlänge beträgt 40m.

Die gesamte Breite beträgt 20m.



2.4 Mittelpunkt

Der Mittelpunkt des Spielfeldes ist markiert. Auf diesen Punkt wird der Jugg vom Hauptschiedsrichter bei Spielbeginn und nach jeder Spielunterbrechung gelegt.

2.5 Mal

Das Mal ist ein Schaumstofftrichter, in den der Schädel gesteckt werden muss, um einen Punkt zu erzielen.

→ siehe auch 7.4 Punkte

Die Form des Mals entspricht der 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 welchem der Jugg platziert wird. Um Verletzungen vorzubeugen, muss das Mal vollständig gepolstert sein.

Das Mal befindet sich 2 Meter in Richtung zum Mittelpunkt, ausgehend von der Mitte der jeweiligen Grundlinie.



3. Das Team

3.1 Mannschaft

Eine Mannschaft besteht aus 5 Feldspielern und 3 Auswechselspielern.

Es muss auf dem Feld:

- je Team 1 Läufer sein;
- je Team maximal 1 Kettenmann sein;
- das übrige Team Pompfen führen.

3.2 Läufer

Jedes Team muss einen Läufer im Spiel haben.

Der Läufer ist der einzige Spieler, der den Schädel/Jugg mit der Hand berühren, aufnehmen und platzieren darf.

Der Läufer trägt keine Pompfe.

Zur Trefferzone beim Läufer gehören die Hände und der getragene Schädel/Jugg.

→ siehe 6.2 Läufer im Kampf gegeneinander

→ siehe 4.2.1 Umgang mit dem Jugg

3.3 Kette

Jedes Team darf maximal eine Kette im Spiel haben.

Mit der Kette darf nicht gepinnt werden.

Zur Trefferzone des Kettenmanns gehören auch die Hände.

3.4 Pompfer

Läufer und Kette ausgenommen, dürfen die restlichen Spieler folgende Pompfen führen:

- Q-Tip
- Stab
- Langpompfe
- Kurzpompfe und Schild
- 2 Kurzpompfen

→ siehe auch 4. Spielgeräte und ihre Handhabung



4. Spielgeräte und ihre Handhabung

4.1 Grundsätzliches

Um Verletzungen vorzubeugen, müssen Bambuskern mit nichtsplitterndem, durchsteichsicherem, flexiblem Material umhüllt sein (Gummischlauch, nichtsplitterndes Plastikrohr).

Stäbe und Q-Tips haben zur Begrenzung der Grifffläche Schaumstoffmanschetten, welche die maximale Reichweite festlegen. Die "maximale Reichweite" ist die maximale Reichweite der Pompfe selbst: Länge (vordere) Schlagfläche + darauffolgende Grifffläche.



4.1.1 Polsterung

Alle Pompfen werden rund gepolstert, stilisierte Schwertklingen o. ä. sind nicht zugelassen.

Die Enden von Schlag- und Blockflächen sowie Griffenden müssen ausreichend gepolstert sein.

Der Kernstab darf durch die Polsterung der Schlagflächen bei moderatem Daumendruck an keiner Stelle fühlbar sein.

An den abschließenden Enden der Schlagflächen ist ein Gesamtdurchmesser von minimal 8cm einzuhalten. Kanten sind zu vermeiden oder abzurunden.

4.1.2 Stechspitze

Die Stechspitze ist der abschließende Teil einer Schlagfläche. Sie besteht nur aus Polsterung und beinhaltet keinen Kernstab.

Die Stechspitze ist besonders sorgfältig zu Polstern. Sie muss solide genug sein, um ein seitliches Wegknicken auszuschließen, jedoch in Ihrer Gesamtheit möglichst weich gestaltet werden.

Auch bei vollständigem Eindringen der Spitze darf der Kernstab nicht auf Daumendruck fühlbar sein.

Ein Durchstechen des Kernstabes durch die Stechspitze muss bei jeder erdenklichen, frontalen Krafteinwirkung ausgeschlossen sein.

4.2 Jugg/Schädel

Das Äquivalent zum Ball ist beim Jugg ein aus Schaumstoff und Latex geformter Hundeschädel. Der Schädel ist ca. 30cm lang und hat einen Durchmesser von ca. 12cm.

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

4.2.1 Umgang mit dem Jugg

Der Schädel darf nur von den beiden Läufern mit den Händen berührt, aufgenommen, getragen, geworfen und platziert werden.

Es ist untersagt, andere Spieler bewusst mit dem Schädel zu bewerfen.

Der Jugg darf nicht getreten werden.

Der Schädel darf mit der Pompfe gespielt werden, sofern die Gefährdung von Spielern ausgeschlossen ist. Es ist verboten, den Jugg mit der Pompfe zu tragen.

→ siehe 7.4 Punkte (bzw. Schädel, Juggs)



4.3 Q-Tip

Die Grifffläche befindet sich in der Mitte der Pompfe. Sie muss mit beiden Händen geführt werden. Sie ist mit einer Stechspitze auszustatten.

Die Schlagflächen sind die beiden gepolsterten Enden.

Mit dem Q-Tip darf gestochen werden.

Der Q-Tip ist maximal 200cm lang. Maximale Reichweite: 140cm.

4.4 Stab

Der Stab hat 2 Griffflächen, eine am oberen Ende, eine in der Mitte.

An jeder Grifffläche muss sich eine Hand befinden.

Die Schlagfläche ist das untere, gepolsterte Ende.

Mit dem Stab darf NICHT gestochen werden.

Der Stab ist maximal 180cm lang. Maximale Reichweite: 110cm.



4.5 Langpompfe

Die Grifffläche befindet sich am unteren Ende der Pompfe. Sie muss mit beiden Händen geführt werden. Sie ist mit einer Stechspitze auszustatten.

Die Schlagfläche ist das obere, gepolsterte Ende.

Mit der Langpompfe darf gestochen werden.

Die Langpompfe ist maximal 140cm lang. Sie ist mit einer Stechspitze auszustatten. Maximale Länge der Schlagfläche mit Spitze: 100cm.

4.6 Kurzpompfe und Schild

Kurzpompfe:

Die Grifffläche befindet sich am unteren Ende der Pompfe. Sie wird einhändig geführt. Sie ist mit einer Stechspitze auszustatten.

Die Schlagfläche das obere, gepolsterte Ende.

Mit der Kurzpompfe darf gestochen werden.

Die Kurzpompfe ist maximal 85cm lang. Sie ist mit einer Stechspitze auszustatten. Maximale Länge der Schlagfläche mit Spitze: 65cm.

Schild:

Der Schild wird einhändig geführt.

Fläche und Rand des Schildes müssen gepolstert sein.

Der Schild ist rund und hat einen Durchmesser von 60cm.

4.7 Zwei Kurzpompfen

→ siehe 4.6 Kurzpompfe und Schild

4.8 Kette

Die Kette ist insgesamt (Kettenball, Kette, Handgelenkschlaufe) 320cm lang.

Der Kettenball muss gepolstert sein und einen Mindestdurchmesser von 20cm haben.

Die Kettenglieder sind ab dem Ball, in Richtung Handschlaufe, mindestens 1m gepolstert. Die Polsterung ist gegen Verrutschen geschützt.



5. Die Schiedsrichter und anderes Personal

Jugger lebt durch den fairen Umgang der Spieler miteinander. Im Allgemeinen sollten die Spieler gemeinsam interaktiv und kommunikativ Spielsituationen selbständig lösen. In diesem Fall ist von einer Intervention der Schiedsrichter abzusehen.

Findet sich eine fragliche Sachlage nicht im Regelwerk, so haben die gegeneinander antretenden Teams das Vorrecht, diese nicht niedergeschriebene Regel unter sich zu klären. Erst wenn keine Einigung erzielt werden kann, entscheidet der Hauptschiedsrichter.

Unter Berücksichtigung dieser Regelung haben die Schiedsrichter die Vollmacht, den Regeln in ihrem Spiel Geltung zu verschaffen und einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten, und dementsprechend ist ihren Anweisungen Folge zu leisten.

5.1 Schiedsrichter

Jedes Spiel wird von 4 Schiedsrichtern geleitet:

- 1 Hauptschiedsrichter
- 1 Nebenschiedsrichter
- 2 Malrichter

Sie übernehmen folgende allgemeine Aufgaben:

- Den Spielregeln Geltung verschaffen
- Sorge tragen, dass die Sicherheit eingehalten wird (Überprüfung des Materials etc.)
- Spiel bei Verletzung eines Spielers und in anderen besonderen Situationen unterbrechen
- Überprüfen der Zeitstrafe getroffener Spieler
- Entscheidungen in unklaren Situationen fällen (Doppeltreffer etc.)
- Den ins Aus geworfenen Jugg an die Stelle der Spielfeldbegrenzung legen, an der er das Spielfeld verlassen hat. Dabei wird das Spiel nicht unterbrochen. Sollte der Läufer schneller sein, ist diese Handlung zu unterlassen, um den Spielfluss nicht zu verzögern.
- Den Hauptschiedsrichter auf wiederholt unsportliches Verhalten aufmerksam machen

5.1.1 Hauptschiedsrichter

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

Der Hauptschiedsrichter hat folgende zusätzliche Aufgaben:

- Das Spiel zu jeder Halbzeit einleiten
- Das Spiel nach einer Unterbrechung fortsetzen
- Bestätigen des Malrichters, wenn dieser einen Punkt erkannt hat
- Den Spielfortlauf bewirken, wenn ein Jugg für ungültig befunden wird
- Verkünden des Spielstandes und der restlichen Spieldauer nach jeder Unterbrechung
- In unklaren Spielsituationen den Spielzug evtl. wiederholen lassen
- Ankündigen des „Golden Jugg“ bei Gleichstand nach abgelaufener Spielzeit
- Strafen für wiederholt unsportliches Verhalten verhängen
- Bei Unstimmigkeiten unter den Schiedsrichtern hat er das letzte Wort

5.1.2 Nebenschiedsrichter

Der Nebenschiedsrichter bewegt sich an der dem Hauptschiedsrichter gegenüberliegenden Seitenlinie. Der Nebenschiedsrichter hat zu den allgemeinen keine zusätzlichen Aufgaben. Er unterstützt den Hauptschiedsrichter.

5.1.3 Malrichter

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

Der Malrichter hat folgende Aufgaben:

- Wird ein gültiger Schädel erzielt, hat der Malrichter dies durch Rufen des Wortes „Jugg“, „Schädel“ oder „Punkt“ und das Heben beider Arme anzuzeigen
- Wird ein Jugg für ungültig befunden (z.B. der Läufer wird zuvor abgeschlagen, der Schädel fällt aus dem Mal), hat der Malrichter dies Spielern und den Schiedsrichtern zu signalisieren, um einen korrekten Spielfortgang zu gewährleisten, und zwar durch Rufen „Weiter, kein Jugg/Punkt“ und das schwenken beider Arme. Gegebenenfalls ist der Schädel aus dem Mal zu nehmen und daneben zu legen
- Der Malrichter hat darauf zu achten, dass die Spieler nach jeder Unterbrechung korrekt an der Grundlinie Aufstellung nehmen
→ siehe 7.2 Set-Up
- Dem Malrichter ist vom Läufer mitzuteilen, welche 5 Spieler am Spielgeschehen teilnehmen
- In der Umgebung des Spielfeldes um das ihm zugeteilte Mal hat der Malrichter auf die Einhaltung der allgemeinen Spielregeln zu achten

5.2 Anderes Personal

5.2.1 Steinezähler

Der Steinezähler misst die Zeit des Spiels. Dies geschieht durch akustische Signale und in einer Lautstärke, die für Spieler, Schiedsrichter und anderes Personal gut hörbar sein muss.

Weitere Aufgaben:

- Die letzten 10 Steine laut mitzählen
- Dem Hauptschiedsrichter nach einer Unterbrechung die Reststeine bekanntgeben
- Sich merken, bei wie vielen Steinen der Spielzug begonnen hat (für den Fall einer Wiederholung)

5.2.2 Punktezähler

Der Punktezähler hält die erzielten Punkte fest. Dazu kann er Hilfsmittel benutzen, wie Papier und Bleistift. Repräsentativer sind Zähltafeln oder ähnliches.



6. Treffer, Pinspiel, Abknien

6.1 Treffer, Trefferzone

6.1.1 Trefferzone

Der gültige Bereich für einen Treffer wird Trefferzone genannt.

Die Trefferzone erstreckt sich über den gesamten Körper inklusive der Kleidung, mit folgenden Ausnahmen:

- Kopf: Hals und Kopf
- Hände bis Handgelenk (Handgelenk ist Trefferzone)

→ siehe 6.1.2 Ausnahmen von der Trefferzone

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: „Hand!“ oder „Kopf!“, um Spieler und Schiedsrichter den ungültigen Treffer anzuzeigen.

6.1.2 Ausnahmen von der Trefferzone

Läufer:

Beim Läufer gehören auch die Hände und der getragene Schädel zur Trefferzone (hält ein Läufer den Jugg in der Hand und wird dieser von einer Pompe getroffen, muss der Läufer abknien).

Kettenmann:

Beim Kettenmann beinhaltet die Trefferzone auch die Hände.



6.1.3 Treffer

Als Treffer gilt ein Schlag, wenn die Pompe regelgerecht gehandhabt wurde und eine Schlagfläche die Trefferzone berührt. Die Hände müssen an den entsprechenden Griffflächen sein. Griffflächen und Knauf zählen nicht zur Schlagfläche. Auch ein Treffer an der Kleidung zählt als Treffer.

Für alle Pompen gilt:

- Stechen aus vollem Lauf oder Vorwärtssprung ist verboten.
- Pompen ist grundsätzlich untersagt, ungebremst in den Gegner zu laufen oder zu springen. Bewegen sich Pompenspieler aufeinander zu, ist vor einer möglichen Kollision abzustoppen. Es ist gestattet, ungebremst aneinander vorbeizulaufen und dabei auch den Gegner abzuschlagen. Es ist darauf zu achten, dass hierfür ausreichend Platz vorhanden ist. Es ist gestattet, in die Reichweite des Gegners zu springen, solange dadurch kein Körperkontakt entsteht. Bei dieser Aktion ist in besonderem Maße auf eine kontrollierte Pompenführung zu achten. Ein Stich aus einem Vorwärtssprung ist verboten.
- Unnötige Härte ist untersagt (ggf. sollen Spieler und Schiedsrichter darauf hinweisen).

Mit Stäben darf nicht gestochen werden. Wurde mit einem Stab gestochen, ist der Treffer ungültig.

Wer seine Pompe verloren und einen Treffer erhalten hat, darf diese erst nach Verstreichen der Strafzeit holen.

6.1.4 Pomfentreffer

Wird ein Spieler von einer Pompe außer der Kette getroffen, muss er sich für 5 Steine hinknien.

6.1.5 Kettentreffer

Wird ein Spieler von einer Kette getroffen, muss er sich für 8 Steine hinknien.

Als Kettentreffer zählt, wenn:

- ein Spieler vom Kettenball in einer Trefferzone getroffen wird und/oder
- die Kette um eine Trefferzone eines Spielers eine geschlossene Form bildet.

Als Treffer zählt *nicht*, wenn:

- die Kette an eine Trefferzone des Spielers schwingt, nachdem sie um eine Pompfe die geschlossene Form gebildet hat (die Kette gilt dann als gefangen).

Die Kette muss geschwungen werden, damit der Treffer zählt. Der Kettenball darf nicht geworfen werden. Zieht der Kettenmann die Kette nur hinter sich her und berührt der Kettenball dabei einen anderen Spieler, zählt dies nicht als Treffer.

Wickelt sich die Kette um die Pompfe eines aktiven Spielers, hat dies keine weiteren Auswirkungen. Sowie einer der beteiligten Spieler abgeschlagen wird, muss die Pompfe entwickelt werden.

Wickelt sich die Kette um die Pompfe eines knienden Spielers, soll dieser dabei behilflich sein, die Kette zu entwickeln oder seine Pompfe loslassen, um den Kettenmann beim Abwickeln nicht zu behindern.

Wickelt sich die Kette um einen Spieler, darf der Kettenmann unter keinen Umständen an der Kette ziehen. Zusammen müssen der Kettenmann und der umwickelte Spieler die Kette entwickeln. Die Kette darf nicht geschwungen werden, wenn eine Pompfe darin verwickelt ist.

6.1.6 Schildtreffer

Der Schild dient zum Parieren von Angriffen. Mit dem Schild darf man nicht angreifen.

Wird ein Spieler vom Schild getroffen, zählt dies nicht als Treffer.

6.1.7 Doppeltreffer

Erzielt ein Spieler einen Treffer, während er gleichzeitig selbst getroffen wird, nennt man dies 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 sei zu gegenseitiger Fairness aufgerufen. In Streitfällen haben die Schiedsrichter das letzte Wort.

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

Bei einem Doppeltreffer müssen sich beide Spieler entsprechend hinknien. Die Dauer ist von der verwendeten Pompfe abhängig.

Ausnahme bei Kettendoppeltreffern:

Statt des Doppeltrefferintervalls von 0,5 Sekunden zählt als Doppeltreffer, wenn die Kette des getroffenen Kettenmanns nicht mehr als 180° schwingt und trifft, nachdem er getroffen wurde. Schwingt die Kette so langsam, dass dabei mehr als eine Sekunde verstreicht, ist es kein Doppeltreffer mehr.

6.1.8 Eigentreffer

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

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

6.2 Läufer im Kampf gegeneinander

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

Verboten sind Schläge, Tritte, Würfe und blockierende Griffe, etwa an Extremitäten oder Gelenken.

Als Angriffsfläche gilt:

- Im Stand der gesamte Oberkörper, von der Gürtellinie bis zu den Schlüsselbeinen.
- Im Bodenkampf der gesamte Körper von den Schlüsselbeinen abwärts.

Rutscht der Griff ober- oder unterhalb dieser Zone, muss losgelassen werden.

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

Ein Läufer in vollem Lauf darf nicht in Laufrichtung gestoßen werden.

Die Härte, in welcher die Läufer gegeneinander agieren, sollen die Läufer selbst bestimmen. Der kleinste gemeinsame Nenner soll maßgeblich sein. Kann keine Einigung erzielt werden oder wird diese nicht eingehalten, sind die Schiedsrichter einzubeziehen.

6.3 Spieler/Schädel im Aus

6.3.1 Spieler im Aus

Ein Spieler ist im Aus, wenn er mit einem Körperteil den Boden außerhalb des Spielfelds berührt. Spieler, die im Aus sind, müssen sich in das Spielfeld begeben und dann 5 Steine hinknien.

Ausnahme:

Wurde der Schädel ins Aus geworfen und noch nicht von einem der Schiedsrichter an die Spielfeldbegrenzung gelegt, darf der Läufer das Spielfeld verlassen, um den Jugg zu holen.

→ siehe 5.1 Schiedsrichter

Der Läufer muss den kürzesten Weg vom Spielfeldrand zum Schädel nehmen und so schnell wie möglich das Spielfeld an derselben Stelle wieder betreten, an der er es verlassen hat.

6.3.2 Jugg im Aus

Verlässt der Schädel das Spielfeld, wird das Spiel nicht unterbrochen.

Wirft der Läufer den Schädel ins Aus, muss der Läufer sich für 5 Steine hinknien.

Es gilt als unsportlich, den Schädel weit über die Spielfeldbegrenzung hinaus zu werfen.

Wird der Jugg von einem Spieler mit der Pompfe ins Aus befördert, muss sich dieser Spieler für 5 Steine hinknien.

6.4 Abknien

Wer kniet, muss am Ort verharren, wobei er sich drehen darf, und darf nicht aktiv in das Spielgeschehen eingreifen.

Es ist verboten, während des Kniens zu kämpfen, zu pinnen, den Jugg festzuhalten oder zu werfen. Der Schädel darf auch nicht versteckt werden.

Erst wenn man kniet, darf man beginnen, die Steine zu zählen. Der erste Schlag, der ertönt, nachdem man sich hingekniet hat, ist der erste Stein, den man zählt.

Den Spielern ist es erlaubt, aus taktischen Gründen über die Strafzeit hinaus knien zu bleiben. Für die Dauer des Kniens dürfen Spieler nur gepinnt werden.

Das Aufstehen ist frühestens nach Verstreichen der Strafzeit gestattet.



6.4.1 Wie knie ich mich hin

1. Wer abkniet, geht mit einem Knie auf den Boden und legt eine Hand auf den Rücken. Erst dann beginnt er mit dieser Hand zu zählen.
2. Die Pompfe ist flach auf den Boden zu legen. Sie darf nicht auf dem Fuß oder Schenkel abgelegt werden, da sie so eine Stolperfalle wäre.
3. Im Aufstehen darf der Spieler wieder am Spielgeschehen teilnehmen, schlagen und selbst abgeschlagen werden.
4. Als "im Aufstehen" gilt: Wer die Steine abgezählt hat, sowie: die Hand vom Rücken nimmt oder das Knie vom Boden hebt oder als Läufer sich vom Ort wegbewegt.
5. Beim Abknien kann sich beliebig gedreht werden, solange Knie und Hand an ihren Orten bleiben.
6. Kommt es zu einem Verstoß der genannten Punkte oder steht jemand zu früh auf, muss von vorne gezählt werden.

6.4.2 Abkniedauer

<i>Grund</i>	<i>Strafzeit in Steinen</i>
Von Pompfe außer Kette getroffen	5
Von Kette getroffen	8
Doppeltreffer	5 Pompfe, 8 Kette
Ins Aus gelaufen	5
Jugg ins Aus geworfen bzw. geschlagen	5
Gepinnt	nächster Taktschlag, falls Strafzeit schon verstrichen (deleatur: Aufstehen, da Doppelung mit Aufstehregel))

6.5 Pinnen

Spieler, die am Ort knien, dürfen nicht abgeschlagen werden.

Kniet ein Spieler und zählt seine Strafzeit ab, hat ein anderer Spieler die Möglichkeit, den knienden Spieler zu pinnen.

Die Schlagfläche der Pompfe wird dazu auf die Trefferzone des knienden Spielers gelegt. Der Pin besteht, so lange die Pompfe auf diese Weise den Gegner berührt.

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

Wird der Pin vor Ablauf der Strafzeit des Knienden gelöst, muss er seine Strafzeit regulär abzählen, bevor er wieder in das Spielgeschehen eingreifen darf.

Wird der Pin nach Ablauf der Strafzeit des Knienden gelöst, darf er erst nach dem unmittelbar folgenden Taktschlag aufstehen.

Mit der Kette kann man nicht pinnen.

Man kann nicht 2 Spieler gleichzeitig pinnen. Man kann den Pin lösen, um einen anderen Spieler z.B. abzuschlagen, und danach den Pin fortsetzen.



7. Der Spielablauf

7.1 Spielzeit

7.1.1 Stein

Ein "Stein" beschreibt den Zeitraum zwischen zwei aufeinanderfolgenden Taktschlägen. Diese Zeit beträgt 1,5 Sekunden.

7.1.2 Spieldauer

Ein Spiel dauert im Allgemeinen 2x80 oder 2x100 Steine. Finalsspiele dauern üblicherweise 3x100 Steine. Die genaue Ausgestaltung obliegt jedoch dem Turnierveranstalter.

7.2 Set-Up: Aufstellung und Auswechslungen

7.2.1 Aufstellung

Zu Beginn jeder Halbzeit, sowie nach einem erzielten Schädel und jeder anderen Spielunterbrechung, begeben sich die Mannschaften an ihre Grundlinien. Die Spieler nehmen hinter der Grundlinie Aufstellung.

7.2.2 Spiel beginnen/Spiel fortsetzen

Nach dem Set-Up befragt der Hauptschiedsrichter beide Mannschaften, ob sie bereit sind. Dies wird durch Armheben des jeweiligen Läufers signalisiert.

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

Sind beide Mannschaften bereit, legt der Hauptschiedsrichter den Jugg auf den Mittelpunkt. Er gibt das Spiel mit den Worten "3-2-1-Jugger" frei und verlässt auf kürzestem Weg das Spielfeld. Sowie der Ausruf „Jugger“ ertönt, dürfen die Spieler die Grundlinie übertreten.

7.2.3 Auswechslungen

Auswechslungen dürfen nur während Spielunterbrechungen vorgenommen werden.

Ausgewechselte Spieler dürfen wieder eingewechselt werden. Die Anzahl der Auswechslungen ist damit unbegrenzt, solange nicht mehr als die 8 Startspieler eingesetzt werden.

7.3 Spielunterbrechungen

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

7.3.1 Gründe für Spielunterbrechungen

Gründe für eine Unterbrechung können sein:

- Erzielen eines Juggs
- Verletzung eines Spielers
- Beschädigung einer Pompfe
- Zu viele Spieler auf dem Spielfeld
- Fremdpersonen, Tiere auf dem Spielfeld
- Unterbrechung durch einen Schiedsrichter

7.3.2 Pausen

Zwischen den Halbzeiten gibt es eine Pause. Während der Pause werden die Seiten gewechselt. Der Hauptschiedsrichter kann den Mannschaften zusätzlich eine Verschnaufpause einräumen. Die Dauer richtet sich nach dem Ermessen des Schiedsrichters, sollte aber 5 Minuten nicht überschreiten.

7.4 Punkte (bzw. Schädel, Juggs)

Um einen Punkt zu erzielen, muss der Läufer den Schädel im Mal platzieren. Der Punkt ist gültig, wenn der Jugg im Mal stecken bleibt und keiner der beiden Läufer ihn mehr berührt.

Fällt der Schädel von allein wieder aus dem Mal, ist der Punkt ungültig und es wird weitergespielt.

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

Berühren beide Läufer den Jugg, während dieser im Mal platziert wird, darf, sofern der Schädel nicht von beiden Läufern losgelassen wurde, der Jugg auch wieder entfernt werden, dies zählt nicht als Punkt.

Wurde der Schädel ungültig platziert, läuft das Spiel weiter und der Jugg wird vom Malrichter oder einem Spieler aus dem Mal genommen und daneben gelegt.

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

7.5 Sieger des Spiels

Die Mannschaft, die während des Spiels die meisten Punkte erzielt, hat gewonnen.

Erzielen beide Mannschaften gleich viele Punkte, gilt die Regel des Golden Jugg.

7.5.1 Golden Jugg

Nach abgelaufener Spielzeit wird das Spiel unterbrochen. Sollte ein Punktgleichstand bestehen, kommt es zur Regelung des Golden Jugg.

Der Schiedsrichter leitet das Set-Up ein und verkündet, dass das Spiel durch Golden Jugg entschieden wird. Er setzt das Spiel solange fort, bis ein Punkt erzielt wird.

Die Mannschaft, die den ersten Punkt erzielt, ist Sieger des Spiels.

7.6 Strafen

Spieler sind durch die anderen Spieler und Schiedsrichter auf regelwidriges Verhalten hinzuweisen.



8. Sicherheit und Turniere

8.1 Sicherheit

Auf den ersten Blick sieht es so aus, als sei Jucker eine gefährliche Sportart. Dieser Schein trügt. Die oberste Regel lautet "Safety first!"

8.1.1 Umgang mit anderen Spielern

Das eigene Verhalten soll niemanden gefährden oder verletzen. Dazu gehört verantwortungsbewusster Umgang mit den Pompen. Diese müssen vor einem Spiel auf ihre Sicherheit überprüft werden. Sollte eine Pompe nicht sicher sein (Polsterung zu dünn, Kernstab gebrochen, etc.) muss sie sofort aus dem Spiel entfernt werden, ganz gleich ob dies bei der Pompenprüfung, vor oder während des Spiels festgestellt wird. Es gilt selbst zu erkennen, ob die eigene Pompe sicher ist.

Auch für die Läufer gilt der verantwortungsbewusste Umgang miteinander.

Unsportliches Verhalten, körperliche und verbale Attacken, sind strikt verboten.

Unnötige Härte ist generell zu vermeiden.

Grundsätzlich gilt der Appell zu einem kontrollierten Spiel, was auch die Beherrschung der eigenen Emotionen anbelangt.

8.1.2 Eigene Sicherheit

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

Für alle Pomper, besonders für den Kettenmann, sind Handschuhe angeraten. Sie bieten Schutz vor Stößen und verhindern Verletzungen.

Schmuck muss abgelegt oder abgeklebt werden.

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

8.1.3 Pompenprüfung

Ausrichter von Turnieren prüfen die Pompen der Teilnehmer vor Beginn der Veranstaltung. Dazu können auch alle Pompen ausgebreitet und von allen Teilnehmern begutachtet werden. Der Veranstalter kann Pompen bei begründeten Sicherheitsbedenken (mangelnde Polsterung, Bruchgefahr, zu harte oder abknickende Stechspitzen, zu geringer Stechspitzendurchmesser etc.) oder Längen-/Reichweitenverstoß für das Turnier sperren.

8.2 Turniere

8.2.1 Deutsche Meisterschaft

Die Entscheidung, an welchem Ort die Deutsche Meisterschaft im folgenden Jahr stattfindet, wird im Laufe der aktuellen Saison in einem besonderen Abstimmungsforum getroffen. Das Abstimmungsintervall wird von Januar bis Ende Februar geschaltet. Den Städten wird die Möglichkeit gegeben, sich auf einer eigenen Seite vorzustellen, in Szene zu setzen und die Vorzüge auszuarbeiten. Es dürfen dieselben Teams an der jährlichen Abstimmung zum Austragungsort teilnehmen, die auch an der Regelabstimmung teilnehmen dürfen. Jedes dadurch qualifizierte Team hat eine Stimme zur Wahl des Austragungsortes. Es gibt keine Einschränkung. Eine Stadt darf also auch hintereinander wiederholt als Austragungsort gewählt werden.



9. Alle Optionen



Regionale Regelwerke:

Option (NRW): Es gilt das NRW-Juggerregelwerk [\[Link\]](#).

Zu 4.1 Die Spielgeräte - Grundsätzliches:

Option (Saarbrücken): Die Polsterung der Pomphen muss mindestens 3cm stark sein, der Kernstab darf auf Daumendruck nicht erfühlbar sein.

*Option (Berlin, **nicht** Jugger e.V. und TSV Rudow:) Wie Saarbrücken, jedoch mit 2,5cm Mindeststärke.*

Option (NRW-Regelwerk): Das Regelwerk enthält Skizzen mit dem Aussehen und den einzelnen Teilmaßen der Pomphenarten. Pomphen werden nicht "Waffen" genannt.

Zu 4.2 Jugg/Schädel:

Option (NRW-Regelwerk): Der Jugg wird nicht "Schädel" genannt.

Zu 4.2.1 Umgang mit dem Schädel:

Option (Hamburg): Der Läufer darf den Schädel treten, sofern die Gefährdung von Spielern ausgeschlossen ist.

Zu 4.4 Stab:

Option (Hamburg): Sind beide Enden gepolstert, dürfen beide zum Schlagen verwendet werden. Auch die Blockfläche gilt als Schlagfläche.

Zu 4.8 Kette:

Option (NRW-Regelwerk): Die Kette muss nur 70cm weit von der Kugel abwärts gepolstert sein, anstelle 1m.

Zu 6.1.2 Ausnahme der Trefferzone:

Option (Hamburg, Lübeck, Hannover): Wenn ein Spieler ständig mit dem Kopf voran kämpft oder sogar absichtlich den Kopf zum parieren benutzt, so dass es seinem Gegner kaum noch möglich ist, nicht den Kopf zu treffen, kann der Schiedsrichter den Kopf des Spielers für den Rest des laufenden Spieles als Trefferzone ausgeben.

Zu 6.1.5 Kettentreffer:

Option (Hamburg): Wird ein Spieler von einer Kette getroffen, muss er sich für 10 Steine hinknien.

Zu 6.4 Hinknien:

Option (Hamburg, Bad Oldesloe, Lübeck): Kniende Spieler zählen ihre Strafzeit für den Schiedsrichter sichtbar mit den Händen. Um das Verletzungsrisiko zu minimieren, wird die Hand nicht hochgehalten.

Zu 7.6 Strafen

Option (Berlin, **nicht** Jugger e.V. und TSV Rudow): 07/2011: **Dieser Strafenkatalog wird derzeit überarbeitet.**

Bei gravierenden oder mehrfach wiederholten Regelverletzungen soll folgender Strafenkatalog dem Schiedsrichter als Leitfaden dienen.

Prämissen:

- *Personen, die unten sitzen, zählen ihre Steine mit der Hand*
- *Wenn nicht spielentscheidend und gewaltfrei, erst Ermahnung, dann Verwarnung*
- *3 Verwarnungen = Punkt für Gegner*

Allgemein:

- *Verbale Attacken, Gewaltandrohung, Drohgebärden, Gewaltanwendung = Spieler wird für die Halbzeit (Drittel) vom Spiel ausgeschlossen*
- *Frühstart = Verwarnung*
- *Zu früh aufstehen, bzw. nach Pinnen keinen Stein abwarten = Verwarnung*

Läufer:

- *Jugg absichtlich weit ins Aus werfen = Verwarnung*
- *Kniender Läufer behindert anderen Läufer beim Jugg-Greifen = Verwarnung*
- *Bei den Fouls geht es primär um punktentscheidende Situationen: wenn z.B. alle Spieler knien und nur die Läufer oben sind. Zu ahndende Situationen wären in die Beine springen, auf das Mal setzen ...*
- *→Offensivfoul (Läufer mit Jugg foul) = Verwarnung, Unterbrechung, bereits gezählte Steine bleiben verstrichen <<keine Wiederholung>> das verteidigende Team bekommt den Schädel*
- *→Defensivfoul/Notbremse (Läufer ohne Jugg foul) = Verwarnung, Punkt für die angreifende Mannschaft*
- *Es ist den Mannschaften erlaubt, ausgeschlossene Spieler zu ersetzen, jedoch nur aus dem Kontingent der 8 Startspieler.*

