



Jugger? Was ist das überhaupt?!

Jugger ist ein Teamsport, der Elemente vom Fechten und Rugby vermischt. Gespielt wird 5 gegen 5. Einer pro Team ist der Läufer, dieser darf als einziger den Ball, auch Jugg genannt, aufheben und damit punkten. Die anderen vier Spieler sorgen dafür, dass der eigene Läufer einen möglichst freien Weg hat, den Jugg ins gegnerische Tor beziehungsweise Mal zu befördern. Dafür sind die Feldspieler mit sogenannten Pompfen ausgestattet. Wird ein Spieler getroffen ist er für eine gewisse Strafzeit inaktiv und muss sich hinknien.

Je mehr Gegner raus sind, desto einfacher hat es der Läufer zu punkten.

Choose your Pompfe!

Langpompfe – der Allrounder

Mit 1,40 m Länge ist sie für viele der Einstieg ins Jugger: leicht zu verstehen, schnell auszuprobieren und vielseitig einsetzbar. Man kann sowohl schlagen als auch stechen – solange beide Hände am Griff sind. Durch die Reichweite eignet sie sich für Offensive und Defensive. Kurz gesagt: In allem gut, in nichts perfekt.

Stab

Mit 1,80 m ist der Stab deutlich länger als die Langpompfe. Stechen ist mit ihm zwar nicht erlaubt, doch das schmälert seine Beliebtheit kaum. Wer sich an seine Eigenarten, wie die geteilte Grifffläche, gewöhnt, kann die Reichweite geschickt nutzen: Treffen, ohne selbst getroffen zu werden.

Kurzpompfe – klein, aber oho

Maximal 85 cm lang, und die einzige Pompfe, die nur mit einer Hand geführt wird. Typisch ist die Kombination mit einem Schild – so gleicht man den Reichweiten-Nachteil aus und wird richtig wendig.

Mutige nehmen gleich zwei Kurzpompfen („Doppelkurz“): viel Bewegung, wenig Schutz, aber ein echter Hingucker!

Q-Tip – das Doppelseitige

Sieht aus wie ein übergroßes Wattestäbchen: 2 m lang, mittig gegriffen, an beiden Enden Trefferflächen. Ob Schläge oder Stiche – hier ist fast alles drin.

Wer Q-Tip spielt, überrascht mit ständig wechselnden Haltungen und Angriffswinkeln.

Kette – der Exot

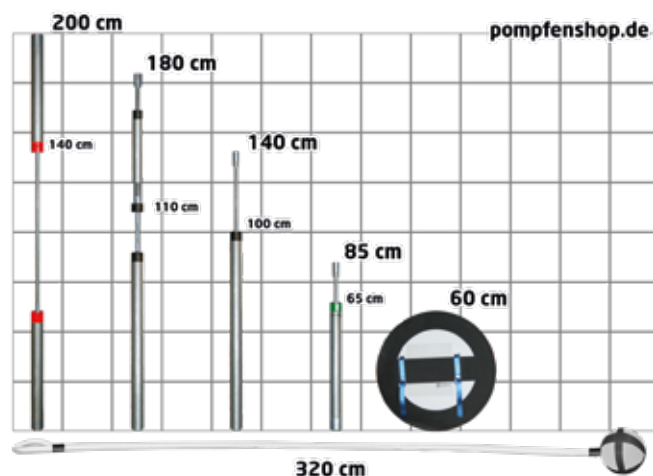
4,20 m lang und mit Ball am Ende – die Kette ist die spektakulärste Pompfe. Sie hat enorme Reichweite und sorgt mit Schwüngen und Schüssen für Überraschungen. Allerdings kostet sie viel Kraft und lässt den Spieler nach einem Angriff kurz ungeschützt. Deshalb gilt: Kettenspieler brauchen Rückhalt vom Team – bringen dafür aber den größten Vorteil, wenn ein Treffer sitzt.

So wird jede Pompfe zur Charakterfrage: Allrounder, Reichweite, Tempo, Flexibilität oder Risiko?

Finde deinen Stil – und dann ab aufs Spielfeld!



Hier scannen für mehr Infos!



Hier zu sehen: Q-Tip, Stab, Langpompfe, Kurzpompfe, Schild und Kette (unten)