

WIRFT'S

JUGGER?

KURZINFO ZUM SPORT MIT POMPFEN UND JUGG

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.



LÄUFER BEIM PUNKTEN

Vier der fünf Spieler sind mit sogenannten Pompfen ausgestattet, den Spielgeräten des Juggerns. Wird ein Spieler von einer solchen Pompfe getroffen, kann er eine zeitlang nicht ins Spielgeschehen eingreifen. Der fünfte Spieler, der Läufer, trägt keine Pompfe. 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.



TEAM JUGGERFALKEN AN DER GRUNDLINIE

SPORT



POMPFER SCHÜTZEN IHREN LÄUFER



8. DEUTSCHE MEISTERSCHAFT: RIGOR MORTIS VS. JUGGERHOOD OF SAAR



TEAM GRÜNLANDEN GUERRILLA BEIM ANRENNEN RICHTUNG SPIELFELDMITTE

Seit 2003 die Juggers League gegründet wurde, erfreut sich das Juggern immer größerer Beliebtheit. Deutschlandweit gründen sich ständig neue Teams

In folgenden Städten wird gejuggert:

Bad Oldesloe
Berlin
Bielefeld
Freiburg
Hamburg
Hannover
Heidelberg
Hildesheim
Homburg
Jena
Lübeck
Lüneburg
Münster
Oldenburg
Ostfriesland
Paderborn
Passau
Saarbrücken
Waidhaus



LIGA-SIEGER 2004: DRACHENBLUT

An Juggers League-Turnieren kann jedes Team teilnehmen.



© JUGGER E.V.

HISTORIE



LÄUFER GIBT KOMMANDOS



FILMPLAKAT VON 1989



JUGGERFALKEN VS. KOMMANDO-SPEZIAL-JUGGER BEIM BERLINER JUGGERPOKAL

1989:
Der Endzeitfilm „Die Juggo - Kampf der Besten“ (Australien) kommt in die Kinos. Regie und Drehbuch David Peoples.

Sommer 1992:
Bau der ersten Pompfen und Austragung des ersten Juggerspiels im Tiergarten in Berlin und am Planetarium in Hamburg.

August 1995:
Erstes Juggo-Turnier in Hamburg.

Januar 1997:
Musikvideodreh mit Endzeit-Juggern für TRAX "Back to the Swing".

Juli 1997:
Präsentation auf dem DJ-Culture Festival im YAAM.

September 1997:
Gründung des Juggo e.V.

August 1998:
Erste Deutsche Juggo Meisterschaft mit fünf Teams.

Februar 1999:
Präsentation u.a. auf der „Fahrrad und Sportmesse Berlin“

Januar 2003:
Gründung der ersten Juggo-Schul-AG.

2003:
Gründung der Juggo League mit 4 Turnieren und zehn Teams.

Juni 2003:
Fantasy-Show-Juggern auf einem FirmenEvent, das den MBA-Award für das beste Event 2007 gewinnt.

August 2003:
Vortrag & Endzeit-Showspiel im trashigen Berliner Kulturhaus Tacheles.

Oktober 2003:
Showjuggern für Fit for Fun TV mit dem RTL-„Held der Gladiatoren“ Hauptdarsteller Stephan Hornung.

Dezember 2003:
Kontaktaufnahme und Austausch mit australischen Juggo Teams.

Juli 2006:
Das erste Sachbuch „Juggo: Der Trendsport für Aggressionsabbau und soziales Lernen“ erscheint.
Siehe: juggo.uhusnest.de

2007:
Mittlerweile werden neun Turniere jährlich ausgetragen, an denen ca. 30 Teams teilnehmen.

2008:
31 Teams, darunter eins aus AUSTRALIEN und eins aus IRLAND nehmen an der 11. Deutschen Meisterschaft teil.

REGELN



LÄUFER PLATZIERT DEN JUGG



VERSCHIEDENE POMPHEN



KETTENSCHWUNG WIRD ABGEWEHRT RIGOR MORTIS VS. JUGGERFALKEN IN LÜBECK

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. Jedes Team besteht aus 5 Spielern: ein Läufer (Quick), ein Kettenmann und drei Kämpfer (Pompfer). Dazu sind maximal drei Ersatzspieler erlaubt. Der Läufer ist unbewaffnet und darf als einziger den Jugg aufnehmen.

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

Wird ein Spieler von einer Pompe getroffen, 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 die eigene Pompe auf den knienden Spieler gelegt wird. Dieser darf erst wieder aufstehen und weiter spielen, wenn sowohl seine Auszeit abgelaufen ist, als auch das Pinnen aufgehoben wurde.

Als Pomphen kommen u. a. Stäbe von bis zu 2 Metern Länge zum Einsatz. Bei diesen müssen stets beide Hände an der Grifffläche sein. Weiterhin erlaubt sind auch zweihändig geführte Langpompe von bis zu 1,4 Metern Länge und Kurzpompe (85 Zentimeter), entweder doppelhändig oder mit Schild geführt. Alle Sportgeräte sind gut gepolstert, harte oder gar scharfe Sportgeräte sind verboten! Die 3,2 Meter lange Kette besteht aus einem Schaumstoffball an einer Plastikkette mit Handschleufe und ist über dem Kopf zu schwingen.

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

KONTAKT



KOMMANDO-SPEZIAL-JUGGER vs. JUGGERDANIELS



NORDLICHTER vs. ZEIA IN BAD OLDESLOE

Die wichtigsten Informationen über das
Jugger in Deutschland gibt es auf
www.jugger.de

Persönliche Kontaktaufnahme,
Pressebetreuung, Interviews,
Juggerevents, Show-Jugger
und vieles mehr:



LIGA-SCHALKE

Jugger e.V.

Regensburger Str. 33

D-10777 Berlin

+49(0) 30 43 73 46 20

info@jugger.de



VERSCHIEDENE JUGGERTROPHÄEN

© JUGGER e.V.