

# Die Spielregeln



1. Die **Spieler** stellen sich an ihre **Grundlinie**. Der **Jugg** liegt in der **Mitte** des **Feldes**.

2. Das Startsignal ist „**3-2-1-Jugger**“. Die **Spieler laufen** auf das **Feld**.

3. Die **Läufer** versuchen den **Jugg** in das **Mal** der **Gegenmannschaft** zu legen.

Die **Pompher** wollen das verhindern. Sie versuchen die Spieler mit ihren **Pomphen** zu **treffen**.

4. Wird ein Spieler **getroffen**, muss er sich **hinknien**. Er muss bis **5 zählen**. Danach darf er **weeterspielen**. Wird ein **Läufer** getroffen, muss er den **Jugg loslassen**.

5. Legt der Läufer den **Jugg ins Mal**, hat die Mannschaft einen **Punkt**.

6. Wer die **meisten Punkte** hat, hat **gewonnen**.

Veranstaltet von

**Indiwi**

Gefördert durch die

**Aktion  
MENSCH**

**JUGGER**  
**DKJM Berlin 2019**  
inklusive Deutsche Kinder- und Jugendmeisterschaft