

Jugger-Knigge

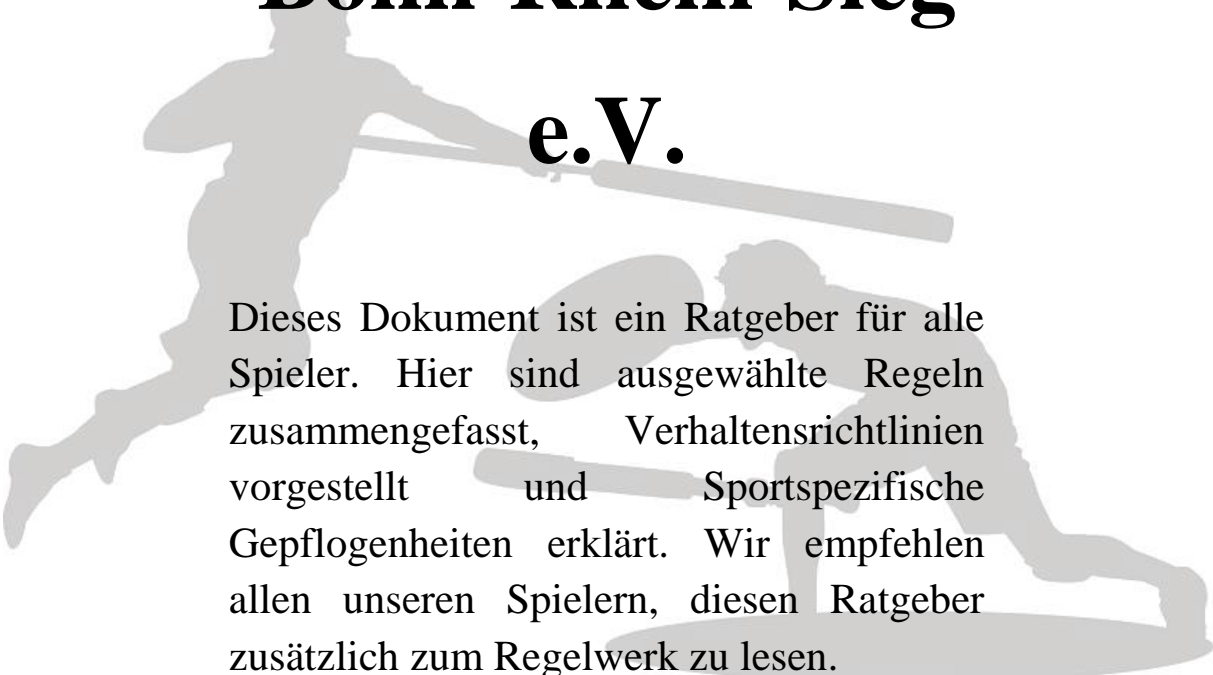
Ratgeber für Jedermann

JUGGER

Jugger

Bonn-Rhein-Sieg

e.V.



Dieses Dokument ist ein Ratgeber für alle Spieler. Hier sind ausgewählte Regeln zusammengefasst, Verhaltensrichtlinien vorgestellt und Sportspezifische Gepflogenheiten erklärt. Wir empfehlen allen unseren Spielern, diesen Ratgeber zusätzlich zum Regelwerk zu lesen.

BONN-RHEIN-SIEG E.V.

1. Regeln:

Trefferzonen

Als Trefferzone gilt allein ganzer Körper, mit Ausnahme von deinen Händen bis zu deinen Handgelenken und dein Kopf bis zu den Schlüsselbeinen, außer du spielst als Kettenspieler oder Läufer. In diesem Fall sind auch deine Hände Trefferzone. Um dir das Rätselraten im Spiel, wo die Hand aufhört und der Arm anfängt, zu ersparen, empfehlen wir es, kurze Handschuhe zu tragen. Rutscht ein Treffer in einer einzelnen Schlag- oder Stichbewegung von einer Trefferzone auf deinen Kopf, gilt dies als legitimer Treffer, andersherum allerdings nicht. Trifft ein Schlag gleichzeitig den Kopf und eine Trefferzone, gilt dies als Kopftreffer und ist dadurch ungültig. Schläge, die von den Händen auf eine Trefferzone abrutschen, und Schläge, die Hand und Trefferzone gleichzeitig treffen, gelten als legitime Treffer.

Doppel

Wenn du und dein Gegner euch gleichzeitig trifft, spricht man von einem Doppel und ihr müsst euch beiden hinknien. Es ist allerdings nur ein Doppel, wenn nicht zu unterscheiden ist, wer zuerst getroffen hat. Im Zweifel kniet ihr beide ab. Bei Bedarf kann ein Schiedsrichter hinzugerufen werden, oder nach dem Spielzug nach einer Wiederholung verlangt werden. Dies sollte aber nur im Turnier passieren, da es im Training oftmals aufhält und niemandem einen nennenswerten Mehrwert bringt.

Benimmregeln für den Läufer

Bist du Läufer, müssen dir die Läuferregeln genau bekannt sein. Vor dem Spiel sollten die Läufer der Teams über die Härte ihres Spielstils sprechen und sich auf den kleinsten gemeinsamen Nenner einigen.

Male verdecken

Läufer, vor allem im Läuferkampf, wie auch Pompfer sollten das Mal nicht absichtlich verdecken, um den anderen Läufer zu behindern. Die Öffnung muss für den Gegner zugänglich bleiben. Verdeckst du das Mal versehentlich, musst du es so schnell wie möglich wieder freigeben. Es sollte nach Möglichkeit vermieden werden, die Male umzudrehen oder zu verschieben. Sollte dies doch geschehen, musst du sie schnellstmöglich wieder aufzurichten.

2. Etikette:

Sportsgeist

Wie in jedem Teamsport gilt auch bei uns: Sei pünktlich, sei zuverlässig, sei freundlich und sei hilfsbereit. Alles andere ist unfair gegenüber deinen Mitspielern, egal ob sie auf dem Feld mit dir oder gegen dich spielen.

Begrüßung

Vor einem Spiel, vor allem auf Turnieren aber manchmal auch im Training, begrüßen sich die Teams in der Mitte des Spielfeldes. Die Pompfen werden an der Grundlinie gelassen. Nach dem Spiel verabschiedet man sich auf gleiche Art.

Fairness

Da Jugger mehr noch als andere Sportarten auf Fairness beruht, liegt eine große Verantwortung zum Einhalt der Regeln bei dir als Spieler. Treffer sollten deshalb ehrlich anerkannt werden. Sollte ein Spieler im fälschlichen Glauben eines regelkonformen Treffers abknien (Bsp. Wenn du deinem Gegner mit der Langpompfe in den Rücken stichst, aber nur eine Hand am Griff hattest oder wenn du den Läufer abgeschlagen hast, nachdem du selbst getroffen wurdest), bist du verpflichtet, den Gegner mit einer kurzen Ansage („Ungültig“, „Einhändig“, „Ich war ab, du stehst!“) wieder hoch zu schicken. Treffer vorsätzlich mit dem Kopf oder unnötig großer Schutzkleidung zu blocken ist zwar regelkonform, aber unsportlich.

Unnötige Härte

In manchen Situationen lässt es sich nicht zu vermeiden, dass Schläge viel Wucht haben, es sollte jedoch nach Möglichkeit vermieden werden, dass Spieler, insbesondere die, die sich nicht verteidigen können, mit unnötiger Härte angegriffen werden. Auf Turnieren kann ein solches Verhalten sogar zum Ausschluss führen.

Körperkontakt

Jugger ist, mit Ausnahme der Läufer, ein weitestgehend körperkontakt-freier Sport. Um Verletzungen vorzubeugen musst du darauf achten, dass du nicht vorsätzlich oder versehentlich in andere Spieler reinrennst- oder springst. Sollten Spieler direkt aufeinander zulaufen, müssen sie abbremsen oder ausweichen, um eine Kollision zu vermeiden.

Kopftreffer

Kopftreffer können vorkommen und sind normal. Versuche trotzdem, sie zu vermeiden und unterstelle dem Gegner keinen Vorsatz. Stell dich darauf ein, dass du im Laufe des Spieles am Kopf getroffen werden kannst. Wähle demnach auch gegebenenfalls deine Brille oder deine Kopfbedeckung aus.

Ton im Team

Es wird im Spiel immer wieder zu Situationen kommen, in denen du mit der Leistung deiner Team-Kameraden oder mit dem Verhalten deiner Gegner nicht zufrieden bist. Versuche trotzdem immer darauf zu achten, mit den anderen in einem respektvollen und angemessenen Ton zu sprechen, auch wenn du gerade wütend bist. Versuche deinen Mitspielern konstruktive Kritik zu geben anstatt sie bloß anzublaffen.

Spielzüge ausspielen bis Abpfiff

Auch wenn ein Spielzug bereits gewonnen aussieht, sollte unverändert weitergespielt werden, bis er abgepfiffen wird, da sich immer etwas Unerwartetes ergeben kann (Der Jugg bleibt nicht im Mal stecken, der Läufer kommt versehentlich ins Aus, etc.).

3. Verhalten im Spiel:

Verletzung

Geringfügige Verletzungen wie Umknicken oder blaue Flecken gehören zu jedem Sport dazu. Versuche das Spiel, außer in Notfällen, nicht aufzuhalten. Sollte dein Ausfall spielrelevant sein, kann der Spielzug wiederholt werden.

Spielzüge abbrechen

Im Falle von Verletzungen, grob unsportlichem Verhalten oder Ähnlichem kann der Spielzug von einem Schiedsrichter abgebrochen werden. Es macht mehr Sinn, den Spielzug auszuspielen und bei Bedarf zu wiederholen, falls dem benachteiligten Team dadurch ein Schaden entstanden ist. Überlasse die Entscheidung über den Spielabbruch den Schiedsrichtern, da diese wahrscheinlich mehr sehen als du.

Diskutieren, Beschweren, Entschuldigen

Sollte es Unstimmigkeiten geben, oder du das Bedürfnis haben, dich bei einem Spieler zu entschuldigen, kläre dies nach dem Spielzug um den Spielablauf nicht zu stören. Bei Bedarf kannst du immer noch nach einer Wiederholung verlangen.

4. Abseits des Spieles:

Der Umgang mit Pomphen

Pomphen sind Gebrauchsgegenstände und gehen früher oder später alle kaputt. Es ist daher nicht schlimm, wenn du eine Pompfe, die dir vielleicht nicht gehört, im

Spiel versehentlich kaputt gemacht hast. Trotzdem solltest du schon der Sicherheit wegen Bescheid sagen und die Pompe aus dem Spiel nehmen, da durch kaputte Pumpen ernsthafte Verletzungen entstehen könne. Generell solltest du niemals eine private Pumpe nutzen, ohne den Besitzer der Pumpe vorher um Erlaubnis zu fragen. Die Vereins-Pumpen erkennst du an dem schwarz-gelben Gaffer. Generell solltest du mit den Pumpen immer sorgsam umgehen und sie beispielsweise nicht werfen oder dich drauf abstützen. Auch wenn die Materialien nicht teuer waren, steckt in jeder Pumpe viel Arbeit.

Schiedsen nach dem Spiel (Anstrengung beim Schiedsen = Spielwertsteigerung)

Fahren wir gemeinsam auf ein Turnier, müssen wir als Team Spiele anderer Mannschaften schiedsen, genau wie die anderen Mannschaften für uns schiedsen. Diese Aufgabe sollte gleichmäßig unter allen Turnierteilnehmern aufgeteilt werden. Bist du noch zu unsicher was die Regeln angeht, kannst du deine Teamkameraden auch darum bitten, eine nicht so anspruchsvolle Aufgabe zu übernehmen, wie beispielsweise das Punkte- oder Steinezählen. Generell solltest du als Schiedsrichter immer dein Bestes geben. Bist du mal unsicher, solltest du dich mit den anderen Schiedsrichter beraten.

Zivilist auf Spielfeld

Wenn wir bei unserem Training im Park sind, kann es schon mal vorkommen, dass Spaziergänger auf das Feld laufen. Bevor wir anlaufen, sollten diese daher gebeten werden, das Spielfeld zu verlassen. Wenn Kinder oder Hunde während dem Spiel aufs Feld laufen, sollte der Zug je nachdem abgebrochen werden, da das Verletzungsrisiko zu hoch ist.

Umgang mit der Öffentlichkeit

Jugger ist ein relativ unbekannter Sport, der sich seinen Platz in der öffentlichen Wahrnehmung erst noch erarbeiten muss. Um das Bild von Jugger als ernstzunehmenden Sport nicht zu gefährden, solltest du davon Abstand nehmen, den Sport in irgendeiner Weise mit politischen oder weltanschaulichen Veranstaltungen in Verbindung zu bringen. Das heißt, deine Pumpe oder dein

Trikot haben nichts auf Demonstrationen, kirchlichen Veranstaltungen oder Parteitag verloren. Außerdem solltest du davon Abstand nehmen, dich „unsozial“ zu verhalten, generell und im Interesse der Mannschaft und des Sports vor allem während du als Juggerspieler zu erkennen bist.