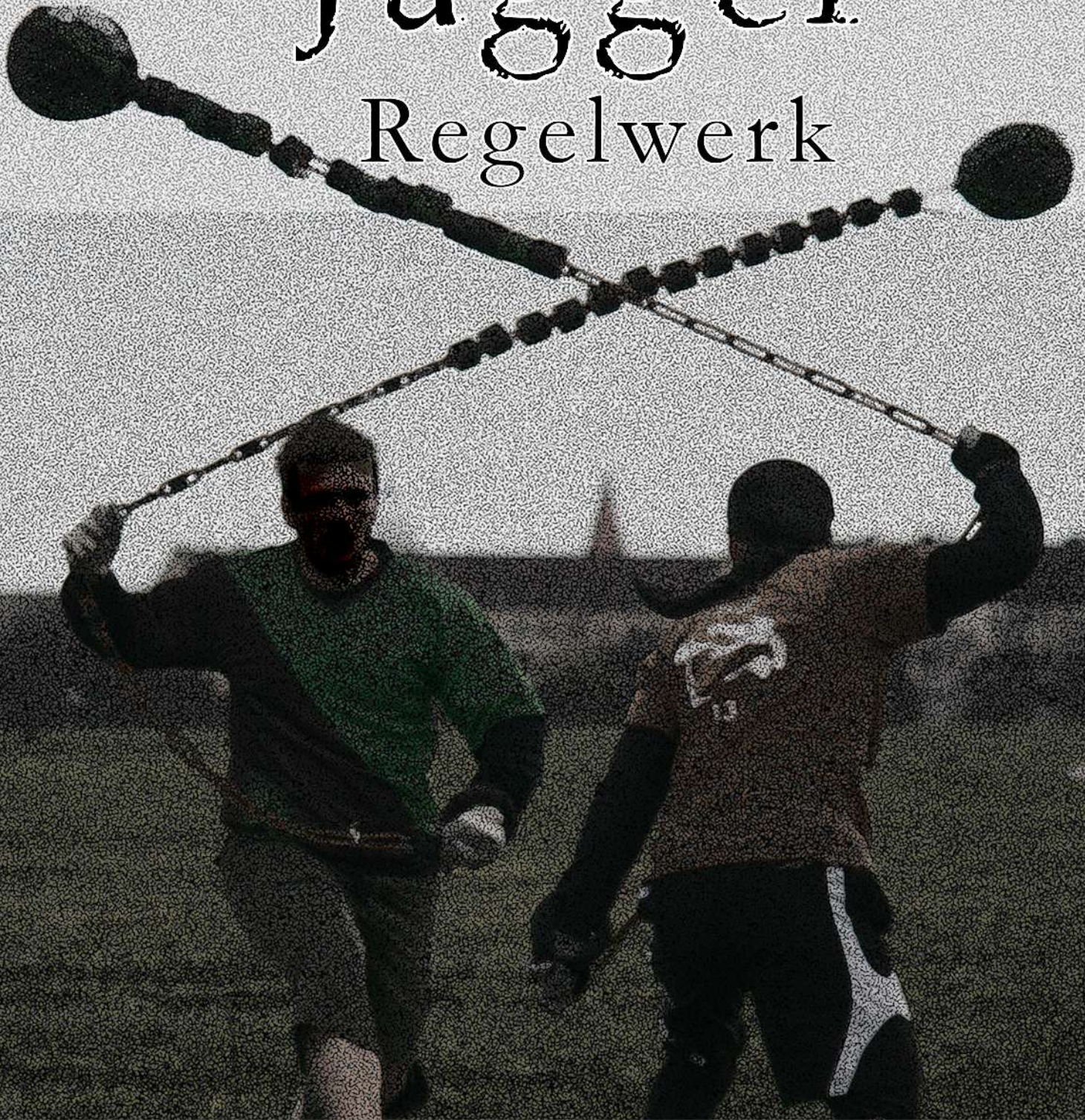


# Jugger

Regelwerk



- Uhus Kommentar -



# Anmerkungen

„Und [...] noch ein Uhu: Es heißt noch lange nicht, dass alles was im Regelwerk nicht als verboten aufgeführt ist, erlaubt ist.“ – {Peter}<sup>1</sup>

Dieser Kommentar<sup>2</sup> soll eine Ergänzung zum Grundregelwerk der deutschen Jugger-Gemeinschaft anregen, damit das Grundregelwerk nicht zu sehr immer kleinteiligere Definitionen ausfüttert im Versuch, die (zumal wandelbare) Intention seiner Regeln zu greifen. Zugleich bietet er einen Überblick über und Links zu den jeweils relevanten (und oft sehr ausführlichen) Diskussionen im Jugger-Forum.

Das von der Gemeinschaft abgestimmte Grundregelwerk findet sich in seiner aktuellen Fassung unter diesem Link: [jugger.org/de-regeln-download/](http://jugger.org/de-regeln-download/). Die aktuelle Fassung von Uhus Kommentar findet sich an dieser Stelle: [http://jugger.uhusnest.de/neueab/juggerregelwerk\\_kommentar.pdf](http://jugger.uhusnest.de/neueab/juggerregelwerk_kommentar.pdf)

Dieser Kommentar ist wie gesagt als Anregung zu verstehen; er ist selbstverständlich nicht bindend und spiegelt hier nur die Ansichten des Uhu wieder.

## Wozu ein Kommentar?

Im Laufe der Jahre hat es sich gezeigt, daß viele Regeln anders ausgelegt werden können, als sie in der Realität gehandhabt werden. Dadurch können sie einem Team einen Vorteil einräumen (sog. "Regelfuchser"), oder den Charakter des Spiels verzerren. Die Definition einer Regel umfaßt oft nicht allein ihre Intention oder die spieltechnische Realität.

Anstatt nun die Regeln immer weiter auszuformulieren und schließlich bei einem undurchdringlichen Dickicht aus Paragraphen zu enden, soll mittels eines Kommentars der Versuch gewagt werden, den jeweiligen Hintergrund und Sinn der Regeln festzuhalten, ohne daß dadurch das Grundregelwerk weiter aufgebläht werden müsste. Im Fanzine zur Deutschen Meisterschaft 2011<sup>3</sup> wurde der Grundgedanke eines Kommentars bereits vom [Uhu](#), der das Regelwerk von 2007 bis 2012 hütete, ausgeführt. Nun möchte er diesen Gedanken anlässlich der Abgabe seiner fünfjährigen Hüterrolle und dem quasi "Ausscheiden" aus der deutschen Juggergemeinschaft mit dem vorliegenden Papier konkretisieren und damit auch feststellen, ob dies ein gangbarer Weg für die Gemeinschaft sein könnte. Irrtümer & Vergessenes sind natürlich nicht auszuschließen.

Im Idealfall soll es einen von der Gemeinschaft gepflegten Kommentar anregen, oder vielleicht wenigstens einen Folgekommentar durch den nächsten Regelbewahrer, aus dessen dann ebenfalls jahrelanger Erfahrung mit dem Regelwerk heraus. Der Uhu nutzt den Weg einer "eigenen" Fassung deshalb, weil ihm im Augenblick einfach die Zeit fehlt, eine entsprechende Diskussion im Forum zu verfolgen und Ergebnisse einzuarbeiten.

Grundsätzlich sollte an erster Stelle die einfache Deduktion und Logik zur Lösung von Fragen dienen. Beispielsweise gehört zur „Gesamtlänge“ einer Pompfe natürlicherweise jedes Element dieser Pompfe, also auch Stechspitze, Knauf usw., sonst würde es nicht Gesamtlänge heißen. Ebenso sind Schnürsenkel Trefferzone, da sie zur Kleidung gehören, ihre Einforderung aber in der Praxis wegen unklarer Treffer dort oft nicht möglich. Erst wenn einfache Logik nicht weiterhilft, ist eine Diskussion oder Infragestellung zweckdienlich.



Der Uhu, 11. 07. 2012

Passend zum Regelwerk Version 3.

Kommentarfassung vom **24.04.15**

**Bundesweite Regeldiskussion:**

[forum.jugger.org](http://forum.jugger.org)

Direkt: <http://forum.jugger.org/viewforum.php?f=5>

Hüter des Regelwerks 2012 (komm.): Hahn

Hüter des Regelwerks 2007-2012: Uhu

Layout, Titelgestaltung: [Uhu](#)

Grafik Jugger-Piktogramme, Titelbild: [Uhu](#)

Das Dokument steht unter der Creative Commons-Lizenz

CC by-sa 3.0

Die Grafiken sind © Uhu, bzw. stehen unter der im Jugger-Wiki verzeichneten cc-Lizenz.

<sup>1</sup> <http://forum.jugger.org/viewtopic.php?f=5&t=2728&start=63>

<sup>2</sup> Hier "Uhus Kommentar" benannt zur klaren Zuordnung und Verdeutlichung der Subjektivität dieser Initialfassung. Entgegen landläufiger Annahme gibt es übrigens keine allgemeingültig vorgeschriebene deutsche Rechtschreibung; Zeitungen bspw. verwenden Hausorthographien. Hier wird nach Überarbeitungszeit, Verfasser und Bedarf auf die neue oder auf die alte Regelung zurückgegriffen. Schreibfehler unbenennen.

<sup>3</sup> Hier: <http://jugger.uhusnest.de/fanzine.shtml>


# Inhalt

<b>Anmerkungen .....</b>	<b>2</b>
Wozu ein Kommentar?.....	2
<b>Inhalt.....</b>	<b>3</b>
<b>Vom Geist des Juggers.....</b>	<b>4</b>
0.1 Weniger Normen bedingen eine höhere sportliche Herausforderung.....	4
0.2 Mehr Eigenverantwortung bedingt höhere Fitneß..	4
0.3 Verständigkeit bietet eine Lösung für Randfragen..	4
<b>1. Worterklärungen.....</b>	<b>5</b>
1.1 Jugg/Schädel.....	5
1.2 Pompfe/Pompfer.....	5
1.3 Läufer (Qwik).....	5
1.4 Mal.....	5
1.5 Platzieren.....	5
1.6 Set-Up.....	5
1.7 Stein.....	5
1.8 Unterschied zwischen Schlag und Treffer.....	5
<b>2. Das Spielfeld.....</b>	<b>6</b>
2.1 Abgrenzungen.....	6
2.2 Form des Spielfeldes.....	6
2.3 Abmessungen.....	6
2.4 Mittelpunkt.....	6
2.5 Mal.....	6
<b>3. Das Team.....</b>	<b>7</b>
3.1 Mannschaft.....	7
3.2 Läufer.....	7
3.3 Kette.....	7
3.4 Pompfer.....	7
<b>4. Spielgeräte und ihre Handhabung.....</b>	<b>8</b>
4.1 Grundsätzliches.....	8
4.1.1 Polsterung.....	9
4.1.2 Stechspitze.....	9
4.1.3 Addendum: Führen der Pompfe.....	9
4.2 Jugg/Schädel.....	10
4.2.1 Umgang mit dem Jugg.....	10
4.3 Q-Tip.....	10
4.4 Stab.....	10
4.5 Langpompfe.....	10
4.6 Kurzpompfe und Schild.....	10
4.7 Zwei Kurzpompfen.....	10
4.8 Kette.....	10
<b>5. Die Schiedsrichter und anderes Personal.....</b>	<b>11</b>
5.1 Schiedsrichter.....	11
5.1.1 Hauptschiedsrichter.....	11
5.1.2 Nebenschiedsrichter.....	11
5.1.3 Malrichter.....	11
5.2 Anderes Personal.....	11
5.2.1 Steinezähler.....	11
5.2.2 Punktezähler.....	11
<b>6. Treffer, Pinspiel, Abknien.....</b>	<b>12</b>
6.1 Treffer, Trefferzone.....	12
6.1.1 Trefferzone.....	12
6.1.2 Ausnahmen von der Trefferzone.....	12
6.1.3 Treffer.....	12
6.1.4 Pompfentreffer.....	12
6.1.5 Kettentreffer.....	12
6.1.6 Schildtreffer.....	13
6.1.7 Doppeltreffer.....	13
6.1.8 Eigentreffer.....	13
6.2 Läufer im Kampf gegeneinander.....	13
6.3 Spieler/Schädel im Aus.....	13
6.3.1 Spieler im Aus.....	13
6.3.2 Jugg im Aus.....	13
6.4 Abknien.....	13
6.4.1 Wie knie ich mich hin.....	13
6.4.2 Abkniedauer.....	13
6.5 Pinnen.....	13
<b>7. Der Spielablauf.....</b>	<b>15</b>
7.1 Spielzeit.....	15
7.1.1 Stein.....	15
7.1.2 Spieldauer.....	15
7.2 Set-Up: Aufstellung und Auswechslungen.....	15
7.2.1 Aufstellung.....	15
7.2.2 Spiel beginnen/Spiel fortsetzen.....	15
7.2.3 Auswechslungen.....	15
7.3 Spielunterbrechungen.....	15
7.3.1 Gründe für Spielunterbrechungen.....	15
7.3.2 Pausen.....	15
7.4 Punkte (bzw. Schädel, Juggs).....	15
7.5 Sieger des Spiels.....	15
7.5.1 Golden Jugg.....	15
7.6 Strafen.....	15
<b>8. Sicherheit und Turniere.....</b>	<b>16</b>
8.1 Sicherheit.....	16
8.1.1 Umgang mit anderen Spielern.....	16
8.1.2 Eigene Sicherheit.....	16
8.1.3 Pompfenprüfung.....	16
8.2 Turniere.....	16
8.2.1 Deutsche Meisterschaft.....	17
8.2.2 [Sonderfall: Ausschluß von Teams von Turnieren].....	17
8.3 Änderungen am Regelwerk.....	17
8.4 Regionale Optionen.....	18
<b>9. Exkurse.....</b>	<b>19</b>
Exkurs I. Pompfen sind keine "Waffen". Ein Exkurs aus persönlicher Sicht.....	19
Exordium.....	19
Praemissum.....	19
Argumentatio.....	19
Item 1. Begriffsdefinition: Wann ist eine Waffe eine Waffe?.....	19
Segmentum 1. Wann ein Gegenstand zur Waffe wird.....	19
Segmentum 2. Genuine Waffen.....	20
Segmentum 3. Hier relevante Waffennachbildungen.....	20
Item 2. Was bedeutet dies nun für die Pompfe?.....	20
Segmentum 1. Ihre Herkunft.....	20
Segmentum 2. Ihre gegenwärtige Verwendung.....	20
Segmentum 3. Praxis: Begriffswirkung.....	21
Conclusio.....	21
Exkurs II. Die Geschichte des Regelwerks und seiner Betreuer.....	22
Segmentum I. Ursprünge.....	22
Segmentum II. Die pragmatische Überarbeitung.....	22
Segmentum III. Problem: Der Mangel an demokratischer Partizipation.....	23
Segmentum IV. Der Weg der Mitbestimmung: Die erste Abstimmung.....	23
Segmentum V. Die zweite Regelabstimmung.....	24
Segmentum VI. Schlußwort.....	25
<b>Änderungstabelle.....</b>	<b>26</b>


# Vom Geist des Jugger

**Uhus Rasiermesser:** Alles, was nicht notwendig ist, sollte auch nicht geregelt werden. Alles, was nicht präzise zu regeln notwendig ist, sollte nur grundsätzlich geregelt werden.

## 0.1 Weniger Normen bedingen eine höhere sportliche Herausforderung.

 Jugger leitet sich von einem Endzeit-Film ab. Es gibt viele Arten, diesen Sport zu betreiben.<sup>4</sup> Die deutsche Sportvariante wird immer nur eine darunter bleiben, selbst wenn sie insgesamt derzeit wohl die populärste ist. Auch sie enthält noch Eigenschaften des Ursprungs: Die Läufer müssen sich auf die unterschiedlichsten Schädler, alle Spieler auf die verschiedensten Feldlinien – hier präzise mit der Markiermaschine gezogen, dort verwackelt mit Mehl oder Flatterband – jedesmal neu Einstellen: Der mangelnde Standard ist hier kein Mangel, sondern eine willkommene Herausforderung an Flexibilität und sportliches Vermögen der Spieler. Dies kann der Schlüssel zur Lesart der Regeln sein, um den einzigartigen und offenen, gleichwohl sportlich fordernden Charakter des Jugger zu erhalten.


## 0.2 Mehr Eigenverantwortung bedingt höhere Fairneß.

 Selten führt eine stärkere Kontrolle zu einer höheren Bereitwilligkeit, fair zu spielen, und selten führt sie zu einer besseren Stimmung – und die Stimmung ist im Jugger keine Worthölse, sondern ein wichtiges Charakteristikum dieses Sports. Wo anderswo Mannschaften für ein Turnierspiel zusammentreffen und danach heimfahren, ohne miteinander gesprochen zu haben, wird im Jugger nach einem Turniertag gefeiert, man sitzt zusammen und tauscht sich aus. Man lebt das Ideal des Sports an sich. Zudem ist ein Juggerspiel schwer zu überschauen (siehe [5. Die Schiedsrichter](#)). Natürlich erweist sich ein Mindestmaß an Kontrolle – verbunden mit kompetenten Schiedsrichtern – leider als unerlässlich, um den sportlichen Wettbewerb zu gewährleisten.

Der Schlüssel liegt also darin, eine Balance zwischen Kontrolle (Pompfencheck, Schiedsrichterzahl und -eingreifen) und Freiheit (eben: persönlicher Verantwortung) zu finden. Persönliche Verantwortung und Fairneß läßt sich eben nicht durch Repression erzwingen, stattdessen verführt letztere zum Abladen der Verantwortung auf Dritte (*»Der Schiedsrichter ist schuld / hat es nicht gesehen«*), zur Suche nach Lücken und Regelfuchserien, was wiederum zu mehr Regeln und höherer Repression führt.

Ich denke, wir brauchen keinen Rüstungswettkampf im Jugger. Locker bleiben!

## 0.3 Verständigkeit bietet eine Lösung für Randfragen.

 Im Forum werden gerne Grenzgebiete und oft Eventualitäten diskutiert: Es könnte doch eine die Kette so führen, es könnte doch einer seine Langpompfe so bauen, es wäre doch möglich, sich durch die Fußspitze auf der Linie einen Vorteil beim Anlaufen zu verschaffen.

Anstelle zu versuchen, jede nur mögliche Regeldehnung abzudecken, bietet sich hier doch eine ganz einfache Lösung an. Wir haben den Anspruch an uns, vernünftige und verständige Menschen zu sein. Wir spielen kein Zuckerpüppchenfußball, bei dem sei es der dramatischste Fall oder das lauteste Aufheulen nach einem Streicheln mit der Fußspitze am Knie einen Vorteil erjammert, sei es ein gerade wegsehender Schiedsrichter dem feigen Spieler eine Gelegenheit zur Körperverletzung verschafft.

## Wir sind Jugger.

Deswegen können sich zwei Teams beim Auftauchen von Grenzfragen im Spiel zusammensetzen und sich verdammt noch eins einigen. Ist eine grenzwertige Spielweise für das eine Team gar nicht hinnehmbar, dann verzichtet das andere Team darauf. Fertig.

In diesem Sinne nun zum Kommentar der einzelnen Regeln.



<sup>4</sup> Siehe auch »Juggervideos around the world«, <http://juggerblog.net/index.php?archives/111-juggervideos-around-the-world-part-2.html>

# 1. Worterklärungen

## 1.1 Jugg/Schädel

Die Dopplung der Bezeichnung für den Spielball geht auf die Ursprünge des Jugger zurück. Der Berliner Entwicklungsstrang führte den Begriff "Jugg" ein, der Hamburg/Heidelbergsche verwendet weiterhin "Schädel".<sup>5</sup> Durch Vorschriften von Landessportbünden müssen einige Jugger-Vereine auf die Bezeichnung "Schädel" ganz verzichten.<sup>6</sup>

## 1.2 Pompfe/Pompfer

Der Begriff "Waffe" wird von zahlreichen Spielern verwendet, ist jedoch umstritten und wird von einigen Vereinen ganz abgelehnt, auch weil er eine schädigende Absicht oder Verbindung zum Liverollenspiel nahelegt oder dies den Vorgaben des jeweiligen LSB entspricht.<sup>7</sup>

## 1.3 Läufer (Qwik)

Der Läufer darf Pompfer nicht gezielt behindern (aber sich natürlich ihnen in den Weg stellen oder sich von der Kette wickeln lassen). Er darf auch keine Pompfen aufnehmen. Die Regeln werden derzeit von einer eigenen Läufer-Regelkommission überarbeitet.

## 1.4 Mal

--

## 1.5 Platzieren

--

## 1.6 Set-Up

--

## 1.7 Stein

--

## 1.8 Unterschied zwischen Schlag und Treffer

Ein Schlag setzt nach der Lesart einiger Spieler einen aktiven "Schlagwillen" voraus, d. h. wenn ein Spieler einen eigenen Mitspieler im Anlaufen versehentlich mit der Pompfe berührt, ist dieser nicht "ab". Dies ist Gegenstand der Diskussion.



<sup>5</sup> Siehe dazu auch: Jugger-Historie, <http://jugger.uhusnest.de/juggerg.shtml#historie> sowie diverse Interviews in "Jugger. Der Sport aus der Endzeit", <http://jugger.uhusnest.de/juggerbuch.shtml>

<sup>6</sup> Beispielsweise in NRW.

<sup>7</sup> Siehe dazu auch: Pompfen sind keine "Waffen". Eine Ausführung, im Anhang sowie orig. in: Uhus \*finest-assorted\* Weblog Droppings, [http://www.uhusnest.de/blog/archives/02-01-2012\\_02-29-2012.shtml#2824](http://www.uhusnest.de/blog/archives/02-01-2012_02-29-2012.shtml#2824)

## 2. Das Spielfeld

### 2.1 Abgrenzungen

--

### 2.2 Form des Spielfeldes

In Hamburg/Heidelberger Tradition werden auch rechteckige Spielfelder verwendet.

### 2.3 Abmessungen

--

### 2.4 Mittelpunkt

--

### 2.5 Mal

--



## 3. Das Team

### 3.1 Mannschaft

Positionen: Dem Wortlaut nach könnten Spieler im laufenden Spiel eventuell Positionen tauschen (Läufer greift am Boden liegende Kette und wird zum Kettenspieler). Dies wäre ein Paradebeispiel für Regelfuchserie und ist nicht zulässig.

Das bedeutet: Zwischen den Spielzügen können beliebig Positionen durchgetauscht werden, nicht aber im laufenden Spielzug.

Mannschaft: An sich ergibt die Definition "Mannschaft" nur Sinn, wenn es sich um eine feste Mannschaft für das ganze Turnier oder gar überhaupt handelt. Usus hingegen ist, daß die Mannschaft aus 8 Spielern nur für ein Spiel besteht, nicht immer für ein ganzes Turnier (=der Spielerpool kann für das Turnier größer als 8 sein). Auch können auf demselben Turnier Spieler in zwei Teams spielen ("Söldnern"). Beides ist Gegenstand der Diskussion und wird aufgrund des Verdachts der Optimierung durch einzelne Teams von einigen Seiten kritisch gesehen. Wer beispielsweise mit 8 Spielern auf ein Turnier anreist und sich dann noch einen Spitzenspieler als Söldner holt, wird kaum stolz auf Siege sein können, schon weil dies dem Gedanken der Sportlichkeit zuwiderläuft. Statuten einzelner Ligen können diesen Umstand aufgreifen.

Aus Respekt vor dem Gegner und der Turnierleitung muß das Söldnern bedacht angewandt und die Zustimmung des aktuellen Gegners vor Spielbeginn eingeholt werden.

### 3.2 Läufer

Die Regeln werden derzeit von einer eigenen Läufer-Regelkommission überarbeitet.

### 3.3 Kette

Die Kette zählt zu den Pompfen: Nicht nur der Einfachheit halber, sondern auch, da der Begriff "Pompfe" vermutlich auf das Auftreffgeräusch zurückgeht. Somit ist der Begriff nicht an das Merkmal Kernstab/Stabform gebunden, auch wenn der Begriff ursprünglich stabförmige LARP-Waffen bezeichnet haben soll.

### 3.4 Pompfer

--



# 4. Spielgeräte und ihre Handhabung

## Bitte bedenkt bei dem Ändern von Maßen und Pompfenbauformen:



Wir tragen mit dem Regelwerk eine große Verantwortung. Sobald es um die Änderung von Längenangaben geht oder um größere bautechnische Abweichungen von dem bisherigen, dann behaltet bitte im Kopf, daß hier jede Menge Arbeit auf uns alle zukommen kann. Manch ein Verein müßte einen großen Teil seines Pompfenfundus umarbeiten, und ehrenamtliche Zeit ist knapp und kostbar. Zudem hat die deutsche Anleitung auch international eine Vorbildfunktion. Daher sollten solche schwerwiegenden Änderungen nur äußerst bedacht, und wenn, dann nur in ausgegorener Form (=endgültig und einmalig) vorgenommen werden.

### 4.1 Grundsätzliches

Die Definition von Pompfen ist absichtlich offen gehalten, enthält also keine Skizzen zu einem vorgeschriebenen Aufbau. Dies ermöglicht es zum einen, verschiedene Baustile zu verwenden – wie die bekannten Hamburger oder Berliner Bauformen –, und zum anderen, mit leichten Abwandlungen zu experimentieren. Dies widerspricht auf der einen Seite Standardisierungsbestrebungen des Sports, fördert auf der anderen Seite die Kreativität des Einzelnen. Kettenfangringe und dergleichen sind also legitim, es gibt nicht die eine richtige Standardbauweise.

Auf der anderen Seite verpflichtet diese Freiheit auch zu einem Umgang mit Augenmaß und Verantwortung. Wird sie ausgereizt, um eine scheinbar oder tatsächlich hochoptimierte oder besonders abstrus aussehende Pompfe zu erhalten, würde diese Freiheit in einer folgenden Regelabstimmung wahrscheinlich gefährdet sein und durch einen Standard ersetzt zu werden drohen, für den bislang keine Notwendigkeit bestand. Dieses Phänomen ist im Übrigen auch auf andere Teile des offen gehaltenen Regelwerks übertragbar: Regelfüchse können durch selbstgerechtes Handeln oder rechtsanwaltlich exakte Entfremdung die Freiheit zerstören.



Stärkung von Pompfenformen: Vor der Erwägung, eine Pompfenform mit Sonderregeln zu versehen, steht die Frage, welchem Zweck dies dienen soll. Beispielsweise, weshalb eine per se schwächere Form aufgewertet werden soll: die "Attraktivität" zu erhöhen, wäre nur bei großem Gewinn für das Spiel oder die Spieler zweckmäßig, nicht aber, weil es sich um eine althergebrachte oder gerade gutaussehend erscheinende Form handelt. Wer eine schwache Form spielt, muß diese eben meistern. Umgekehrt sollten Pompfen nicht geschwächt werden, solange sie nur in bestimmten Bereichen einen Vorteil gegenüber anderen haben (Schild beim Aufstehen; Kette mit Reichweite).

*"Genau das macht doch taktisches Spiel aus – daß eben nicht alle Spieler gleich zu behandeln sind, weil sie eben verschiedene Stärken und Schwächen haben."*<sup>8</sup>



Neue Pompfenformen: Vor der Erwägung, neue Pompfenformen einzuführen (eine tiefgreifende Änderung angesichts der guten Ausgewogenheit der bestehenden Auswahl), oder vor der Beurteilung von Varianten bestehender Formen,<sup>9</sup> sollte bei aller Freude am Theoretisieren vor allem eines beachtet werden: **Praxis, Praxis, Praxis!** Im Training, ggf. auf Turnieren gegen Teams, die damit einverstanden sind usw. Die Kommentare von Glauner und {Peter} im Forum fassen es ganz gut zusammen: Es gibt im Sportjugger eben nur fünf Pompfenformen, und beispielsweise ein „Speer“ kann schwerlich als „Weiterentwicklung“ gesehen werden, sondern eher als Erweiterung des Arsenal.<sup>10</sup>

<sup>8</sup> Kommentar Rob zur Pardestärke aufstehender Schildspieler, hier: <http://forum.jugger.org/viewtopic.php?f=5&t=2126&start=9>

<sup>9</sup> Siehe bspw. "End-Q-Tip-Diskussion", hier: <http://forum.jugger.org/viewtopic.php?f=5&t=2558> et al.

<sup>10</sup> Kommentar von {Peter}: [Ein Verfasser schreibt], dass du eine "abgewandelte Form" der Langpompfe bauen möchtest. Wir müssen uns also zumindest nicht darüber streiten, dass dies keine ("common sense") Langpompfe ist. Sondern sich "lediglich" mit den Rahmenbedingungen einer Langpompfe deckt. Und diese Regeln sind eben Ursprünglich so frei gehalten, weil 1. alle wussten was welches Sportgerät ist und 2. man niemandem vorschreiben wollte aus welchem Material die Dinger nun exakt zu bestehen haben, damit man einer Weiterentwicklung nicht per se im Wege steht. Dieser Speer beispielsweise kann aber schwerlich als "Weiterentwicklung" gesehen werden, sondern eher als Erweiterung des Arsenal. Geht also schon etwas gegen den eigentlich Grundgedanken.

Ich könnte mir nach all diesen Argumenten auch eine Kette bauen mit 3 Kettenbällen:



Und weil's so wichtig ist, noch einmal, auch für die Forderung nach der Stärkung/Schwächung einzelner Pompfenarten:

# PRAAAAAXIS



Zu beachten ist außerdem, daß ungewöhnliche Pompfenformen beim Pompfencheck auf Turnieren beanstandet und herausgenommen werden können (ein gutes Recht des Veranstalters) oder von einem gegnerischen Team abgelehnt werden können – insbesondere, wenn es sich um Sicherheitsbedenken handelt – und es also keine Garantie geben kann, die Variante auch wirklich einzusetzen.

Bestandteile: Stangenkernpompfen bestehen aus Griff- und Schlagflächen, beim Stab zusätzlich aus einer Blockfläche. Usus ist, daß die Schlagflächen auch Stechspitzen, (begrenzt große) Paraderinge und dergleichen umfassen, und der Griff auch gepolsterte Knäufe aller Art. Eine weitere Ausdifferenzierung, wie sie zuweilen bezüglich des Griffs durchklingt („gehört der Knauf zum Griff“ usw.), scheint nur in besonderen Fällen – Beispiel: Hausregel aktiver Hamburger Knauf – sowie für Bauspezifika sinnvoll zu sein. Siehe oben.

Materialien und Länge: Es werden auch andere als die aufgeführten Materialien als Durchstechschutz verwendet. Entscheidend ist letztlich ihre Effektivität. Das letzte Wort hat bei abweichenden Materialien die Turnierleitung bzw. der Pompfencheck. Die angegebene Länge versteht sich inklusive aller Bestandteile einer Pompfe, also auch eines Knaufes, der Stechspitze usw.

## 4.1.1 Polsterung

--

## 4.1.2 Stechspitze

Eine feste Baunorm für Stechspitzen gibt es nicht. Letztlich ist die Weichheit, das Nichtabknicken und die Durchstoßsicherheit entscheidend.

## 4.1.3 Addendum: Führen der Pompfe

Mehrfach kam die Frage auf, ob bei Aktionen mit der Pompfe jenseits des Treffens beide Hände die Griffflächen greifen müssten, bspw. ob ein Q-Tip beim Abfangen einer Kette auch an einer Schlagfläche angepackt werden darf. Dies ist Gegenstand der Diskussion. Beim Pin wird darauf hingewiesen, daß eine an den Griffflächen zu führende Pompfe auch beim Pin mit beiden Händen dort gegriffen werden muß; dies scheint auch Usus. Das Kettenfangen mit einem an einer Schlagfläche gehaltenen Q-Tip wird von einigen als unsportlich angesehen, da die Pompfe dadurch erheblich größere Reichweite hat. Zur Parade mit der Langpompfe durch Querhalten mit einer Hand am Griff und einer Hand an der Schlagfläche gibt es bislang keine einheitliche Meinung. Insgesamt dürften unschöne Diskussionen mit Gegnern und Schiedsrichtern einfach vermieden werden können, indem Pompfen bei Parade-, Pin- und Schlagaktionen beidhändig an den Griffflächen geführt werden. Beim Parieren mag nur eine Hand an der Pompfe, und dann an einer Grifffläche, akzeptabel sein, da dies beim Aufstehen häufig geschieht (=vielerorts Usus) und Verstöße schwerlich geahndet werden können (es entsteht durch „Mißachtung“ ja kein Treffer).

---

*steht ja nicht drinne, dass es genau ein Ball sein muss.. nur dass die Maximale Länge gemessen aus Ball, Schlaufe und Kettengliedern nicht länger sein darf als 3,20m. Oder aber ein 'Ding' als Ball definieren welches einen Durchmesser von 20cm einhält und sagen wir mal 1m lang ist ... so eine Art Poolnudel vielleicht. "Steht ja nirgends drinne, dass ein Ball rund sein muss und an jedem Punkt sowas wie einen Radius einhalten muss."*  
-- <http://forum.jugger.org/viewtopic.php?f=5&t=4411&start=10>

Ein Vorschlag zur Klärung wäre:

„Treffer oder Pin sind nur gültig, wenn die Hände bei zweihändigen Pompfen an den Griffflächen liegen. Die Pompfe darf zu keiner Zeit (alternativ: ansonsten auch) an den Schlagflächen gehalten werden.“<sup>11</sup>

## 4.2 Jugg/Schädel

--

### 4.2.1 Umgang mit dem Jugg

Die Regeln werden derzeit von einer eigenen Läufer-Regelkommission überarbeitet.

## 4.3 Q-Tip

Sind die Schlagflächen zu kurz, sodaß eine Gefährdung durch den wenig oder nichtgepolsterten Griff ausgeht, kann die Turnierleitung/der Pompfencheck die Pompfe aussortieren. Gleiches gilt für übermäßig "peitschende" Pompfen (Gegenstand der Diskussion).

Usus ist, daß der Q-Tip in seinem Aussehen einem großen Ohrenstäbchen mit langen Enden entspricht, also beide Schlagflächen gleich lang und annähernd gleich gebaut sind (unterschiedliche Ausformungen der Schlagflächen kommen vor).

## 4.4 Stab

Der Mittelgriff liegt oft nicht exakt in der Mitte, sondern endet dort. Entscheidend ist die durch die Blockfläche definierte maximale Reichweite.

## 4.5 Langpompfe

--

## 4.6 Kurzpompfe und Schild

--

## 4.7 Zwei Kurzpompfen

*"I don't want to support this kind of nonsense." - Seamus, Wild Geese Irland<sup>12</sup>*

## 4.8 Kette

Die Kette besteht aus Kettengliedern, da sie a.) "Kette" heißt und b.) von der Polsterung explizit der "Kettenglieder" die Rede ist. Seilpompfen müssten zunächst auf ihre Sicherheit hin intensiv im Spiel getestet werden (wogegen prinzipiell nichts spricht); Teams können selbstverständlich das Spielen gegen eine nicht aus Kettengliedern bestehende "Kette" ablehnen, wenn sie Sicherheitsbedenken haben. Ein Seil zusätzlich in die Kettenglieder zu flechten, ist hingegen inzwischen *Usus*.<sup>13</sup>



<sup>11</sup> Siehe Diskussion unter <http://forum.jugger.org/viewtopic.php?f=5&t=2728&start=20>

<sup>12</sup> Seine Erklärung auf die Frage, weshalb DKP nicht auf den Pompfenmeisterschaften auf dem irischen Turnier 2014 vorkamen. <http://forum.jugger.org/viewtopic.php?f=4&t=248&start=47>

<sup>13</sup> Zur historischen Seilpompfe siehe vmtl. erstes Berliner Regelwerk von 1998; hier wurde Tau verwendet, das im Vergleich zu Ketten aber nicht gut genug war. [http://www.jugger.org/fileadmin/upload/rules/98erstes\\_berliner\\_regelwerk.jpg](http://www.jugger.org/fileadmin/upload/rules/98erstes_berliner_regelwerk.jpg)

## 5. Die Schiedsrichter und anderes Personal



Übereifrige Schiedsrichter nehmen den Spaß am Spiel. Sie sollten nur dann eingreifen, wenn es wirklich Not tut, oder Spieler offensichtlich Treffer nicht spüren/ignorieren. Die meisten Teams kommen gut ohne Schiedsrichtereingriffe klar. Es hilft hingegen, sich als Spieler per Kontrollblick zu vergewissern, ob ein unklarer Treffer gültig ist oder nicht. Da es keine Schiedsrichterausbildungen gibt, ist ansonsten Zurückhaltung angebracht. Zum Thema Schiedsrichter, Fairness und Geist des Jugger siehe der Ausschluß eines Teams.<sup>14</sup>

Daher: Rasches, bestimmtes Schiri-Eingreifen bei unklaren Treffersituationen oder wiederholtem unsportlichen Verhalten, Zurückhaltung bei zwischen den Teams nicht umstrittenen Situationen.

Eine Punktstrafe beispielsweise ist ein schwerwiegender Eingriff ins Spielgeschehen, äußerst frustrierend für den Bestraften, wenn der Punkt nicht aus eindeutigem und triftigem Grunde zuerkannt wurde. Beispielsweise sollte auf Punktstrafen für versehentliches (!) Trichtern/Versetzen des Males in den allermeisten Fällen verzichtet werden: Nur selten ist ein Schiedsrichter wohl dazu in der Lage, zu erkennen, ob ein Punkt wirklich durch nicht offen vorsätzliches Trichtern/Versetzen verhindert worden ist.<sup>15</sup>



Es sind die Teams, die Punkte machen, nicht die Schiedsrichter. Der Frust durch gefühlt ungerechte Punktstrafe kann den Spaß am ganzen Spiel verderben und einen Sieg der Begünstigten auch für sie schal machen.

Ein entschiedenes und mäßigendes Durchgreifen der Schiedsrichter ist hingegen bei Finalspielen, bei hitzigen gegnerischen Parteien und bei in Rage geratenen Spielern, die von ihrem Team nicht selbstständig herausgenommen werden, außerordentlich wichtig.

Es ist sinnvoll, sich bei den Schiedsrichtern nach Spielende zu bedanken. Das motiviert sie, auch künftig Spiele richten zu wollen. Immerhin opfern sie ihre Zeit und Nerven.

### 5.1 Schiedsrichter

#### 5.1.1 Hauptschiedsrichter

--

#### 5.1.2 Nebenschiedsrichter

--

#### 5.1.3 Malrichter

--

### 5.2 Anderes Personal

#### 5.2.1 Steinezähler

--

#### 5.2.2 Punktezähler

--



<sup>14</sup> Siehe 8.2 Sonderfall Ausschluß von Turnieren

<sup>15</sup> Siehe dazu Diskussion im Forum, <http://forum.jugger.org/viewtopic.php?f=5&t=2831>



# 6. Treffer, Pinspiel, Abknien

## 6.1 Treffer, Trefferzone

### 6.1.1 Trefferzone

Kleidung ist Trefferzone, also auch Stulpen von Handschuhen oder Schnürsenkel; nicht aber Kleidung auf Ausnahmen (Kopftuch, Handschuh im Handbereich)

### 6.1.2 Ausnahmen von der Trefferzone

Kette-Kopf: Für die Kette kann die Kopf-Regel so ausgelegt werden:

Ball trifft Kopf, dann eine Trefferfläche → Kein Treffer

Kette wickelt den Hals, danach trifft der Ball eine Trefferfläche → Kein Treffer

Kette schleift nur ohne Wicklung über den Kopf, Ball trifft → Treffer

Kettenparade: Es spricht nichts dagegen, mit den Kettengliedern zu parieren, solange die Hände des Kettenmanns nicht dabei von der Pompe berührt werden (er wäre dann ab).

Handtreffer: Usus ist, daß mit der freien Hand nicht geblockt werden darf und gegnerische Pompen nicht aktiv mit der Hand behindert werden dürfen (Sportlichkeit). Aktive Kopfblocks sind verpönt, in Hamburg führen sie dazu, daß der Kopf zur Trefferzone erklärt wird.

### 6.1.3 Treffer

Die Auffassungen, wann ein Schlag einen Treffer bewirken kann, gehen auseinander. So wird von einigen eine aktive Schlagbewegung vorausgesetzt (und also ein grundsätzlichen Trefferwillen).

Demnach wären zufällige Berührungen beispielsweise eigener Spieler im Anlauf keine Treffer.

Folgerichtig wäre ein Gegner, der selber auf eine Pompe tritt (was Schildspielern passieren kann) nicht getroffen. Verbreitet ist die Spielweise, daß jede Berührung einer regelgerecht geführten (=bei Zweihandpompen mit beiden Händen gehaltenen) Pompe einen Treffer bewirkt.

Zur Kette siehe auch 6.1.5

### 6.1.4 Pomfentreffer

–

### 6.1.5 Kettentreffer

Es ist nicht eindeutig geklärt, ab wann die Winkelmessung für Doppeltreffer (Kette) beginnt. Die entsprechende Diskussion im Forum deutet darauf hin, daß der Winkel bis zum ersten Kettenkontakt des Gegners entscheidend ist ( $\leq 180^\circ$  ab Treffer), also nicht der Winkel, der erst nach der Wicklung besteht.

Zur Klärung der Formulierung einer gefangenen Kette findet sich derzeit eine Diskussion im Forum.<sup>16</sup>

Bezüglich „Über-Bande-Treffern“ (bspw. durch Richtungswechsel der Kette durch Abprallen vom Rücken oder Abwehr) ist es Usus, „daß fast alle Kettentreffer akzeptiert werden, solange die Kette weder gefangen noch geworfen wurde [...]“. Das sorgt für weniger Diskussion und somit entspannteres Spielen.“<sup>17</sup> Julius von Jugglers Jugg formuliert eine einfache Faustregel: „Meiner Auffassung nach ist der Schwung einer Kette erst beendet, 1. wenn die Kette ruht oder 2. gefangen [=z. B. geschlossene Form] wurde.“<sup>18</sup>

<sup>16</sup> Siehe <http://forum.jugger.org/viewtopic.php?f=5&t=2600>

<sup>17</sup> „[Das wird] immer als Treffer gewertet, da der primäre Schwung der Kette vom Kettenmann kommt. Allerdings ist es mittlerweile eh so, dass fast alle Kettentreffer akzeptiert werden, solange die Kette weder gefangen noch geworfen wurde - also auch z.B. Abpraller mit deutlichem Richtungswechsel. Im Zweifel geh einfach runter wenn dich der Kettenball berührt. Das sorgt für weniger Diskussion und somit entspannteres Spielen.“ -- Antragon, <http://forum.jugger.org/viewtopic.php?f=5&t=4543&p63434>

<sup>18</sup> <http://forum.jugger.org/viewtopic.php?f=5&t=4543&sid=305ad95a081328780d6fe63dcac69d80#p65205>

### **6.1.6 Schildtreffer**

Eine Kette darf mit dem Schild durch Niederdrücken auf den Boden festgehalten werden; ebenso wie der Schild auch einen Stich einer anderen Pompfe durch Niederdrücken blockieren darf.<sup>19</sup>

### **6.1.7 Doppeltreffer**

Irische Doppel (=nur de facto gleichzeitige Treffer gelten als Doppel, 1/2-Sekunden-Regel entfällt) werden derzeit getestet und scheinen ein ganz gutes Echo zu bekommen.

### **6.1.8 Eigentreffer**

--

## **6.2 Läufer im Kampf gegeneinander**

Dazu findet eine längere Diskussion im Forum statt.

## **6.3 Spieler/Schädel im Aus**

### **6.3.1 Spieler im Aus**

Ein Spieler ist im Aus, wenn ein Körperteil (nicht die Pompfe) den Boden im Aus berührt. Ein Abstützen auf der Pompfe im Aus ist dann also erlaubt. Würde die Pompfe ein Aus bewirken, gäbe es bspw. mit der Kette Probleme, die über die Linien hinaus schwingt und dort aufsetzt.

### **6.3.2 Jugg im Aus**

Die Regeln werden derzeit von einer eigenen Läufer-Regelkommission überarbeitet.

## **6.4 Abknien**

### **6.4.1 Wie knie ich mich hin**

Welche Hand zählt: Die Regel, daß Steine mit der Hand gezählt werden, soll den Scheidsrichtern die Kontrolle der Abkniedauer erleichtern, Daher ist es Usus, daß gut sichtbar gezählt wird. Zudem dient das Handaufdenrückennehmen der Verzögerung der Aufsteh-Schlagzeit. Daher dürfen Schildspieler nicht mit der Schildhand zählen und müssen die Waffenhand von der Pompfe nehmen.<sup>20</sup>

Aus Sportlichkeit:

Eine Schutzbewegung mit der Hand bspw. zum Kopf bei Gefährdung sollte selbstverständlich gestattet sein. Auch mag es in Ordnung sein, die Zählhand anderswo als auf den Rücken zu legen (z. B. zum Selbstschutz), solange der Weg von der Handposition zur Pompfe erhalten bleibt.

Nicht zugelassen sollte eine gezielte Abwehrhaltung beispielsweise des Schildes sein, sodaß es anstelle locker an der Seite beispielsweise angehoben, über den Kopf oder über die andere Schulter gestellt wird. Dies sollte im Rahmen des ungeschriebenen Regelsinnes selbstverständlich und von Schiedsrichtern entsprechend angemahnt werden (Berufung auf keine Aktion beim Abknien), anstatt durch Festschreibung das Regelwerk aufzublähen.<sup>21</sup>

### **6.4.2 Abkniedauer**

Aus Sportlichkeit:

Wickelt sich eine Kette um eine andere Pompfe, helfen sich beide Spieler beim Abwickeln und beginnen erst danach gleichzeitig zu zählen.

## **6.5 Pinnen**

Schlag und Pin: Es trat die Unschärfe zutage, daß der Unterschied zwischen Schlag und Pin nicht definiert sei. Spieltechnisch und von der Regelintention her liegt jedoch die Definition nahe (wenn

<sup>19</sup> Siehe <http://forum.jugger.org/viewtopic.php?f=5&t=2570>

<sup>20</sup> Siehe <http://forum.jugger.org/viewtopic.php?f=5&t=4296>

<sup>21</sup> Die Frage wurde hier aufgeworfen: <http://forum.jugger.org/viewtopic.php?f=5&t=2126>

nicht gar auf der Hand), daß ein Pin (die Pompe auf eine Trefferzone legen) eine Ruhephase auf dem Gegner beinhaltet, daher ein rasches Pendeln zwischen zwei Abknienden nicht als Pin zu werten sei. Auch Doppelkurzpompfer dürfen nur einen Spieler zu einer Zeit pinnen. Es ist Usus, eine Pompe dicht über einem zweiten, ungepinnten Spieler zu halten, ihn im Aufstehen abzuschlagen und den Pin fortzusetzen (zu beobachten vor allem bei Q-Tip-Spielern). "Pendeln" hingegen ist eher verpönt und regeltechnisch umstritten.

Beidhändigkeit: Siehe dazu 4.1.3

Herauswinden: Das Herauswinden aus einem Pin mag im Rahmen des Abkniens nicht explizit verboten sein, ist jedoch als Regelgefuchse zu werten und sollte daher vermieden werden.





# 7. Der Spielablauf

## 7.1 Spielzeit

### 7.1.1 Stein

--

### 7.1.2 Spieldauer

--

## 7.2 Set-Up: Aufstellung und Auswechslungen

### 7.2.1 Aufstellung

Es können beliebig viele Spieler an der Grundlinie Aufstellung nehmen, jedoch nur 5 dürfen bei Start das Feld betreten. Die Ansicht, dies wäre unsportlich, scheint nicht nachvollziehbar.

### 7.2.2 Spiel beginnen/Spiel fortsetzen

--

### 7.2.3 Auswechslungen

--

## 7.3 Spielunterbrechungen

--

### 7.3.1 Gründe für Spielunterbrechungen

--

### 7.3.2 Pausen

--

## 7.4 Punkte (bzw. Schädel, Juggs)

--

## 7.5 Sieger des Spiels

--

### 7.5.1 Golden Jugg

--

## 7.6 Strafen

--



# 8. Sicherheit und Turniere

Es wurde öfters angemerkt, daß Hinweise zur Turnierdurchführung eigentlich nichts in einem Sportregelwerk verloren hätten. Diese Ansicht fußt auf dem Mißverständnis, es handele sich bei dem Jugger-Regelwerk um ein Sportregelwerk im Sinne der Statuten von Breitensportarten.

Durch den kaum strukturierten Charakter der Jugger-Gemeinschaft jedoch ist das Jugger-Regelwerk mehr als das: Als einzige, von allen Teams mit 3 oder mehr Turnierbesuchen der Saison abgestimmte Grundlage enthält es nicht allein die Definition der Spielmechanismen, sondern darüber hinaus auch weitere gemeinschaftlich gefundene Einigungen, die zum sportlichen Ablauf im weiteren Sinne gehören.<sup>22</sup> Strenger sportstrukturell ausgerichtete Teams haben die Möglichkeit, auf Grundlage dieses Regelwerks ihre eigene, strengere Form zu erzeugen. Nach der Überarbeitung und Abstimmung 2015 ist zu erwarten, daß das Regelwerk sich am strengeren Duktus von Breitensportregelwerken orientieren wird und diese und andere Sektionen ausgelagert werden können.<sup>23</sup>

## 8.1 Sicherheit

--

### 8.1.1 Umgang mit anderen Spielern

--

### 8.1.2 Eigene Sicherheit

Es ist Usus, daß weiche Schonere nicht verpflichtend sind. Harte Schienbeinschoner werden von einigen Spielern als unproblematisch eingestuft und toleriert, wobei die Notwendigkeit oft bezweifelt wird. Zum Thema Handschuhe wurde darauf hingewiesen, daß gepolterte Schutzhandschuhe rasch auch den Bereich hinter den Handgelenken (regelwidrig) schützen würden.<sup>24</sup> Daraufhin modifizierte ein Spieler seine Eishockeyhandschuhe so, daß er die Handrückenpolsterung, nicht aber die Fingerpolster entfernte.<sup>25</sup>

### 8.1.3 Pompfenprüfung

--

## 8.2 Turniere

Es gibt zahlreiche Wertungssysteme für die Leistung der Jugger-Teams. Eine komplexe Wertung, die auch den Zeitfaktor berücksichtigt und alle Teams einrechnet, steht im JTR.<sup>26</sup> Darüber hinaus gibt es die Rangliste der OWL und der ojl.<sup>27</sup> Ebenso gibt es die der bundesweiten Jugger-Liga, die an sich eine gute Vergleichbarkeit bieten sollte (dank Spielerpool und weiteren in den Statuten verankerten Standards). Sie krankt derzeit allerdings an der geringen Ligaturnierzahl. Dann gibt es natürlich noch die Platzierungen der einzelnen Turniere an sich. Weitere Wertungssysteme werden im Jugger-Wiki vorgestellt.<sup>28</sup> "Deutscher Meister" wiederum ist traditionell der Sieger der Deutschen Meisterschaft, nicht der Spitzenreiter einer Tabelle.

<sup>22</sup> Siehe [Exkurs: Die Geschichte des Regelwerks und seiner Betreuer](#)

<sup>23</sup> <http://forum.jugger.org/viewtopic.php?f=5&t=4848>

<sup>24</sup> <http://forum.jugger.org/viewtopic.php?f=5&t=4435&start=10#p62375>

<sup>25</sup> „ich [...] habe meine Eishockeyhandschuhe insofern modifiziert, als das ich die Handrückenpolsterung bis auf den Innenhandschuh herunter geschnitten habe. Ich habe die Finger- und vor allem die Daumenpolsterung beibehalten. Wenn ich den Q-Tip greife, ragt die Fingerpolsterung nicht über meine Handknöchel hinüber. Ab dem Fingerknöchel verhält sich mein modifizierter Handschuh beim Blocken wie ein Gewöhnlicher. Ab dem Handrücken ist lediglich Stoff, also können gegnerische Schläge ungehindert ausgeführt werden. Deswegen sehe ich an dieser Stelle keine Vorteilnahme gegenüber gängigen Handschuhen.“ -- <http://forum.jugger.org/viewtopic.php?f=5&t=4435&start=20#p63800>

<sup>26</sup> Siehe [http://turniere.jugger.org/rank\\_team.php](http://turniere.jugger.org/rank_team.php)

<sup>27</sup> Siehe <http://wiki.jugger.org/doku.php?id=wettkampf:wettkampf>

<sup>28</sup> Siehe <http://wiki.jugger.org/doku.php?id=ranglisten:ranglisten>



Teilnehmergebühren: Veranstalter sollten stets im Auge behalten, daß viele Teams eine teure Anreise zu bewältigen haben und sich die Gemeinschaft nicht eben aus Großverdienern rekrutiert (was gut so ist). Daher sollten sie prinzipiell so sparsam wie möglich sein und niedrige Teilnehmergebühren im Auge behalten. "Andere Turniere sind auch so teuer" ist kein Argument, sondern ein Problem. Zitat:

"Ich denke, dass sich das [die vergleichsweise hohen, dort wohl als Ausnahmefall wohl legitimen Gebühren der größten Juggermeisterschaft] vielleicht nicht jeder leisten kann, auch bei uns [...] bleibt mindestens [ein Spieler] aus Kostengründen zuhause."<sup>29</sup>

### 8.2.1 Deutsche Meisterschaft



Die Formulierung ist unzutreffend: „Die Entscheidung, an welchem Ort die Deutsche Meisterschaft im folgenden Jahr stattfindet, wird im Laufe der aktuellen Saison in einem besonderen Abstimmungsforum getroffen. Das Abstimmungsintervall wird von Januar bis Ende Februar geschaltet.“<sup>30</sup>

„im folgenden Jahr [...] im Laufe der aktuellen Saison“ kann so gelesen werden, daß der Austragungsort im Jahr vor der betreffenden Deutschen Meisterschaft stattfindet. Usus und gedacht war dies aber so, daß die Abstimmung bis Ende Februar des Jahres, an dem die betreffende Deutsche Meisterschaft ausgetragen wird, stattfindet.

### 8.2.2 [Sonderfall: Ausschluß von Teams von Turnieren]



Es kam in der Vergangenheit in Deutschland nach meinem Wissen erst ein Mal zum Ausschluß eines Teams von einem Turnier (RM von Hamburg 2012).<sup>31</sup>

2014 ist das spanische Team Tercios Españoles, um das es bereits umfangreiche Diskussionen zu ihrem faschistischen Teamnamen „Falang“ und nun „Tercios“ sowie zu faschistischen Symbolen und Handlungen gab,<sup>32</sup> nach der Deutschen Meisterschaft unverhältnismäßiger Unsportlichkeit wegen<sup>33</sup> vom irischen Team Setanta<sup>34</sup> sowie international von zahlreichen Spielerinnen und Spielern von Turnieren der Unterzeichner ausgeschlossen worden.<sup>35</sup> Einer der Kritikpunkte war, daß Tercios Españoles, wie sie auch selber in einem Kommentar sinngemäß schrieben, gezielt die geringe Überwachung des Spieles durch Schiedsrichter ausnutzen würden, um sich Vorteile zu verschaffen. Hier kritisierten mehrere Spieler, daß Tercios damit den „Geist des Jugger“ verletzen würden, der Fairness an erste Stelle setzt. Siehe dazu auch [5.1 Die Schiedsrichter](#).

## 8.3 Änderungen am Regelwerk

Die Entstehungsgeschichte des Regelwerks ist lang und in ihrer "Urzeit" nicht ganz geklärt.<sup>36</sup> 2010 erfolgte die bislang demokratischste Abstimmung über Änderungen am Regelwerk durch die gesamte Jugger-Gemeinschaft, soweit es sich um Teams mit mindestens 3 Turnieren handelte; diese Abstimmung wurde, leicht modifiziert, 2012 wiederholt.

Nun mag man einwenden, daß der 3-Turniere-Passus willkürlich war und die Abstimmung nicht idealen demokratischen Bedingungen entsprochen hätte. Hierbei muß zu bedenken gegeben werden, daß eine ideale Demokratie wohl in der gesamten Menschheitsgeschichte nie errungen werden konnte (wie es in der Natur von Idealen liegt). Konzessionen an die praktische Durchführbarkeit zur Erlangung eines

<sup>29</sup> Siehe <http://forum.jugger.org/viewtopic.php?f=4&t=3372&p=46250#p46244>

<sup>30</sup> Hervorhebung vom Uhu.

<sup>31</sup> Stellungnahme Rigor Mortis zur Ausladung vom Hamburger Turnier, <http://forum.jugger.org/viewtopic.php?f=6&t=2390>

<sup>32</sup> <http://forum.jugger.org/viewtopic.php?f=29&t=1797>

<sup>33</sup> Diskussion um das unsportliche Verhalten und der Konsequenzen: <http://forum.jugger.org/viewtopic.php?f=4&t=4494>

<sup>34</sup> Zusammenfassung der Diskussion und Stellungnahmen: <http://juggerblog.net/index.php?archives/108-Tercios-Espanoles-Discussion-on-a-ban.html>

<sup>35</sup> Offene Erklärung: <http://forum.jugger.org/viewtopic.php?f=6&t=4509>

<sup>36</sup> Siehe dazu Interviews im Buch "Jugger. Der Endzeit-Sport" sowie der Exkurs zur Entstehungsgeschichte in Uhus \*finest-assorted\* Weblog Droppings: [http://www.uhusnest.de/blog/archives/05-01-2012\\_05-31-2012.shtml#2868](http://www.uhusnest.de/blog/archives/05-01-2012_05-31-2012.shtml#2868)



Meinungsbildes sind schlicht notwendig. Durch vielerlei Mechanismen und lange Diskussionen und Mitsprachemöglichkeiten für jeden Einzelnen, gleich ob aktiver Jugger oder reiner Theoretiker, durch ein sehr fein gegliedertes Stufensystem der Abstimmung bei gleichzeitig größtmöglicher Transparenz in allen Schritten meinen die Durchführenden der Abstimmung, Hahn und Uhu, jedoch für sich in Anspruch nehmen zu dürfen, ein durchaus anerkanntes demokratisches Niveau errungen zu haben.<sup>37</sup>

Nichtsdestoweniger sind auch die Abstimmungsprozesse von 2010 und 2012 nur als einmalige Prozesse zu verstehen, nicht als Vorgabe für die folgenden Abstimmungen. Die folgenden Abstimmungsmechaniken können und sollen von der Gemeinschaft verbessert werden.

Denn mit Demokratie im Jugger verhält es sich wie mit jeder anderen: Sie kann nur so stark sein, wie sich ihre Teilnehmer für sie einsetzen.

#### **8.4 Regionale Optionen**

Regionale Optionen umfassen alle Arten von Regeländerungen und sollten dementsprechend nur mit Umsicht genutzt werden. Dieser Abschnitt konnte bislang nur sehr unregelmäßig aktualisiert werden, da die Städte Änderungen ihrer Regionalen Optionen oft nicht mitgeteilt haben.



---

<sup>37</sup> Es läßt sich nur als ziemliche Unverschämtheit bezeichnen, daß ein Vertreter des NRW-Regelwerks das von der Gemeinschaft getragene Regelwerk als nicht „seriös“ bezeichnet hat, im Gegensatz zu jener Schöpfung. Zumal die Erschaffer des NRW-Regelwerks die Gemeinschaft nicht etwa zum angemessenen Zeitpunkt der Regelwerks-Überarbeitungen an ihrer Weisheit angeblich unklarer Formulierungen und gefühlter mangelnder Seriosität teilhaben ließen, sondern ihr eigenes Süppchen kochten. Nein wie frech.  
<http://forum.jugger.org/viewtopic.php?f=98&t=1431&start=30>

# 9. Exkurse

## Exkurs I. Pompfen sind keine "Waffen". Ein Exkurs aus persönlicher Sicht.



### Exordium.\*

Auf den 4. Freundschaftlichen Winterspielen wurde ich darauf hingewiesen, daß meine Argumentationsführung einer Pompe als Spielgerät, und eben nicht als Waffe, lückenhaft sei.\*\*

Diese Anregung greife ich mit Vergnügen auf: Bietet es doch den Luxus eines schrankenlosen und wilden Theoretisierens. Aus diesem Grunde möchte ich an dieser Stelle meine Argumente ausführen. Da es sich wie gesagt um eine Spielerei handelt, wird hier auf den akademischen Anspruch, inklusive damit verbundenen Referenzen, verzichtet. Entsprechende Gegenreden erwarte ich mit Spannung, auch wenn ich zeitbedingt nicht auf sie einzugehen garantieren kann. Wegen seiner Bedeutung möchte ich nun diese Ausführungen auch in Uhus Kommentar darlegen.

Für die Praxis jedoch ist vor allem Item 2 Segmentum 3. Praxis: Begriffswirkung, von Interesse.

### Praemissum.

Unter einer "Waffe" versteht man im geisteswissenschaftlichen Bereich einen Gegenstand entweder zum Zufügen körperlichen Schadens (Trutzwaffe) oder zur Verminderung von durch Waffen verursachten Schaden (Schutzwaffe). Fakt ist, daß Pompfen nicht zum Zwecke der Schädigung eines Gegners oder zur Abwehr von Schädigungen durch Waffen entworfen und geführt werden (siehe Item 2 Segmentum 2). Pompfen sind also keine Waffen.

Die Frage, um die es sich hier vielmehr dreht, ist jene, ob eine Pompe als "Waffennachbildung" bezeichnet werden kann.

### Argumentatio.

#### Item 1. Begriffsdefinition: Wann ist eine Waffe eine Waffe?

##### Segmentum 1. Wann ein Gegenstand zur Waffe wird.

Gegenstände sind zumeist nicht per se Waffen. Nehmen wir das Beispiel des Oberschenkelknochens eines Tieres: Dieser ist erst einmal nur eines, eben ein Knochen. Seine Funktion ist offen.

Erst in zweiter Instanz erfolgt seine Funktionsbelegung: Er kann Abfall sein, der fortgeworfen wird. Er kann Musikinstrument sein, indem mit ihm auf eine Trommel geschlagen wird.

\* Wenn man schon in der Schule mit Latein gequält wurde, kann man es hier wenigstens einmal ästhetisch ansprechend einsetzen, wenn auch begrifflich sehr frei angewendet (klingt aber gut). Dies dient dann weniger dem Eindruckschinden, als vielmehr a. primär der eigenen Verspieltheit und b. sekundär dem Anregen und definieren eines sachlich-argumentativen Diskussionsstils.

\*\* Bezogen auf meine Ausführungen in der Fachanthologie "Ran an die Pompe", Ludwigsfelder Verlagshaus 2011, S. 16 f.

Erst, wenn er in der Absicht getragen oder angewendet wird, um andere zu schädigen oder um qua Bedrohung einen Machtanspruch zu festigen, wird er zur Waffe.

Wird er danach jedoch wieder zum Trommeln verwendet, ist er keine Waffe mehr, sondern Teil eines Musikinstruments.

### **Segmentum 2. Genuine Waffen.**

Anders können beispielsweise Bogen oder Gewehr beurteilt werden. Beides sind genuine Waffen, da sie einzig zu dem Zweck entwickelt wurden, zu jagen oder zu kämpfen. Daher ist hier die Bezeichnung "(Sport-) Waffe" legitim, auch wenn sie nur zum Scheibenschießen eingesetzt werden.

Ein Gegenbeispiel zum Kontrastieren: Eine gewöhnliche Axt ist ein Werkzeug beispielsweise zum Holzhacken. Jedoch war sie in mittelalterlichen Gesellschaften eine beliebte Waffe gerade der ärmeren Schichten, weil sie sich neben dem Holzhacken hervorragend im Kampf einsetzen läßt und leicht verfügbar war. Solange damit aber Holz gehackt und niemand bedroht wird, bleibt sie ein Werkzeug.

### **Segmentum 3. Hier relevante Waffennachbildungen.**

LARP-Waffen wiederum sind Nachbildungen echter (oder fantastischer) Waffen. Sie dienen also nicht der Schädigung eines Gegners, sondern dem Spiel. Daher wären sie der Funktion nach eigentlich Spielgeräte. Da sie jedoch ausdrücklich und gewollt Waffennachbildungen sind, ist hier die Bezeichnung "Polsterwaffe" legitim.

## **Item 2. Was bedeutet dies nun für die Pompfe?**

### **Segmentum 1. Ihre Herkunft.**

Die Pompfe geht auf die im Ursprungsfilm verwendeten Q-Tips, "Fishhooks" und Ketten zurück. Einerseits dienen sie im Film der Schädigung der Gegner, um das Ziel zu erreichen. Dies spricht für diese Gerätschaften als "Waffen".

Andererseits werden sie ausschließlich in einem definierten Spielgeschehen verwendet; im Film gibt es keinerlei Hinweise darauf, daß sie zur Selbstverteiligung oder zur Bedrohung geführt würden (man denke an die in der deutschen Fassung herausgeschnittene Zöllnerszene). In einer Szene bekennt ein Veteran, daß er niemandem Schaden zufügen könne, außer eben im Spielgeschehen.<sup>\*\*\*</sup> Es gibt auch keine Hinweise darauf, daß damit – anders als im LARP – Waffen nachgebildet worden wären. Die dreistrahlige Kette, das "Fishhook", die riesigen Q-Tips wurden für das Spiel speziell erfunden (in der Realität durch den Autor, im Film gibt es keinerlei Anhaltspunkte für Gegenteiliges). Dies spricht nun eher für ihre Rolle als brachiale, die Schädigung des Gegners in Kauf nehmende "Spielgeräte".

### **Segmentum 2. Ihre gegenwärtige Verwendung.**

Nun ist die Grenze zwischen Waffe und Spielgerät bei den Film-Gerätschaften sehr schmal, und genaugenommen können sie unter einer besonderen Form von Waffen firmieren.

Für die Sportjuggler-Pompfen ist die Funktionsbesetzung hingegen eindeutig. Sie sind eben nicht darauf ausgelegt, Gegner zu schädigen, im Gegenteil wird sie so gebaut, daß ein Verletzungsrisiko minimiert wird. Schon dieser Punkt genügt, um die Bezeichnung "Waffe" als unzutreffend zu entlarven, wie im Praemissum festgestellt.

---

<sup>\*\*\*</sup> "I'll never hurt a soul for any reason but to put a dog skull on a stake." -- Gonzo in "Blood of Heroes"



Die Pompfe ist nicht einmal eine Waffennachbildung. Hier wurde aus der Vorlage des Films ein Sport entwickelt, der in Teilen nur noch qua Herkunft Bezüge zum Film hat. Hier und da wird sogar auf das Schlüsselement des Schädels zugunsten eines Balles verzichtet, ein großer Teil der Sportlergemeinschaft mißt dem Film keine relevante Bedeutung zu oder hat ihn sogar noch nie gesehen. Anders als im LARP ist es also nicht Sinn des Sportjuggers, die Brachialität des Originalfilms zu kopieren bzw. auf harmlose Weise nachzustellen. Es handelt sich um einen Sport um des Sportes Willen. Die Pompfen entsprechen im Aussehen mit Ausnahme des Q-Tips auch nicht mehr den filmischen Vorbildern, sondern treten in fünf eigenständigen, sporttauglichen Formen auf. Wenngleich das Abtippen des Gegners auf das Niederschlagen im Film zurückgeht, wird wie gesagt im Juggler der Film eben nicht nachgespielt (außer im Showjuggler). Daher handelt es sich genaugenommen auch nicht mehr um das symbolische Niederschlagen, sondern eben nur um eines: Um das Abtippen des Gegners.



Dies spricht ebenfalls gegen eine Bezeichnung der Pompfe als "Waffe[-nnachbildung]", selbst wenn man die Spielgeräte im Film als "Waffen" werten möchte. Der Kopier-Aspekt ist nicht zutreffend, der beispielsweise bei LARP-Waffen die Bezeichnung legitimieren mag.

### **Segmentum 3. Praxis: Begriffswirkung.**

Ein wichtiger praktischer Aspekt ist die Wirkung, die eine Bezeichnung ausstrahlt. Sprache ist Macht.

Wird eine Pompfe daher fälschlicherweise als "Waffe" bezeichnet, wird damit eine Droh- und Schädigungsabsicht impliziert, ja angeregt. Ein Unerfahrener mag in Versuchung kommen, mit einer "Waffe" weitaus stärker, eben in (unbewußter) Schädigungsabsicht zuzuschlagen, anstatt sie als Spielgerät nur zum Abtippen des möglichst nicht zu beeinträchtigenden Gegners zu nutzen. Schon aus diesem ganz praktischen Grunde heraus sollte eine Pompfe nicht unzutreffend als "Waffe" bezeichnet werden.

### **Conclusio.**

So, wie ein Brotmesser Küchengerät ist, aber zur Waffe wird, wenn es einem anderen in den Bauch gerammt wird, ist die Pompfe ein Spielgerät, das erst dann zur Waffe würde, wenn damit ein Gegner in Schädigungsabsicht angegriffen wird. Pompfen sind Spielgeräte.

Abbildungen: Uhu, cc nc nd by, siehe dort.



## Exkurs II. Die Geschichte des Regelwerks und seiner Betreuer.

Anlässlich der Übergabe seines Amtes als Bewahrer des Regelwerks schrieb der Uhu einen Rückblick auf die Entstehung des Regelwerks.<sup>38</sup> Da es einiges über das Wesen des Regelwerks verrät, wird der Beitrag hier beigefügt. Alle überlieferten historischen Fassungen des Regelwerks lassen sich unter [jugger.org/de-regeln-download/](http://jugger.org/de-regeln-download/) herunterladen.<sup>39</sup>

### Segmentum I. Ursprünge



Abb. 1: Hamburger Regelwerk, 1997

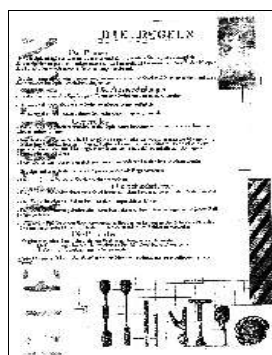


Abb. 2: Berliner Regelzusammenfassung, 1998



Abb. 3: Regelwerk auf jugger.de, 2004

Während die Umsetzung von Jagger als spielbarer Sport laut eines Zeitzeugen auf das Jahr 1992 (Berlin) und gemäß einer Reihe von Teilnehmern auf das Jahr 1993/94 (Dilettanten/Hamburg-Heidelberg) zurückgeht,<sup>40</sup> ist nach meiner Kenntnis die erste Schriftquelle mit dem mehrseitigen Hamburger Regelwerk aus dem Jahre 1997 erhalten (Abb. 1). Von 1998 ist eine zweiseitige Berliner Regelzusammenfassung überliefert (Abb. 2).

Die Jagger-Gemeinschaft begann etwa um die Jahrtausendwende herum stark zu wachsen. Damit Wettkämpfe gegeneinander ausgetragen werden konnten, war ein gemeinsames Regelwerk vonnöten – aber die unterschiedlichen Entwicklungsströmungen konnten sich augenscheinlich nicht so recht auf eine Fassung einigen. So bestanden mehrere "Hausregeln", beispielsweise die Kettentreffer-Strafzeit von 8 bzw. 10 Steinen nach Berliner bzw. Hamburger Spielart. Die Berliner Strafzeit war die als offiziell im Regelwerk allgemeingültig eingetragen (Abb. 3).

Es scheint überwiegend jene Fassung genutzt worden zu sein, die auf der seinerzeit bekanntesten und ausführlichsten Internetseite über Jagger zu finden war, die auf jugger.de. An diesem Regelwerk hatten laut Zeitzeugenaussage auch die verschiedenen Fraktionen mitgewirkt.<sup>41</sup>

### Segmentum II. Die pragmatische Überarbeitung

Nach dem Hochkochen der Spannungen zwischen den verschiedenen Fraktionen und ellenlangen, teilweise sehr hitzig geführten Diskussionen im damaligen gemeinsamen Diskussionsforum, das seinerzeit noch vom Bayrischen Team Drachenblut betrieben wurde, startete um 2006/2007 mutmaßlich der Hamburger Spieler Askan die Initiative, eine grundsätzliche Überarbeitung der jugger.de-Fassung des Regelwerks vorzunehmen, um eine wirklich gemeinsame Basis zu erhalten. Askan kam nach eigener Aussage auf die Idee mit den Optionen für Städte, die er in das Regelwerk einarbeitete und auch dies und das umschrieb, beispielsweise konsequent den Begriff "Jugg" durch

<sup>38</sup> Original siehe Uhus \*finest-assorted\* Weblog Droppings, [http://www.uhustnet.de/blog/archives/05-01-2012\\_05-31-2012.shtml#2868](http://www.uhustnet.de/blog/archives/05-01-2012_05-31-2012.shtml#2868)

<sup>39</sup> Alle erhaltenen Fassungen unter <http://www.jugger.org/de-regeln-download/>

<sup>40</sup> Siehe Wickenhäuser, Jagger. Der Endzeit-Sport, Archiv der Jugendkulturen 2010, S. 27 ff. und einzelne Interviews, sowie das Arbeitspapier ["Jagger-Historie"](#)

<sup>41</sup> Lt. digitaler Dokumente der HH/HE-Fraktion im Besitz des Verf.; Bearbeiter waren Lester, Susanne, Jakob, David Nußbaumer

"Schädel" zu ersetzen. Dann stellte er das ganze online zur Diskussion. Seine Idee war, dass sich das Regelwerk durch Optionen verändert, je nach dem, wie viele Städte welche Optionen auf ihren Turnieren nutzen. Ausführlich wurden zudem einzelne Regeln diskutiert und zerlegt, interpretiert und umformuliert. Jakob von damals noch Rigor Mortis Berlin, heute Zonenkinder Jena übernahm die Einarbeitung dessen, was im Forum als Konsens gefunden worden war (Abb. 4).

Hier zeigte sich allerdings bereits die Schwäche der Online-Diskussionsforen: Was genau Konsens war, was mehrheitsfähig und was einfach nur oft genug geschrieben war, war schwierig nachzuvollziehen. Aber immerhin gab es nun das erste Jugger-Regelwerk, das wenigstens von den engagierteren Vertretern des Sports durchdiskutiert worden war. Nicht perfekt, aber ein wichtiger Schritt; auch hinsichtlich der Abkühlung historischer Konflikte, da sowohl Berlin, als auch Hamburg/Heidelberg etc. daran mitgewirkt hatten.

Da ich selber bereits im Drachenblut-Forum beide Seiten für die Recherchen des ersten Jugger-Buchs<sup>42</sup> gehört hatte, war ich bereits mit der komplizierten Sachlage vertraut und erbot mich, eine erste Rechtschreibkorrektur und Formatierung des Regelwerks vorzunehmen, worin es orthographisch allerdings dermaßen wild zugeht, daß es einige Versionen brauchte, bis eine weitlichst fehlerfreie Fassung erzeugt war (Korrektorat ist nicht zuletzt eine Frage des möglichen Zeitaufwands). Dadurch rutschte ich unvermittelt in die Rolle des Hüters des Regelwerks -- oder "Regelbewahrs" -- hinein, sicherlich auch deswegen, da ich durch den Hamburg-Berlinischen Konflikt vergleichsweise unvorbelastet war.



Abb. 4: Drachenblutforum-Überarbeitung (2007)

### **Segmentum III. Problem: Der Mangel an demokratischer Partizipation**

Nun war dieser Zustand sicherlich besser als die Urfassungen. Aber er war unbefriedigend, denn ich war rein durch mein Engagement in diese Rolle gerutscht, ohne daß es eine demokratische Legitimation gegeben hätte, ganz wie es bei der Überarbeitung des Regelwerks der Fall gewesen war: Es handelte sich nur um eine Art stillschweigender Übereinkunft.

Das Hauptproblem war, daß es gar keine auch nur annähernd demokratisch strukturierte Instanz gab. Da war letztlich nur ein Diskussionsforum, und wer sich mit den Mechanismen der Meinungsbildung bei dieser Art von Medium auseinandergesetzt hat, der weiß, daß es als Instrument zur wirklichen Konsensfindung einer größeren Gemeinschaft versagt. Es werden am ehesten die gehört, die am meisten, am lautesten, am eindringlichsten, am gewieftesten, am dramatischsten schreiben; hingegen werden ausgerechnet jene schnell ignoriert, die zwar Sachverstand und Kompetenz besitzen, aber keine Zeit oder kein Gespür für Online-Foren haben. Diskussionen beginnen sich im Kreis zu drehen, Positionen verhärten sich, und die Maschine kommt zum Stillstand.

Es war also nicht möglich, wirklich legitime Änderungen am Regelwerk vorzunehmen. Mir blieb nichts anderes übrig, als mich auf das Ausmerzen von Widersprüchen und offensichtlichen Fehlern zu beschränken und für die Transparenz der Sache eine Änderungstabelle zu führen, in der jeder Änderungsvorgang verzeichnet ist.

### **Segmentum IV. Der Weg der Mitbestimmung: Die erste Abstimmung**

2009 wurde das ganze mit dem Anwachsen der Gemeinschaft virulent. Die Übergabe des Regelwerks in die Hände eines Ausschusses kam nicht in Frage, da es keinen Ausschuß gab, der über die erforderliche Legitimität und Anerkennung für diese tiefgreifende Aufgabe verfügt hätte. Wer die Diskussionen um Liga-Gremium und Verband kennt, weiß, wie umstritten Strukturbildungen in der Gemeinschaft immernoch sind.

<sup>42</sup> Siehe [http://jugger.uhusnest.de/juggerbuch\\_vadr.shtml](http://jugger.uhusnest.de/juggerbuch_vadr.shtml)

Es mußte also ein anderes Verfahren her. Schließlich brachte Hahn von den Heidelberg Hobbiz im Oktober 2009 einen Vorschlag ein, wie eine Abstimmung vonstatten gehen könnte. Dieser Vorschlag wurde im neuen gemeinsamen Forum ausführlich diskutiert. Schließlich kam ein Verfahren dabei heraus, das aufwändig, aber möglichst transparent und in viele kleine Einzelschritte gegliedert war, und das alle aktiveren Teams mit einbezog. Natürlich ist der Passus "aktiverer Teams" bereits eine Sollbruchstelle, jedoch wurde hier die Meßlatte mit 3 Turnieren so tief gehängt, daß die meisten Aktiven tatsächlich auch dabei sein konnten. Es war ein erster Versuch, und wie ich meine, ein ziemlich vielversprechender: So wurde gemeinsam die Überarbeitung des Regelwerks in Angriff genommen.

Zuerst wurden Vorschläge gesammelt, dann Mails an alle qualifizierten Teams versendet, damit auch jene, die nicht im Forum aktiv waren (uns ein besonderes Anliegen), erreicht würden; nach einer Diskussionsfrist wurden die abstimmfertigen Vorschläge gesammelt und Stimmzettel wurden erstellt, als einfacher Mailtext mit eckigen Klammern bei den Optionen zum Ankreuzen. Wiederum nach einer Frist wurde der Rücklauf ausgezählt, und zwar von Hahn und mir getrennt.

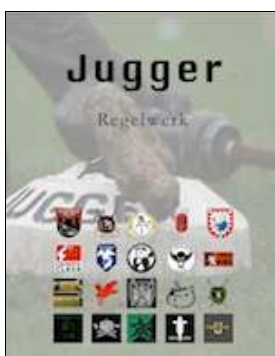


Abb. 5: Erstes abgestimmtes Regelwerk, 2.0 alpha (2010)

Eine weitere Sicherheitsleine sollte das Verfahren selber legitimieren: Würden weniger als 75% aller angeschriebenen und als aktiv bekannten Teams einen Stimmzettel schicken, würde das Verfahren als nicht funktionsfähig abgebrochen werden. Leider krankt die Juggergemeinschaft daran, daß viele Teams recht träge sind und immer wieder erinnert werden mußten. Es ist zwar leicht, nach Demokratie und Mitbestimmung zu rufen, aber für einige ist es dann offenbar zu schwer, die damit verbundene Pflicht zur Mitwirkung – in Gestalt einfacher rechtzeitiger Rücksendung – einzuhalten. Ein konsumistisches Grundübel des Menschen, nehme ich an: Die Bequemlichkeit.

Jedenfalls kamen schließlich genügend Stimmen zusammen, damit die Wahl Gültigkeit erhielt. Die gewählten Regeländerungen wurden eingearbeitet und neben allen Stimmzetteln auch die Alpha-Fassung online gestellt, die in einem letzten Schritt von der Gemeinschaft überprüft werden konnte. Als Nachteil erwies sich, daß Formulierungen 1:1 in die Stimmzettel übernommen wurden, da nun bei mehreren sehr ähnlich klingenden Formulierungen auch solche Punkte durch Streuung der Stimmen nicht gewählt wurden, die an sich von einer Mehrheit befürwortet wurden. Erst jetzt, nach der Kontrolldurchsicht, ersetzte die Fassung 2 die vor der Wahl gültige, letzte Fassung des Regelwerks (Abb. 5).

## Segmentum V. Die zweite Regelabstimmung

2011/12 wurde das Verfahren wiederholt, auch da sich niemand um die Ausarbeitung eines besseren Verfahrens bemüht und das alte sich nach unserer Meinung und auch mangels Kritik eben bewährt hatte. Zwei Dinge waren anders: Wir behielten uns vor, Formulierungen aufzusplitten, damit sich nicht zu viele ähnliche Optionen blockierten, was auch ohne Kritik akzeptiert wurde; wo genügend Stimmen für eine Änderung hereinkamen, jedoch zu wenige pro ähnlicher Änderungsformulierung, schlossen wir eine Stichwahl an. Außerdem stellte ich mein Amt als Hüter des Regelwerks zur Wahl. Leider fand sich kein Kandidat für meine Nachfolge, und so wird Hahn das Regelwerk kommissarisch weiterbetreuen und hat bereits Zuspruch von meiner Ansicht nach kompetenten Spielern, ihn dabei zu unterstützen.

Da zum Ablauf der Abgabefrist noch ein Stimmzettel zum Erreichen der erforderlichen 75% fehlte, beschlossen wir, den Termin um einige Tage zu verlängern; ein Umstand, der uns von einer Person zwar vorgeworfen wurde (mit den Worten, wir würden „Spielchen“ spielen), hinter dem wir aber mit gutem Gewissen stehen können, da wir weder Stimmen manipuliert (und auch



Abb. 6: Die bislang (2014) letzte Fassung 3 vor der strukturellen Überarbeitung durch ein Gremium



den Abstimmungsstand zu dem Zeitpunkt noch nicht kannten) noch das Verfahren übermäßig strapaziert haben; es wurde schlicht den trägeren Teams ermöglicht, ihr Stimmrecht noch wahrzunehmen.

Die Alternative wäre gewesen, trotz fast 75% Beteiligung das gesamte, höchst aufwändige Verfahren, in das viele viel zeit investiert hatten, komplett aufzulösen. Dies hielt (und halte) ich für nicht verhältnismäßig: So viel Pragmatik muß sein; wir leben nun einmal in keiner idealen Welt.

## Segmentum VI. Schlußwort

Mit der Veröffentlichung von Fassung 3.0 des Juggerregelwerks übergebe ich hiermit den Staffstab an Hahn. Bleibt mir nur noch, ihm Erfolg und gute Vermittlung zu wünschen; und der Gemeinschaft, daß sie nicht der Versuchung erliegt, jede nur denkbare Regelfuchserie auszuschließen und sich damit durch endlose Paragraphen ihr eigenes Gefängnis aufzubauen. Jugger lebt von Fairness und Offenheit, und diese menschlichen Züge lassen sich nicht durch Gesetzestexte erzwingen. Sie müssen aus uns selber heraus wirken.

*Es verabschiedet sich mit einem fröhlichen Huhu und Kiää*

*der Uhu, 8. 5. 2012*

*Schild des Teams Falco jugger*

*"ehemals oberster Regelvogel" (Glauner)<sup>43</sup>*



[Anmerkung: Anfang 2013 bildete sich über eine Diskussion im jugger.org-Forum eine Kommission, die das Regelwerk hinsichtlich leichter Les- und Anwendbarkeit, aber nicht hinsichtlich der Regeln selber, grundlegend überarbeiten möchte.<sup>44</sup>]



*Quik :: Q-Tip :: Stab :: Langpompfe:: Schild :: Kette*

| *Kapitän :: Baumeister :: Trainer :: Teamchef*

<sup>43</sup> <http://forum.jugger.org/viewtopic.php?f=5&t=3285&start=23>

<sup>44</sup> Siehe <http://forum.jugger.org/viewtopic.php?f=5&t=2804>

# Änderungstabelle

"Regelwissen (und damit auch deren Auslegung im Verständnis der Community und nicht nur innerhalb seines lokalen Kreises) und Regelglaube stimmen nicht immer überein. Davon ab, dass unser Regelwerk nun mal auch etwas Lebendiges ist und nicht in Stein gemeißelt wurde." -- {Peter}<sup>45</sup>

**Korrektur:** Pro Forma-Korrekturen, die den Inhalt nicht betreffen bzw. nicht verändern

**Klarifizierung:** Verdeutlichende Erläuterung einer bereits bestehenden Regel, ohne diese zu verändern

**Ergänzung:** Regelergänzungen, inhaltliche Ergänzungen

**Änderung:** Regeländerungen, Aktualisierung von Links usw.

**Überarbeitung:** Diverse Änderungen, überwiegend Satz, Layout, Illustrationen und dergleichen betreffend

**Streichung:** Streichung eines Inhaltes, bei Regeln nur in Abstimmung

**Makulatur:** Inhaltlich nicht relevante (bspw. gestalterische) Änderung

11.07.2012	
	Grundfassung, weitere Verbesserungen
14.10.2012	
<b>Ergänzung</b>	Diese Tabelle
<b>Ergänzung</b>	6.1.x Frage Kettentreffer--Abwicklung
01.11.2012	
<b>Klarifizierung</b>	6.1.6 Schild darf Kette blockieren, 4.1 ungewöhnliche Pompfenformen, neue Pompfenarten, 4.1.3 Q-Tip Definition ergänzt
<b>Makulatur</b>	Typo durchgängig ersetzt, Formatvorlagen standardisiert, QR-Code eingefügt
<b>Ergänzung</b>	9. Exkurs: Pompfen sind keine "Waffen"
03.12.2012	
<b>Ergänzung</b>	4.1.3 Führen von Pompfen (Beidhändig an den Griffflächen)
29.12.2012	
<b>Ergänzung</b>	4.1.3 Führen von Pompfen (Beidhändig an den Griffflächen) Formulierungsvorschlag ergänzt
<b>Klarifizierung</b>	4.1 Bestandteile der Pompfe
<b>Makulatur</b>	Titelbild ersetzt, Positionierung der Vignetten berichtigt
<b>Klarifizierung</b>	8.2.1 Abstimmung deutsche Meisterschaft
29.01.2013	
<b>Ergänzung</b>	Einführung, 6.1 Kleidertreffer
05.02.2013	
<b>Ergänzung</b>	5.1 Schiedsrichter: Punktstrafe, Trichtern/Versetzen
19.02.2013	
<b>Ergänzung</b>	Exkurs II, Pompfenformenstärkung, Pin/Schlag
08.08.2013	

<sup>45</sup> <http://forum.jugger.org/viewtopic.php?f=5&t=3069&start=11>

	Klarifizierung Handblock ("freie Hand")
18.09.2013	
<b>Ergänzung</b>	Teilnehmergebühren Turniere
13.03.2014	
<b>Makulatur</b>	Schild "Regelfuchs" (cc nc by Uhu) zur Einleitung zugefügt
25.03.2014	
<b>Ergänzung</b>	6.5 Unzulässigkeit Abwehrhaltungen beim Abknien
10.04.2014	
<b>Ergänzung</b>	4.1. Zitat Rob eingefügt
<b>Ergänzung</b>	Ergänzung Regelkommission überarbeitet Läuferregeln eingefügt
13.06.2014	
<b>Ergänzung</b>	4.7 Zitat Seamus zu Doppelkurzpompfen
07.07.2014	
<b>Ergänzung</b>	6.4.1 Wie knie ich mich hin: Welche Hand von der Pompfe, Zählen
<b>Überarbeitung</b>	Exkurs II, Abb.-Beschriftungen und Verweise hinzugefügt
11. 08. 2014	
<b>Ergänzung</b>	4.1 Neue Pompfenformen
2.10.2014	
<b>Ergänzung</b>	6.5.1 Kettentreffer über Bande, Zitat Antragon
9.10.2014	
<b>Ergänzung</b>	8.1.2 Handschuhe und Knieschoner hinzugefügt
<b>Ergänzung</b>	8.2.2 Sonderfall: Ausschluß von Turnieren
17.11.2014	
<b>Ergänzung</b>	6.5.1 Kettentreffer über Bande, Zitat Julius
07.01.2015	
<b>Ergänzung</b>	Vom Geist des Jigger
12.02.2015	
<b>Ergänzung</b>	8. Verantwortung Pompfenbau
<b>Makulatur</b>	Warnschilder eingebettet