



Version 1.0  
15.11.2019

## Anmerkung

Die Positionsbezeichnungen der Spieler\*innen innerhalb eines Teams wurden in diesem Dokument nicht geändert, sie fungieren hier als Eigennamen.

## Ziel

Im Spiel gilt es Punkte zu erzielen, die Mannschaft mit dem höheren Punktestand nach 3 Dritteln (oder 2 Halbzeiten) gewinnt das Spiel.

## Punkte

Indem der Jugg (im Original ein Hundeschädel, meist ein Ball) in die Zielzone gebracht wird, kann gepunktet werden. Den Jugg dürfen ausschließlich die Läufer aufnehmen und tragen. Abgesehen davon können die Schiedsrichter Strafpunkte vergeben.

## Zeit

Ein Drittel (oder Halbzeit) dauert 3min. Gespielt wird mit Bruttozeit, d.h. die Uhr wird nur in besonderen Fällen (Foul, Ausrüstungsverlust, Verletzung, etc.) angehalten. Nach einem erfolgreichen Punkt läuft die Zeit weiter.

## Gleichstand

Wenn nach Ende der regulären Spielzeit Gleichstand herrscht, wird der Jugg angespielt, das erste Team das punktet, gewinnt.

## Anspiel

Zum Anspielen wird der Jugg in die Mitte des Feldes gelegt, die Mannschaften müssen sich hinter ihrer Zielzone einfinden. Sobald die Schiedsrichter das Spiel freigeben, kann der Jugg erobert werden.

Zu Beginn jedes Drittels (oder Halbzeit) wird angespielt.

Nach einem Punkt wechselt der Juggbesitz, die nun Jugg tragende Mannschaft beginnt das Spiel hinter ihrer Zielzone mit Jugg in Händen des Läufers. Sobald alle Spieler der nun offensiven Mannschaft für 2sec ruhig stehen, kann das Spiel freigegeben werden.

## Fechten

Zentraler Bestandteil des Spiels ist das Fechten. Es wird nach ÖFHF Regeln gefochten, sobald ein Treffer verspürt wird, muss der/die getroffene Spieler\*in für 5sek abknien. Sobald ein Knie den Boden berührt, wird mit dem Zählen begonnen [21..22..23..24..25]

Achtung: die Läufer dürfen nur dann angegriffen werden, wenn sie den Jugg tragen! Das Treffen eines Läufers ohne Jugg entspricht einem Foul.

Erweiterung zum ÖFHF Regelwerk:

- Einhändige Schläge mit Feder unter der Gürtellinie sind nicht erlaubt
- Bei Treffern von hinten ist äußerste Vorsicht geboten! Treffer auf Hinterkopf und Wirbelsäule sind verboten!

## Zielzone

Die Zielzone darf nicht betreten oder übersprungen etc. werden. Einzig der Jugg und der tragende Läufer dürfen je die Zielzone erreichen.

## Positionen

Ein Team besteht aus einem Läufer und 5 Kämpfern.

- **Läufer**
  - Die Läufer sind die einzigen, die den Jugg aufnehmen und somit punkten dürfen.
  - Läufer dürfen getroffen werden, sobald sie den Jugg berühren oder tragen. Passiert dies, müssen sie den Jugg umgehend fallen lassen.

- Wenn ein Läufer den Jugg verliert, muß der selbige 5sek abknien.
- Läufer dürfen versuchen, mittels Armringen den Jugg aus den Händen des gegnerischen Läufers zu entwenden, außerdem dürfen sie mit ihrem Körper blocken / im Weg stehen.
- Läufer dürfen den Jugg nicht in Richtung der Zielzone werfen. Tangential zur Zielzone oder davon entfernt ist erlaubt.
- **Kämpfer**
  - Sie führen im Gegensatz zu den Läufern Waffen.
  - Ihre Waffen dürfen sie gegen jeden anderen gegnerischen Kämpfer einsetzen, im Sinne des ÖFHF Regelwerks.
  - Werden sie getroffen, müssen sie für 5sek abknien, dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um einen sauberen oder einen Doppeltreffer handelte.
  - Kämpfer dürfen den Jugg nicht berühren, auch nicht mit ihren Waffen!

## Waffen

Erlaubt sind:

- max. 1 Speer pro Team
- max. 1 Rapier pro Team
- max. 1 Schild pro Team
- beliebig viele Lange Schwerter / Säbel / Lange Messer / etc. pp.

## Fouls

Folgende Vergehen werden von den Schiedsrichtern geahndet:

- Werfen des Juggs in Richtung der Zielzone
- Hauen/Stechen/Schneiden eines Läufers ohne Jugg
- Betreten der Zielzone
- Bewegen des Juggs durch einen Kämpfer
- Treffer ignorieren
- Einhändige Schläge mit der Feder unter Gürtellinie
- Schutzausrüstung ablegen
- Sowie alle Vergehen, die im ÖFHF Regelwerk erfasst sind

Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel bei einem Foul und lassen neu anspielen. Beim dritten Vergehen einer Mannschaft wird ein Strafpunkt vergeben.