

Jugger®

10. Deutsche Juggermeisterschaft. 15. und 16. September 2007, Berlin,
Friedrich Jahn Sportpark

Liebe/r Medienpartner/Innen,
große sportliche Ereignisse werfen ihre Schatten voraus...
Zum zehnten Mal findet am **15. und 16. September 2007** die Deutsche Juggermeisterschaft in Berlin statt. Dazu erwarten wir **20 Teams aus dem gesamten Bundesgebiet**, die sich im Polsterwaffen-Kampf miteinander messen. Das Turnier wird im Friedrich Jahn Sportpark (U-Bhf. Eberswalder Str.) auf drei Spielfeldern ausgetragen.

Der Eintritt ist wie immer frei!

Die Gruppenspiele finden am **Samstag von 11:00 - 19:30 Uhr** statt, die K.O.-Runden **Sonntags ab 11:00 Uhr** und die Siegerehrung ab 14:30 Uhr.

Das Juggern wächst aus den Kinderschuhen. Der Sport wird attraktiver, denn die Teams werden besser, genauso wie der Unterhaltungswert, der in den letzten Jahren enorm gestiegen ist. Und sogar von Amtswegen ist dass Juggern ein anerkannter Sport. In diesem Jahr erhielt der Jugger e.V. endlich die Sportförderungswürdigkeit.

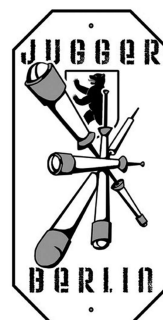
Nach der letzten Deutschen Meisterschaft brach in Berlin ein regelrechter Jugger-Boom aus. Sechs neu gegründete Teams und der TSV Rudow (der eine eigene Juggergruppe innerhalb des Vereins etablierte) stellen eine neue Generation von Juggern, die es den schon länger existierenden Teams zeigen möchte. Worauf wir gespannt sein dürfen.

Wer seine Juggerkenntnisse noch mal kurz vor dem Turnier auffrischen will, kann dies auf <http://www.jugger.de> tun.
Viel Spass!

Wir würden uns freuen, wenn Sie über die **10. Deutsche Juggermeisterschaft**, das **größte Ligaturnier des Jahres**, sowohl im Vorfeld als auch tagesaktuell berichten. Durch Ihre Publicity wird diese spektakuläre Trendsportart viele neue Fans gewinnen und damit einen weiteren Schritt in die richtige Richtung machen!

Vielen Dank und beste Grüsse
der Jugger e.V.

Kontakt:
Jugger e.V. Berlin
Regensburger Str. 33
10777 Berlin
Tel: 030 4373 4620
www.jugger.de
Mail: lester@jawaka.net



Jugger®

Was ist Jugger?

Jugger ist eine Mischung aus American-Football und Gladiatorenkämpfen: Zwei Mannschaften à fünf Feldspieler versuchen den Jugg, den Spielball, in der Mitte des Spielfeldes zu erobern und ins Platzierfeld der gegnerischen Mannschaft zu tragen.

Vier der fünf Spieler sind mit sogenannten Pompfen ausgestattet, den Spielgeräten des Juggerns. Wird ein Spieler von einer solchen Pompfe berührt, kann er eine Zeit lang nicht ins Spielgeschehen eingreifen. Der fünfte Spieler führt zwar keine Pompfe, aber er ist der einzige, der den Jugg in die Hand nehmen darf. Seine Aufgabe ist es, geschützt durch seine Mitspieler den Jugg zu platzieren und damit zu punkten.

Als Ursprung ein Film: „Die Jugger - Kampf der Besten“

In der fernen Zukunft, im 23. Jahrhundert streift ein Juggerteam durch die kargen Wüstenlandschaften einer postapokalyptischen Welt. Sie bestreiten Ihren Lebensunterhalt durch Showkämpfe, die blutigen Gladiatorenkämpfen ähneln. Aber die Jugger kämpfen freiwillig!



Jugger®

Presse-Spiegel

Schlecht gelaunt, gestreßt und des 21. Jahrhunderts überdrüssig?? Dann haben wir was für Sie: Juggern, das Endzeit-Rugby. ...

Maxim

Martialischer Look, gepolsterte Waffen - und alles halb so wild, aber doppelt Spaßig: Juggern.

Cocktail

... den Gummi-Hundeschädel wegschnappen, ungehindert an allem zu Boden gepompften Gegner vorbeiziehen und den Jugg im gegnerischen "Mal", das wie in kleiner Vulkan aussieht, versenken. Darum geht's im Wesentlichen.

Tom Wolf, taz

Verflucht, ich bin angefixt von diesem "Juggern".

Tom Wolf, taz

... Die Kämpfer von "Sackwut" und "Schädelbruch" sind im normalen Leben friedliche Menschen, Bühnentechniker, Chemielaboranten oder Arbeitslose, die - inspiriert durch Mittelalterspiele und den Film "Die Juggler" - zu ihrem makabren Hobby fanden.

Berliner Zeitung

Man nehme eine überdimensionalen Q-Tip, sprich einen vorne gut gepolsterten Stab, bilde zwei Mannschaften und versuche nun das Objekt der Begierde, sprich den Ball, am Ende der gegnerischen Spielhälfte zu platzieren. Fertig ist ein Jugger-Spiel. ... Ein Riesenspaß für alle Beteiligten und die Zuschauer.

Zitty

Nichts für Warmduscher.

taz



BILD Zeitung Seite 7, 23.08.03

Jugger®

Spielregeln

Das Spielfeld misst 20 x 40 Meter. Jede Mannschaft besitzt an ihrer Feldseite ein punktförmiges Mal, das es zu schützen gilt. Als Spielball dient ein künstlicher Hundeschädel (Jugg) aus Schaumstoff oder ein Rugby-Ei. Jede Mannschaft besteht aus 5 Spielern: 1 Läufer (Quick), 1 Kettenmann und 3 Kämpfer (Pompfer). Dazu sind maximal 3 Ersatzspieler erlaubt. Der Läufer ist unbewaffnet und darf als einziger den Jugg aufnehmen.

Die Zeitmessung geschah ursprünglich durch das Werfen von Steinen an einen Gong. Jedes Spiel besteht aus zwei Hälften von jeweils 100 Steinen Länge. Dabei entspricht ein Stein etwa 1,5 bis 2 Sekunden.

Zu Beginn jedes Spielzuges stellen sich die Mannschaften an ihren Feldseiten auf, der Jugg liegt in der Mitte des Feldes. Auf das Kommando „3, 2, 1 Jugger“ stürmen beide Mannschaften aufeinander zu. Die Läufer versuchen, den Jugg zu nehmen und ihn auf das gegnerische Mal zu legen. Ist dies geschafft, so bekommt die Mannschaft einen Punkt, und ein neuer Spielzug beginnt.

Wird ein Spieler von einem Sportgerät getroffen (gilt auch bei denen der eigenen Mannschaft), so hat sich der getroffene Spieler auf den Boden zu knien und muss fünf Steine lang aussetzen. Wird er von der Kette getroffen, dauert die Auszeit sogar acht Steine. Hand- und Kopftreffer zählen nicht. Verlässt ein Spieler das Spielfeld, bekommt er ebenfalls fünf Steine Strafe. Derart gesperrte Gegenspieler können gepinnt werden, indem das eigene Sportgerät auf den knienden Spieler gelegt wird. Dieser darf erst wieder aufstehen und weiterspielen, wenn sowohl seine Auszeit abgelaufen ist, als auch das Pinnen aufgehoben wurde.

Als Sportgeräte (Pompfen) dienen zumeist Stäbe von bis zu 2 Metern Länge. Bei diesen müssen stets beide Hände am Sportgerät sein. Weiterhin erlaubt sind auch die zweihändig geführte Langpompfe von bis zu 1,4 Metern Länge und die Kurzpompfe (85 Zentimeter), die entweder paarweise oder mit Schild geführt wird. Alle Sportgeräte sind gut gepolstert, harte oder gar scharfe Sportgeräte sind verboten! Die über drei Meter lange Kette besteht aus einem Schaumstoffball an einer Plastikkette mit Handschlaufe und wird über dem Kopf geschwungen.

Die Kämpfer dürfen ausschließlich mit ihren Sportgeräten Treffer landen. Läufer dürfen ausschließlich den jeweils gegnerischen Läufer angreifen, hier ist nur Ringen, Schubsen und Stoßen erlaubt. Treten, Beißen, Boxen usw. ist streng untersagt! (Quelle: Wikipedia)



Jugger®

Das Buch zum Juggern

Buchbeschreibung:

Meterlange Pomphen, Hundeschädel, wirbelnde Ketten - und das soll harmlos sein? Auch noch im Unisport oder als Schul-AG gemacht werden? Und dann noch im Zeugnis stehen?

Jep. Alles, was man dazu wissen muß, findet sich in diesem weltweit ersten Buch über den Sport. Darüber hinaus viel über seine Entstehungsgeschichte. Wie man in Übersee und down under den Hundeschädel jagt. Durchgängiger Farbflash mit dramatischen Fotos von Juggerspielen. Natürlich mit einem Grußwort des Regisseurs der Filmvorlage, David Webb Peoples. Nur mit dem Titel mag sich der Autor nicht recht anfreunden.

Wickenhäuser: Juggern. Der Trendsport ...

Verlag a. d. Ruhr 2006

17.-- !

ISBN 3-8346-0178-0

Leseprobe, Ergänzungen und Erläuterungen zum Titel: <http://jugger.uhusnest.de>

Rezensionsexemplare können Sie beziehen beim Verlag an der Ruhr, Alexanderstr. 54, 45472

Mülheim a. d. Ruhr, info@verlagruhr.de



Jugger®

Interview mit dem Drehbuchautor und Erfinder des Juggerns David Webb Peoples

Zur Person: David Webb Peoples

Peoples ist Drehbuchautor und Regisseur des Film "Die Jugger" (Orig. „Blood of Heroes“). Folgende Statements gab er Ruben Wickenhäuser Anfang 2006 während seiner Recherchen zu ersten Buch über das Juggern am Telefon:

DWP:

"It sort of derived from thinking about "juggernaut" just going from there to juggers and it sounds like physical and what they do and that's all there is to it. (...) I was remembering the flying wedge (=keilförmiger Durchbruchs-Move im American Football), the "juggernaut", right, and it sort of seemed to me there is a little bit of that to this."

DWP:

"I read a short story (...)that was called rollerball (...) and I immediately started thinking about a futuristic sport. (...) The things I didn't like about rollerball was that it were about big corporations and things like that and (...) it was a commentary in the structure of spectator sports. And I wasn't interested quite in the same thing. I was more interested in a very rough, very physical sport that tested courage (...) Rollerball inspired me in some ways. (...) But Jugger wasn't a bunch of people being big stars to big crowds. Rather it was a struggle that people made, like travelling musicians, not big stars, you know, riding busses. (...) So I was trying to get some of the spirit of that rather than large, organized sports."



Foto: Verleiher



Erlebnis Juggern: Buchauszug: Jugger. Der Trendsport ...

Da rennen zwei Mannschaften mit Hochgeschwindigkeit aufeinander los, schwingen mannshohe, armdicke Schläger, einer wirbelt gar eine meterlange Kette mit einer gefährlich aussehenden schwarzen Kugel am Ende in der Faust, und ehe wir verstanden haben, was hier eigentlich geschieht, stoßen sie zusammen - jeder sucht die Schwachstelle seines Gegners, schlägt ihn ab, pariert Hiebe der anderen, mehrere gehen zu Boden, und einer greift sich einen Ball und sprintet durch eine Lücke in den gegnerischen Reihen. Als die Kette herbeizischt und der Ball den Läufer zwischen den Schulterblättern trifft, flutscht ihm der Spielball aus den Händen, der kollert seltsam eiernd vor unsere Füße, und wir müssen erkennen, daß es sich um gar keinen Ball handelt, sondern -- um einen Hundeschädel. Oder besser gesagt die Schaumstoffnachbildung eines Hundeschädels.

Ein solches Erlebnis an einem harmlosen Sonntag Nachmittag, das wird man nicht so schnell vergessen. Dabei sind wir nur Zeuge einer neuen Sportart geworden, die Anhänger in ganz Deutschland gefunden hat: Jugger.

... Weniger würde man jedoch vermuten, daß dieser Sport ganz und gar nicht brutal ist. Im Gegenteil ist er sogar recht ungefährlich, dafür aber um so unterhaltsamer. Die martialischen Schläger sind dick gepolstert und werden nach dem Geräusch, das sie beim Auftreffen verursachen, "Pompfen" genannt. Es kommt auch gar nicht darauf an, den Gegner mit Kraft zu treffen. Schon eine leichte Berührung an der Kleidung zählt als Treffer, und so sind schnelle, kurze Bewegungen weitaus erfolgreicher als der Einsatz von Kraft.

Viele Zuschauer fühlen sich daher auch weniger an eine Schlägerei als vielmehr an "Quidditch" erinnert, das Flugspiel aus "Harry Potter". Auch wenn hier die Spieler am Boden bleiben müssen, ist sein Reiz nicht geringer, aus mehreren Gründen: Erstens durch seine schnellen, an das American Football erinnernden Züge. Zweitens durch die strategischen Möglichkeiten, die auch in der Vielfalt der Pompfen liegt:

Da gibt es Stäbe, zweihändig oder einhändig und mit einem Schild geführte Keulen, desweiteren sogenannte "Q-Tips", die an Lord Mauls Kampfstab aus Star Wars erinnern, und die über drei Meter lange Plastikkette mit der Schaumstoffkugel. Drittens funktioniert das Spiel nur, wenn alle Spieler fair sind. Ohne Fairness bricht es zusammen, da Treffer häufig nicht von einem Schiedsrichter erkannt werden können und die Spieler - die Getroffenen wie die Treffenden - sie eigenständig ansagen, und also klaglos eingestehen, müssen. Viertens bietet es sich außerordentlich gut für Improvisation an. Und fünftens spricht dieses Spiel gerade auch jene Jugendlichen an, die mit den herkömmlichen Mannschaftssportarten wenig am Hut haben. Dies schafft es durch seine unkonventionelle Spielweise - viele kurze Sprints, Zweikämpfe, kurze Pausen -, durch seine unverkrampfte Atmosphäre und vor allem durch seine ritterhaft anmutende Ausstattung. Während Jugger sicher nicht dem Aggressionsabbau im streng pädagogischen Sinne dienen kann und auch nicht für schwer verhaltensauffällige Jugendliche geeignet ist, hat es jedoch um so größere Chancen als integrative, Verantwortungsbewußtsein und Fairness fördernde Sportart, die einerseits den Teamgeist bestärkt, aber andererseits auch Individualismus akzeptiert. Vor allem aber macht sie einen Riesenspaß.

Wer sich am Juggern versuchen möchte, kann dies in vielen Städten Deutschlands tun, in denen bereits Mannschaften aktiv sind, augenblicklich in Berlin, Hamburg, Hannover, im Saarland, in Bad Oldeslohe, Freiburg und Heidelberg, Passau, Lübeck, Waidhaus, Bielefeld, Münster, Stuttgart und Hildesheim. Man wird die Jugger als aufgeschlossene Spieler kennenlernen, die sich über Interessenten freuen - ehe man es sich versieht, jagt man selber auf den Ruf "3, 2, 1, Jugger!" mit einem zwei Meter langen Knüppel dem Hundeschädel nach.

Text mit freundlicher Genehmigung von Dr. des. Ruben Philipp Wickenhäuser. Er ist freier Schriftsteller, aktiver Jugger und Autor des Buches "Juggern. Der Trendsport für soziales Lernen, Verlag a. d. Ruhr 2006