



3 2 1
JUGGER

2 Teams a 5 Spieler

ein
LÄUFER



vier
KÄMPFER



Ziel

**der LÄUFER muß den Spielball (JUGG)
ins gegenerisches PLATZIERFELD stecken**

PLATZIERFELD

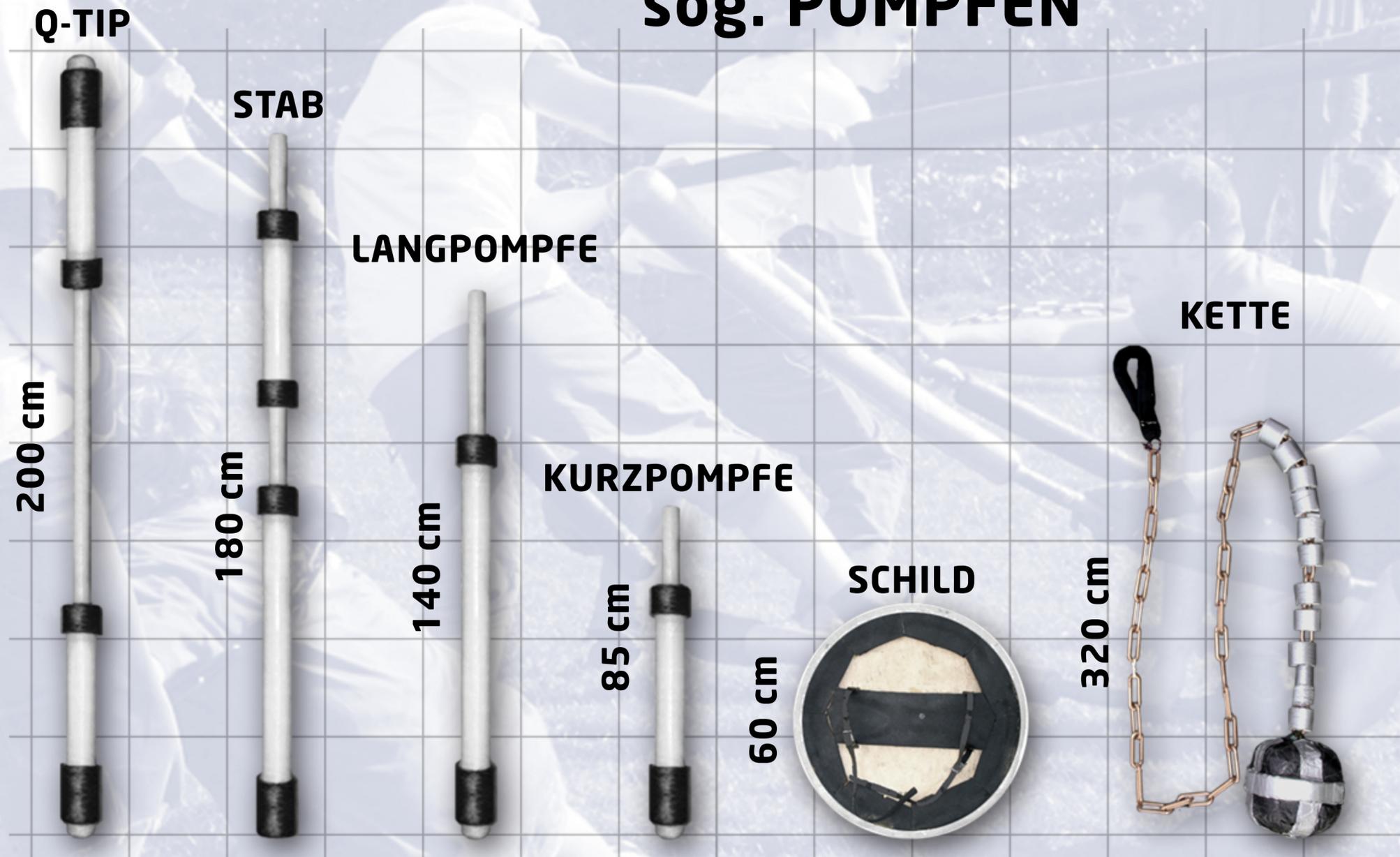


JUGG



SPIELFELD: 40 x 20 Meter

die Spielgeräte sog. POMPEN



- wer von einer POMPFE getroffen wird, muß eine STRAFZEIT von 5 bzw. 8 STEINEN (1 STEIN = 1,5 sec.) am Boden absitzen
- eine Berührung reicht als Treffer aus
- Hände und Kopf sind keine TREFFERZONEN

**pro Team darf nur eine KETTE eingesetzt werden
die anderen POMPEN sind frei wählbar**

Ablauf



- die TEAMS stehen an ihren GRUNDLINIEN
- der SCHIEDSRICHTER gibt das Kommando

3 2 1 JUGGER

- die TEAMS rennen in die Mitte und versuchen ihren LÄUFER in JUGGBESITZ zu bringen
- die KÄMPFER versuchen die Gegner abzuschlagen
- der LÄUFER nutzt taktisch freigespielte Räume und PLATZIERT den JUGG



- die SPIELZEIT wird angehalten

- die TEAMS stellen sich wieder auf ihre GRUNDLINIEN
- der SCHIEDSRICHTER sagt den SPIELSTAND und die verbleibende SPIELZEIT an und gibt das Kommando

3 2 1 JUGGER

- ein SPIEL dauert 2 x 100 STEINE



LÄUFER

- darf als einziger den JUGG tragen
- führt keine POMPFE
- im LÄUFERDUELL darf er nur den Oberkörper des Gegners angehen
- Schläge, Tritte, Würfe und Hebel sind verboten
- Angriffe auf Kopf und Hals sind ein Foul
- darf den JUGG werfen



Q-TIP REICHWEITE: 140 cm

- muß beide Hände am Griff haben
- Vorteil: zwei SCHLAGFLÄCHEN, hohe Reichweite
- Nachteil: kein guter Hebel bei voller Reichweite



200 cm



STAB REICHWEITE: 110 cm

- muß beide Hände an den Griffflächen haben
- Vorteil: gegen KETTE
- Nachteil: darf nicht stechen



LANGPOMPFE REICHWEITE: 120 cm

- muß beide Hände am Griff haben
- Vorteil: Schnelligkeit
- Nachteil: wenig BLOCKFLÄCHE

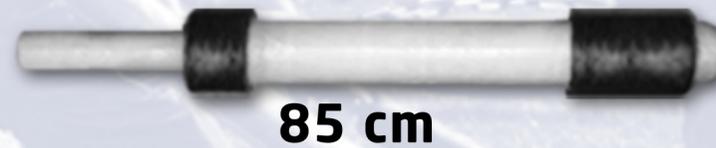


140 cm



KURZPOMPFE / SCHILD REICHWEITE: 65 cm

- Vorteil: Defensive
- Nachteil: geringste Reichweite





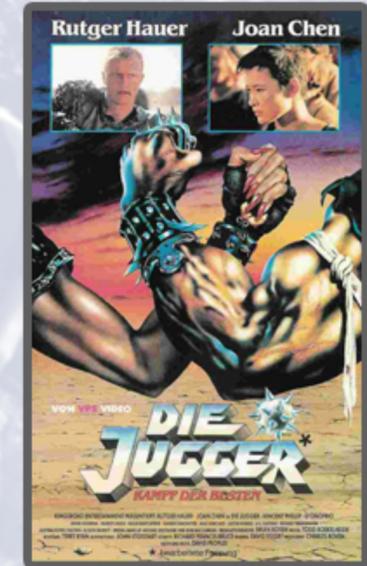
KETTE REICHWEITE: 320 cm

- Vorteil: größte Reichweite / höhere STRAFZEIT
- Nachteil: kann nicht PINNEN



Entwicklung des JUGGERNS

- 1992 inspiriert durch den Film "DIE JUGGER" findet das erste JUGGERSPIEL im Tiergarten statt
- 1997 Gründung des JUGGER E.V.



• 1998-2008 Ausrichtung von 11 DEUTSCHEN JUGGER-MEISTERSCHAFTEN

1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008
5 Teams	7 Teams	7 Teams	7 Teams	5 Teams	7 Teams	14 Teams	8 Teams	10 Teams	17 Teams	31 Teams

• 2003 Gründung der JUGGER LEAGUE

2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
10 Teams	17 Teams	17 Teams	25 Teams	32 Teams	40 Teams	52 Teams
4 Turniere	4 Turniere	5 Turniere	6 Turniere	6 Turniere	7 Turniere	8 Turniere

- folgende TEAMS spielen zur Zeit im JUGGER E.V.

Die SuperFreunde / Falco Jugger / Grünanlagen Guerilla / Rigor Mortis



Entwicklung des JUGGERNS



- 2005 erstmals Gewinn des DEUTSCHEN MEISTER-Titels durch ein Team des JUGGER E.V.

- 2005 Gründung der ersten Berliner JUGGER-AG

- seit 2006 bietet die Uni Jena einen JUGGER-HOCHSCHULSPORTKURS an

- 2007 wird JUGGER vom Landessportbund offiziell als SPORT anerkannt

- 2007 erhält der Verein die SPORTFÖRDERUNGSWÜRDIGKEIT
und die GEMEINNÜTZIGKEIT

- 2007 das erste Sachbuch zum JUGGERN erscheint beim Verlag an der Ruhr

- 2008 POMPFENBAU-WORKSHOPS mit Sozialarbeitern
die ihren "Problemkids" JUGGERN beibringen

- 2008 "Halbzeitjuggern" bei "Berlin Adler" im Cantianstadion

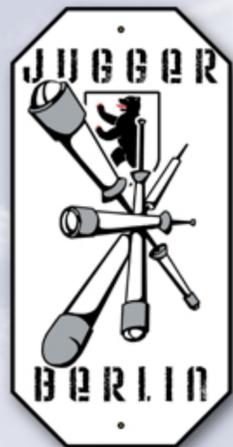
- 2009 Gründung der BERLINER JUGGERLIGA mit 6 Teams

- Orte in denen GEJUGGERT wird

Bad Oldesloe / Berlin / Bielefeld / Freiburg / Hamburg / Hannover

Heidelberg / Hildesheim / Homburg / Jena / Lübeck / Lüneburg

Münster / Ostfriesland / Paderborn / Passau / Saarbrücken / Waidhaus



Teams in Deutschland



Berichterstattungen

- Über das Juggern wurde in folgenden Medien berichtet

SAT 1 17:30 live / RTL Hessen / TVB / Arte Tracks / RBB Abendschau / DMAX / RBB Zipp / ARD Brisant

TV-Digital / Berliner Woche / Tagesspiegel / TIP / TAZ / Welt am Sonntag / Bild / zitty / Berliner Zeitung

On 3 / Motor FM / Radio 1 / Berliner Rundfunk / Inforadio / 1live / MDR Sputnik



- mehr Infos auf WWW.JUGGER.DE