

# JUGGER

## Spielregeln: Verdeutlichung

### Abschlagen beim Aufstehen:

Wer im Aufstehen abgeschlagen wird, muß wieder 5 bzw. 8 Steine abzählen. Im Aufstehen darf er sich nur verteidigen (Schläge parieren). Als aufgestanden gilt, wer:

- ✓ Ganz aufgestanden ist (logisch)
- ✓ 2-3 Schläge erfolgreich pariert hat
- ✓ Drei oder mehr Schritte in eine Richtung gerannt ist, auch wenn er das gebückt tut.

## Hausregeln

Da Juggen ein Sport ohne festen Verband ist, gibt es keine in Harz gegossenen Grundregeln. Vielmehr wenden Teams bei ihren Spielen von den allgemeinbekanntesten leicht abweichende Spielregeln an. Auf Turnieren nennt man diese alternativen Fassungen die Hausregeln. In dem **neuen Regelwerk von 2007** sind die Optionen der meisten Städte enthalten (siehe anderes Dokument).

Ein gutes Beispiel sind die Hausregeln des Hamburger Turniers 2006, auf dem auch jene anderer Städte einbezogen wurden:

- x Der Jugg wird "Schädel" genannt
- x Der Schiedsrichter soll vornehmlich Spielbeobachter und

"Regulator" sein, während Treffer und Unklarheiten von den Spielern auf dem Feld geregelt werden sollen.

- x Wer sich hinkniet, muß seine Steine abzählen, bis er wieder aufstehen kann - auch wenn er gleich nach dem Hinknien merkt, daß der Treffer eigentlich ungültig gewesen ist (Hannoveraner Regelung).
- x Wer aussetzt (kniet), zählt die verbleibenden Steine mit der Hand ab. Den Arm darf er dabei aber nicht ausstrecken, da dies gefährlich bzw. spielbehindernd sein könnte (Bad Oldesloer Regelung)
- x Von der Kette Getroffene müssen 10 Steine aussetzen (Hamburger Regelung)
- x Der Qwik darf den Schädel treten, sofern er dadurch keine anderen Spieler gefährdet
- x Wer immer wieder während des Spiels über Regeln "mault", wird mit einem Spielverweis belegt
- x Hält jemand seinen Kopf auf Hüfthöhe, so zählt er auch zur Trefferzone.

