



JUGGER IN HANNOVER

PRESSEMAPPE

DES JUGGER IN HANNOVER E.V.



Pressemappe

1. Was ist Jugger?
2. Wo kann ich Jugger spielen?
3. Über uns
4. Wie wird Jugger gespielt?
Die wichtigsten Regeln.
5. Turniere
6. Projekte
7. Merkmale der Sportart Jugger

Kontakt:

Jugger in Hannover e. V.
p. Adr. Manuel Süß
Osnabrücker Landstr. 11a 30926 Seelze
Mobil: 0177 / 458 08 14
manuelsuess@kabelmail.de



Was ist Jugger?



Jugger ist ein Mannschaftssport mit Duellelementen des Individualsport (Fechten). Punkte werden erzielt, indem der Spielball (Jugg) in das gegnerische Tor (Mal) gebracht wird. Die Mannschaft, die nach der Spielzeit die meisten Punkte hat, gewinnt.

In jeder Mannschaft kann nur ein Spieler mit dem Spielball einen Punkt erzielen. Die anderen Spieler gehen mit gepolsterten Sportgeräten gegeneinander vor, um die gegnerische Mannschaft am Punkten zu hindern. Getroffene Spieler scheiden für kurze Zeit aus dem Spielgeschehen aus. Geschick und Geschwindigkeit sind somit bedeutender als rohe Kraft.

Obwohl das Spiel für den unbeteiligten Beobachter recht martialisch anmutet, ist es nicht gefährlicher als andere Mannschaftssportarten. Hervorzuheben ist, dass alt und jung, Frauen und Männer in gemischten Mannschaften spielen.

Jugger entstand ursprünglich aus einer Adaption des Endzeit-Filmes *Jugger, Kampf der Besten* aus dem Jahr 1989. Im Film werden Gladiatorenkämpfe ausgetragen, in denen ein Hundeschädel in das feindliche Ziel gebracht werden muss. Heute besitzt der Sport keine Rollenspielelemente mehr, hat ein festes Regelwerk und wird in Deutschland in regelmäßigen Turnieren innerhalb einer Liga gespielt.

Wo kann ich Jugger spielen?

In Hannover treffen sich die Jugger bei jedem Wetter beim



SV Odin v. 1905 e.V.

An der Graft 1

30419 Hannover Herrenhausen

Training:

Donnerstag 18:30 Uhr bis 21 Uhr

Sonntag 14 Uhr bis 17 Uhr

Weitere Infos unter:

<http://hannover-jugger.de/forum/>

Die nächste Stadtbahnhaltestelle ist "Herrenhäuser Gärten" und wird von der Linie 4 (Garbsen) und 5 (Stöcken) angefahren. Im Winter wird auch mal in der Halle gespielt. Nähere Informationen dazu finden sich auf der angegebenen Internetseite. Das Training findet in Kooperation mit dem SV Odin statt. Zum Kennenlernen kann jeder Interessierte auch ohne Anmeldung gerne vorbeikommen. Bei regelmäßiger Teilnahme ist eine Mitgliedschaft im SV Odin e. V. erforderlich.

Beim Training ist jeder willkommen. Am meisten Spaß hat man allerdings, wenn man mindestens 18 Jahre alt ist. Bitte sporttaugliche/robuste Kleidung und Sportschuhe die für Rasen bzw. die Halle tauglich sind (z.B. Fußball- oder Footballschuhe) mitbringen, und Getränke (Wasser) nicht vergessen. Die nötigen Sportgeräte sind ausreichend vorhanden und können auch von Neulingen gerne mitbenutzt werden. Landesweit wird Jugger in über 100 Städten von ca. 360 Mannschaften aktiv gespielt. Nähere Informationen finden sich auf: <http://turniere.jugger.org/list.city.php>.

Über uns:

Der 2008 gegründete Jugger in Hannover e.V. ist ein eingetragener gemeinnütziger Verein und Mitglied des Landessportverbands Niedersachsen. Unser Zweck liegt in der Ausführung und Förderung der Mannschaftssportart Jugger in Hannover. Unter dem Dach des Vereins organisieren sich selbständig verschiedene Jugger Teams. Regelmäßiges Training bieten vor allem die "Hannover Living Undeads". Diese wurden 2000 gegründet und gehören damit zu den ältesten *aktiven* Mannschaften der Welt. Jeder kennt und liebt sie.

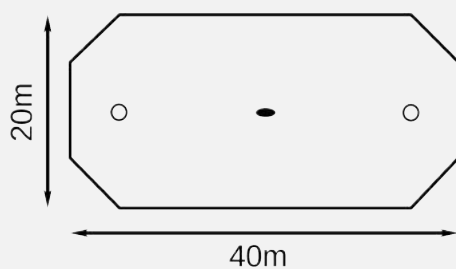


Wie wird Juggler gespielt? Die wichtigsten Regeln.

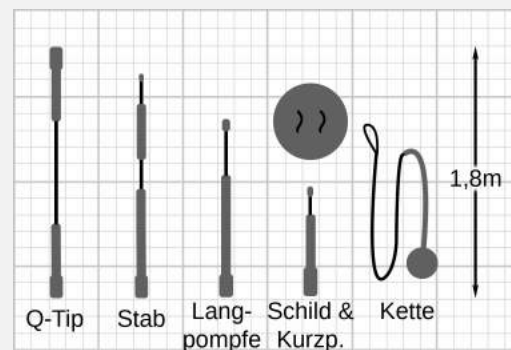
1.1 Spielfeld

Der Mittelpunkt des Spielfeldes ist markiert. Auf diesen Punkt wird der Spielball (Jugg) vom Hauptschiedsrichter bei Spielbeginn und nach jeder Spielunterbrechung gelegt.

Das Spielfeld hat eine Länge von 40 m, eine Breite von 20 m und abgeschrägte Kanten. Jede Mannschaft startet jeden Spielzug bei einer der gegenüberliegenden Grundlinien.



1970 in einem Klamaukfilm für Keulen verwendet, umschreibt lautmalerisch auch das Geräusch, das bei einem Treffer einer Polsterwaffe auf einen Spieler entsteht. Die Polsterung muss rund sein. Stilisierte Schwertklingen o.ä. sind verboten. Die Polsterung einer Pompfe dient der allgemeinen Sicherheit und muss entsprechend sorgfältig ausgeführt sein. Relevante Maße sind genormt.



1.2 Tor (Mal)

Das Tor ist eine Art Nest, in das der Spielball gesteckt werden muss, um einen Punkt zu erzielen. Die Form des Mals entspricht der eines Kegelstumpfes, dessen Basis einen Durchmesser von ca. 50 cm hat. Auf der Oberseite befindet sich ein Loch mit ca. 12 cm Durchmesser, in welchem der Spielball platziert wird. Das Mal ist komplett aus Schaumstoff gefertigt und muss vollständig gepolstert sein. Jedes Team hat ein Mal, das sich, ausgehend von der Mitte der eigenen Grundlinie, zwei Meter in Richtung des Mittelpunktes befindet.

1.3 Spielball (Jugg)

Anders als im Film wird ein Spielball und kein Hundeschädel verwendet. Juggler-Spieler sind nämlich äußerst tierlieb und friedliebend.

Der Spielball wird als Jugg oder Schädel bezeichnet. Es darf jedes ähnlich geformte Objekt, das ausreichend gepolstert ist, als Jugg dienen. In manchen Städten wird, in traditioneller Anlehnung an den Film, ein künstlicher Hundeschädel aus Schaumstoff eingesetzt. Hannover gehört nicht dazu.

1.4 Sportgeräte (Pompfen)

Die verwendeten Sportgeräte beim Juggler heißen Pompfen. Dieser Begriff, bereits

1.5 Spieler

Pro Team sind fünf Spieler auf dem Feld. Einer der Feldspieler muss ein Läufer sein. Dieser ist der Einzige, der den Jugg berühren darf, hat allerdings keine eigene Pompfe und muss daher vom restlichen Team geschützt werden. Die restlichen vier Spieler sind Pompfer. Dabei hat jeder Spieler die freie Wahl, für welche Pompfe er sich entscheidet. Lediglich die Kette darf nur ein Spieler jedes Teams führen.

1.5.1 Läufer

Der Läufer, auch Qwik genannt, trägt keine Pompfe und ist somit gegen die Pompfer ungeschützt. Er darf als einziger den Jugg aufnehmen. Sein Ziel ist es, ihn in das Mal auf der gegnerischen Seite zu stecken und damit einen Punkt zu machen. Die Läufer dürfen miteinander ringen.



1.5.2 Pompfer

Die Pompfer dürfen frei zwischen den Varianten der Sportgeräte wählen. Sie haben die Aufgabe, ihren Läufer zu beschützen und ihm den Weg frei zu machen, bzw. den gegnerischen Läufer zu behindern.

1.6 Spielablauf

Zu Beginn jedes Spielzuges stellen sich die Mannschaften hinter ihrer Grundlinie auf und der Jugg wird in der Mitte des Feldes platziert. Nach dem Startkommando des Schiedsrichters („Drei - Zwei - Eins - Jugger!“) dürfen beide Mannschaften das Spielfeld betreten. Die Läufer versuchen den Jugg zu nehmen und ihn in das gegnerische Mal zu stecken. Gelingt dies, so bekommt seine Mannschaft einen Punkt. Mit dem Erzielen eines Punktes endet der Spielzug und die Mannschaften stellen sich neu auf. Es werden so viele Spielzüge gemacht, bis die Zeit abgelaufen ist. In der Halbzeitpause wechseln beide Teams die Seite.

1.7 Zeitmessung

Die Zeitmessung geschieht im Film durch das Werfen von Steinen an einen Gong. Daher bezeichnet man die Zeiteinheit beim Jugger als Steine. Jedoch hat sich die symbolische Verwendung von Trommelschlägen etabliert. Jedes Spiel besteht aus zwei Halbzeiten von jeweils 100 Steinen Länge. Die Zeitspanne eines Steins ist auf 1,5 Sekunden festgelegt. Somit besitzt eine Halbzeit 2:30 Minuten reine Spielzeit. Ein Spielzug dauert gewöhnlich 10 bis 30 Steine, ein sehr schneller Spielzug kann aber auch nur sechs oder weniger Steine dauern. Dadurch beinhaltet ein Spiel auch häufige Neuaufrüstungen und kurze taktische Besprechungen der Mannschaften. Ein Spiel mit zweimal 100 Steinen Länge erreicht eine Bruttolaufzeit von etwa 20 bis 30 Minuten.

1.8 Treffer

Ein gültiger Treffer ist dann erreicht, wenn die Pompfe des Treffenden regelkonform geführt wurde und eine gültige Trefferzone des Spielers getroffen wurde.

Trefferzonen sind der gesamte Körper ohne Kopf, Hals und Hände. Diese Ausnahmen stellen aus Sicherheitsgründen keine Trefferzone dar, um gezielte Schläge auf diesen Be-

reich zu vermeiden.

Bei dem Spieler, der die Kette führt, zählen auch Treffer an den Händen. Bei dem Läufer zählen sowohl Treffer an den Händen, als auch am getragenen Jugg. So kann der Läufer keine Schläge mit dem Jugg abwehren. Es zählen bei allen Spielern auch Treffer von den Spielern aus der eigenen Mannschaft.



Wird ein Spieler von einer Pompfe getroffen, so hat er sich auf den Boden zu knien und darf eine Zeit lang nicht in das Spielgeschehen eingreifen. Seine Pompfe muss flach auf den Boden gelegt werden, so dass kein anderer Spieler darüber stolpern kann.



Die Auszeit für von Pompfen getroffene Spieler beträgt fünf Steine. Kettentreffer werden mit acht Steinen bestraft. Die verbleibende Zeit zeigt der knieende Spieler mit der Hand am Rücken an. Wird ein Läufer mit Jugg getroffen, muss er ihn neben sich auf den Boden legen, dass der gegnerische Läufer ihn aufnehmen kann.

Wird zuerst der Kopf oder Hals getroffen und innerhalb des gleichen Schlages eine gültige Trefferzone, so zählt auch dieser Treffer nicht. Wird andersherum, zuerst eine gültige Trefferzone und danach der Kopf oder Hals getroffen, zählt der Treffer. Ein Treffer gilt bei jeder Berührung, unabhängig von der Härte des Schlags.

Schnelle, gezielte Schläge zeigen also mehr Wirkung als eine unnötig harte Spielweise. Ebenso zählt auch eine Berührung der Kleidung als Treffer. Treffen sich zwei Spieler gleichzeitig, muss dies mit „Doppel“ angesagt werden. Beide Spieler müssen für die volle Strafzeit aussetzen. Gleichzeitig bedeutet nach dem deutschen Grundregelwerk, dass beide Treffer innerhalb einer halben Sekunde gelandet wurden.

Eine viel gespielte Variante ist in Deutschland als Irisches Doppel bekannt. Dabei zählt nur als Doppeltreffer, wenn nicht mehr unterscheidbar ist, wer den ersten Treffer gelandet hat.

1.9 Pinnen

Der Spieler links unten in dem schwarzen Trikot wird gepinnt. Spieler, die ihre Strafzeit abknien, können gepinnt werden. Dabei wird die Schlagfläche einer Pompe auf eine gültige Trefferzone des Knienden gelegt.



Dieser darf erst wieder aufstehen und weiterspielen, wenn sowohl seine Auszeit abgelaufen ist, als auch das Pinnen aufgehoben wurde und der nächste Stein erklingt. Ist seine Auszeit nach dem Lösen des Pinns noch nicht vorbei, zählt der Spieler sie regulär herunter und steht direkt danach wieder auf.

1.10 Läuferkampf

Läufer dürfen ausschließlich den jeweils gegnerischen Läufer behindern. Ähnlich wie beim griechisch-römischen Ringen zählt hierbei als Angriffsfläche nur der Oberkörper. Erlaubte Techniken sind das Stoßen, Greifen, Festhalten und Zu-Boden-Ringen des Gegners. Schläge, Tritte, Würfe und blockierende Griffe, etwa gegen Extremitäten oder Gelenke, sind verboten!



Turniere



Jedes Jahr werden mehrere Turniere in ganz Deutschland ausgerichtet. Je nach Größe nehmen 10 bis 66 Mannschaften teil. In einem mehrstufigen K.O.-System wird der Gewinner ermittelt. Viele Turniere sind auf zwei Spieltage ausgelegt. In entspannter Atmosphäre tritt man zum sportlichen Wettstreit auf dem Spielfeld an. Abends trifft und unterhält man sich mit allen Mannschaften bei gemeinsamen Feierlichkeiten.

Das größte deutsche Turnier (abgesehen von der internationalen Meisterschaft in Deutschland) findet jeden Juli traditionell in Hannover statt. Zuschauer sind herzlich willkommen. Bei Interesse finden sich nähere Informationen unter <http://turniere.jugger.org/> unter dem Punkt Juggerturnier am hohen Ufer.

Projekte

Wir sind bei folgenden Events regelmäßig mit einem Stand vertreten: Autofreier Sonntag, Tag der Region, Sportmeile Tag der Deutschen Einheit.

Die Merkmale der Sportart Juggern sind:

(Teilweise wörtlich zitiert aus: <http://jugger.uhusnest.de>)

Martialisches Auftreten, harmloses Spiel: Obwohl Juggern wohl ungefährlicher ist als beispielsweise Handball oder gar Rugby, wirkt es auf den Betrachter zunächst außerordentlich wild und gefährlich. Die Spieldynamik verhindert jedoch einen ernsthaften Vollkontakt; das Verletzungsrisiko kann insgesamt geringer als im Fußball eingeschätzt werden. Aggression wird im Fall des Juggerns nur stilisiert genutzt und hat nie schädigende Absicht – durch die in der Lebensphase Jugend dennoch stets immanente Faszination einer martialisch erscheinenden Form der Auseinandersetzung lassen sich auch Jugendliche ansprechen, die dem klassischen Mannschaftssportarten eher abgeneigt sind.

Team- und Einzelsport: Juggern besitzt sowohl klassische Duell-Elemente ähnlich dem Kendo oder Sportfechten, im Spieler-gegen-Spieler-Training zur Handhabung der fünf verschiedenen Pompfentypen, als auch starke Teambestandteile: Übersicht, schnelle Kommunikation und Koordination im laufenden Spiel sind essentiell für ein gutes Team.

Ähnlichkeit zum Kampfsport: Auf dem Feld gibt es Situationen bei denen man einem (oder mehreren) Gegner gegenübersteht, den es geschickt zu treffen gilt. Neben einigen Grundtechniken

zum Blocken, Ausweichen und Angreifen entwickelt jeder Spieler mit der Zeit seinen eigenen Stil. Durch die verschiedenen Pomphen, welche wiederum in unterschiedlichen Haltungen geführt werden können und es für jede Haltung unzählige Spielstile gibt, wird jede Begegnung einzigartig. Meistens setzten sich gewisse Spielstile lokal in einer Mannschaft durch und färben auf die dortigen Spieler ab. Dadurch werden Begegnungen zwischen unterschiedlichen Mannschaften auf Turnieren besonders interessant.

Juggern unterscheidet sich in zwei wesentlichen Punkten von Kampfsportarten: 1. Es ist ein Mannschaftssport, bei dem soziales Lernen und gemeinsames Handeln unabdingbar für den sportlichen Erfolg ist; vor allem aber ist es 2. eine stilisierte Sportart, da die Spieler im Gegensatz zu Kampfsportarten keine Techniken zum realen Kämpfen oder gar Verletzen eines Gegners erlernen.

Kreativität: Beim Entwurf von Mannschaftslogo und Teambannern, sowie beim Bau von Spielgeräten und Turniertrophäen, wird die Kreativität der Jugendlichen gefördert. Die Zusammenstellung der Spielgeräte, Trikots usw. erzeugt zudem ein einzigartiges Mannschafts- und Zusammengehörigkeitsgefühl der Gruppe.

Fairness: Da Schiedsrichter durch die schnelle Spielweise nicht jeden Treffer sehen können, funktioniert die Sportart nur dann, wenn alle Spieler fair und ehrlich auftreten. Fairness wird hier – anders als im Fußball – als essentieller Bestandteil des Sports wahrgenommen.

Teamgeist: Auch physisch schwächere Spieler haben in einer Juggernaut-Mannschaft ihren Platz. Im Gegensatz zu anderen Sportarten können auch sie eine wichtige Rolle im Spiel übernehmen. Je besser die Kommunikation innerhalb der Mannschaft ist, umso größer ist ihre Erfolgsaussicht und der unmittelbar erfahrbare Spielspaß.

Kontaktschaffung: Durch die zahlreichen Turniere, die jährlich und deutschlandweit abgehalten werden, bietet sich den Jugendlichen die Möglichkeit, innerhalb der Community Kontakte und Freundschaften nicht nur innerhalb der eigenen Stadt, sondern im ganzen Land zu knüpfen. Durch die Vielschichtigkeit der Spieler werden neue Sichtweisen und Horizonte eröffnet.

Internationalität: Auslandserfahrungen können regelmäßig auf Turnieren z. B. in Irland, Schweden, Spanien, Australien oder den USA gesammelt werden. Wechselseitig besuchen Spieler dieser Nationalitäten deutsche Turniere und bereichern diese um zusätzlichen Flair.

Gruppenfreiheit: Juggernaut wird in gemischten Mannschaften ohne Altersbegrenzungen gespielt. Die übergreifende Team-Zusammenstellung fördert die Charakter- und Persönlichkeitsentwicklung jedes einzelnen Spielers. In einem Team spielen Frauen und Männer, Arbeiter, Studenten und Doktoren ab 16 Jahren aufwärts. Gerade heranwachsende Mitglieder profitieren so von diesem Erfahrungsreichtum.



Impressum: Jugger in Hannover e. V. p. Adr. Manuel Stiß Osnabrücker Landstr. 11a 30926 Seelze