



Jugger Spiel-Regeln



IndoWai

Inhaltsverzeichnis:

Jugger Spiel-Regeln	2	Die Spieler	
So geht das Spiel	3	Läufer	10
Zeit-Messung / So lange dauert ein Spiel	4	Pompfer	11
Treffer	5	Die Spiel-Geräte	
Was gilt als Treffer	6	Stab	12
Straf-knien / Wenn ein Spieler getroffen ist	8	Q-Tip	13
		Lang-Pompfe	13
		Kurz-Pompfe	14
		Schild	14
		Kette	15

Jugger Spiel-Regeln

Eine Mannschaft hat **5** Spieler.

Ein Spieler ist der **Läufer**.

Die anderen 4 Spieler heißen **Pompfer**.

Die Mannschaften sind gemischt.

Das bedeutet: Es spielen Frauen und Männer mit.

Jede Mannschaft kann bis zu 3 Spieler zum Wechseln mitbringen.

Das sind die **Auswechsel-Spieler**

So geht das Spiel

Am Anfang stellen sich die Mannschaften hinter ihrer Grund-Linie auf.

Der Spiel-Ball kommt in die Mitte vom Spiel-Feld.
Der Spiel-Ball heißt **Jugg**.

Der Schieds-Richter gibt das Start-Kommando:
„3 – 2 – 1 – Jugg!“

Dann dürfen die Mannschaften auf das Spiel-Feld laufen.

Die Läufer rennen zum Jugg.

Jeder Läufer will den Jugg haben.
Der Läufer muss den Jugg in das Tor von der anderen Mannschaft stecken.

Das Tor heißt **Mal**.

Wenn der Jugg im Mal stecken bleibt,
dann bekommt die Mannschaft von dem Läufer einen Punkt.

Nach dem Punkt ist der Spiel-Zug zu Ende.
Die Mannschaften stellen sich wieder hinter ihrer Grund-Linie auf.

Der Schieds-Richter gibt wieder das Start-Kommando „3 – 2 – 1 – Jugg!“
Dann fängt ein neuer Spiel-Zug an.
Es gibt so viele Spiel-Züge,
bis die Halb-Zeit zu Ende ist.

Zeit-Messung: So lange dauert ein Spiel

Bei dem Spiel hört man die ganze Zeit eine Trommel.
Die Trommel-Schläge heißen **Steine**.

Die Zeit zwischen 2 Trommel-Schlägen dauert
genau 1,5 Sekunden.

Ein Spiel hat 2 Halb-Zeiten.

Jede Halb-Zeit dauert 100 Steine.

Das bedeutet:

Nach 100 Trommel-Schlägen ist die Halb-Zeit
zu Ende.

Treffer

In jeder Mannschaft gibt es nur einen Läufer.
Nur der Läufer darf den Jugg anfassen.
Die anderen Spieler dürfen das nicht.
Sie helfen dem Läufer.

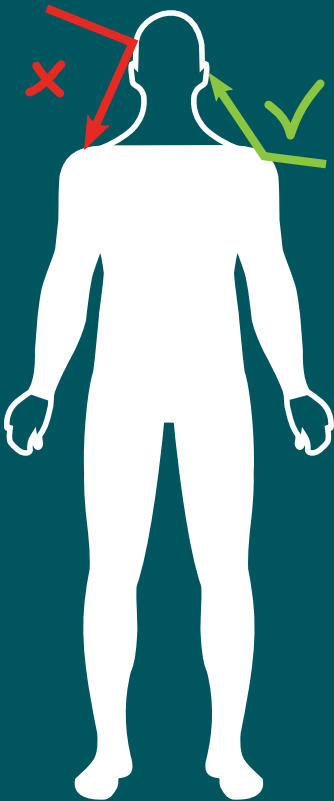
Die anderen Spieler haben **Pompfen** in der Hand.
Das sind die Spiel-Geräte.
Die Spieler nennt man **Pompfer**.

Es gibt lange Pompfen, kurze Pompfen und Ketten.
Die Spieler mit den kurzen Pompfen
heißen **Nah-Pompfer**.

Die Spieler mit den Ketten heißen **Ketten-Pompfer**.
In jeder Mannschaft gibt es nur
einen Ketten-Pompfer.

Die Pompfer schlagen oder stechen mit
den Pompfen.
Sie wollen die Spieler von der
anderen Mannschaft treffen.
Das bedeutet: Die Pompe kommt an den Körper
von einem anderen Spieler.
Der getroffene Spieler muss sich auf den
Boden knien.
Er muss 5 Trommel-Schläge warten.
Dann darf er wieder mitspielen.
Wenn er von einer Kette getroffen wird,
dann muss er 8 Trommel-Schläge warten.

Was gilt als Treffer?



Das Weiße im Bild ist die Treffer-Zone.

Dort darf ein Pompfer einen anderen Spieler treffen.

Der Pompfer muss die Pompe richtig benutzen. So wie es in den Regeln steht. Sonst gilt der Treffer nicht.

Treffer an der Kleidung sind auch gültig.

Jede Mannschaft hat verschiedene Spieler.

Läufer.

Ketten-Spieler.

Pompfer.

Nah-Pompfer.

Die Treffer-Zonen von den verschiedenen Spielern sind verschieden.

Der **Läufer** darf am ganzen Körper getroffen werden.

Aber nicht am Kopf!

Wenn der Läufer den Jugg in der Hand hat, dann darf er auch am Jugg getroffen werden.

Der **Ketten-Spieler** darf am ganzen Körper getroffen werden.
Aber nicht am Kopf.

Der Nah-Pompfer darf am ganzen Körper getroffen werden.
Aber nicht am Kopf.
Und nicht an den Händen.
Aber er darf an den Hand-Gelenken getroffen werden.
Die Hand-Gelenke vom Nah-Pompfer gehören zur Treffer-Zone.

Achtung!

Der Treffer gilt nicht:

Wenn er zuerst am Kopf oder am Hals ankommt.
Und dann erst an der Treffer-Zone.

Der Treffer gilt:

Wenn er zuerst an der Treffer-Zone ankommt.
Und dann am Hals oder am Kopf.

Manchmal machen 2 Spieler zur gleichen Zeit einen Treffer.

Und keiner kann sagen,
wer zuerst getroffen wurde.

Dann gilt:

Beide Spieler sind getroffen.

Straf-knien: Wenn ein Spieler getroffen ist

Wenn ein Spieler von einer Pompfe getroffen wird, dann muss er **straf-knien**.

Das bedeutet:

Er kniet auf dem Spiel-Feld.

Und darf nicht weiter-spielen.

Der getroffene Spieler muss
5 Trommel-Schläge warten.

Dann darf er weiter-spielen.

Wenn der Spieler von einer Kette getroffen wird,
dann muss er 8 Trommel-Schläge warten.

Der getroffene Spieler hält eine Hand
hinter dem Rücken.

Mit der Hand zählt er die Trommel-Schläge mit.

Wenn die Straf-Zeit abgelaufen ist,
darf er weiter-spielen.

Er muss aber nicht weiter-spielen.

Er kann auch länger am Boden knien.

Wenn ein Pompfer getroffen wird,
dann muss er seine Pompfe flach auf

den Boden legen.

Andere Spieler dürfen nicht darüber stolpern.

Darauf muss der Spieler aufpassen.

Der Läufer kann auch getroffen werden.

Wenn er den Jugg hat,

dann muss er ihn neben sich auf den Boden legen.

Der Läufer von der anderen Mannschaft

darf ihm den Jugg dann abnehmen.

Die Spieler

Läufer

Der Läufer hat keine Pompfe.
Er kann sich nicht gegen die Pompfer
von der anderen Mannschaft wehren.

Der Läufer darf den Jugg mit den Händen tragen.
Er darf ihn werfen.

Und er darf ihn in das Tor
von der anderen Mannschaft stecken.

Der **Jugg** ist der Spiel-Ball.

Das Tor heißt **Mal**.

Der Läufer darf den Jugg nicht treten.

Die Läufer dürfen miteinander ringen.

Das bedeutet:

Sie dürfen kämpfen.

Aber ohne Schlagen und Treten.

Pompfer

Pompfer sind die Spieler mit den Spiel-Geräten.

Die Spiel-Geräte heißen **Pompfen**.

Die Pompfer dürfen sich das Spiel-Gerät aussuchen.

Jede Mannschaft darf nur eine Kette benutzen.

Die Pompfer müssen ihren Läufer beschützen.

Und sie müssen ihm den Weg frei machen.

Damit er den Jugg in das Tor von der anderen Mannschaft stecken kann.

Sie dürfen den Jugg mit ihren Pompfen schlagen oder stechen.

Aber sie dürfen den Jugg nicht treten oder anfassen.

Und sie dürfen den Jugg nicht mit ihren Pompfen tragen.

Pompfen

Die Spiel-Geräte beim Jugger heißen **Pompfen**.

Stab

Der Stab ist ein langer Stock.

Er hat 2 Griffe.

Der Spieler muss ihn immer mit 2 Händen festhalten.

Mit dem Stab darf man nur schlagen.

Stechen ist verboten!

Mit dem Teil zwischen den 2 Griffen
kann man einen anderen Spieler treffen.

Das ist aber kein richtiger Treffer.

Dieser Treffer gilt nicht.

Q-Tip

Der Q-Tip ist eine Nah-Pompfe.
Er kann 2 Meter lang sein.

Der Q-Tip ist die längste Nah-Pompfe.

Der Q-Tip hat 2 Schlag-Flächen: rechts und links.
Der Griff ist in der Mitte.

Der Spieler muss den Q-Tip mit 2 Händen festhalten.
Sonst gilt der Treffer nicht.

Mit dem Q-Tip darf man stechen.

Lang-Pompfe

Die Lang-Pompfe hat eine Schlag-Fläche.
Und einen Griff.

Der Spieler muss den Griff mit 2 Händen festhalten.

Wenn der Spieler den Griff nur
mit einer Hand festhält,
dann gilt der Treffer nicht.

Mit der Lang-Pompfe darf man stechen.

Kurz-Pompfe

Die Kurz-Pompfe ist die kürzeste Pompfe.
Der Spieler muss sie mit einer Hand festhalten.

Der Spieler spielt mit 2 Kurz-Pompfen.
Oder mit einer Kurz-Pompfe und mit einem Schild.

Mit der Kurz-Pompfe darf man stechen.

Schild

Der Spieler kann den Schild nur zusammen
mit einer Kurz-Pompfe benutzen.
Er hat den Schild in der einen Hand.
Und die Kurz-Pompfe in der anderen Hand.

Der Schild schützt den Spieler.
Damit er nicht getroffen wird.

Mit dem Schild kann man keinen anderen Spieler
treffen.

Kette

Die Kette hat an einem Ende eine Schlaufe zum Festhalten.

Am anderen Ende ist der Ketten-Ball.

In der Mitte ist die Kette.

Ein Teil von der Kette ist gepolstert.

Das bedeutet:

Dort ist Schaum-Stoff drum herum.

Der andere Teil von der Kette ist nicht gepolstert.

Dort ist kein Schaum-Stoff drum herum.

Der Ketten-Ball ist auch mit Schaum-Stoff gepolstert.

Der Ketten-Spieler muss die Kette am Ende mit der Schlaufe festhalten. Er steckt den Arm durch die Schlaufe und hält die Kette unter der Schlaufe fest.

Mit der Kette kann man nicht stechen.



Indiwi e.V.

mail: jugger@indiwi.de

internet: indiwi.de

Axel-Springer-Straße 40/41
10969 Berlin

Indiwi