

Handbuch der Leibesübungen



2. Band

Deutsche
Turn- u. Kampfsportspiele
Ihre Wosen / ihre Betrieb / ihre Werden



Weidmannsche Buchhandlung Berlin

1 9 2 3

V7 175550
xy 00 2114468

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800052480

g. 56



Wm 3-30
1710



148

Vorbemerkung zu den Spielregeln:

Bei dem augenblicklichen Mangel einer Mittelstelle für einheitliche Reichsspielregeln sind die bisherigen Regeln des Zentralausschusses zu Grunde gelegt und mit den neuesten Änderungen der Deutschen Turnerschaft zusammengearbeitet worden. Die hier gegebenen Regeln entsprechen also genau dem heutigen Spielstande und enthalten die genauen richtigen Wettspielregeln für 1923—1925.

Den deutschen Schulmeistern.

Inhaltsverzeichnis.

	Seite
Inhaltsverzeichnis	VII
Aufzählung der Abbildungen	IX
Literatur	XII
Zum Geleit	XIV
Spielbetrieb.	
I. Stellung der Kampfspiele in Schule und Verein	1
II. Spielplatz	3
III. Spielkleidung	5
IV. Spielführer und Mannschaft	6
V. Spiel der Frauen im Vereine	7
VI. Wettspielbetrieb: Wertung von Wettspielreihen, Wertungslisten, Anzeigetafeln	7
VII. Der Schiedsrichter	11
VIII. Spielstreitigkeiten	12
IX. Lehrgänge	12
X. Spielregeln	13
Schlagball.	
I. Wesen des Schlagballes (Stellung zu andern Spielen, Spielgedanke, Wettkampfmöglichkeit)	14
II. Spielregeln (mit den Zusätzen 1. 1. 23) Regeln des B. A.	18
III. Spielplatz, Spielgeräte	35
IV. Fertigkeiten (Schlagen, Fehler beim Schlagen, Fangen, Fangraum, Fehler beim Fangen, Werfen, Fehler beim Werfen, Laufen und Ausweichen, Fehler beim Laufen	37
V. Spielweisen, Innenspiel (Schlagweise, Laufweise) Feldspiel (Abfangen, Zuspiel und Einkreisen, Malwechsel	56
VI. Einüben des Schlagballspieles: Übung der Fertigkeiten, Vorbereitende Spiele (Balljagd, Ballraten, Stehball, Balltreiben, Eckball, Heßball, Kreisball, Treffball, Jägerball, Wettjägerball, Königsball, Dreiläuferball, Schlagball mit Wechsel nach dem Fangen). Zählen und Entscheidung, Feldmaße und Geräte beim Üben	59
VII. Zur Geschichte des Schlagballes, Literatur	67

Faustball.

Seite

I. Wesen und Stellung im Spielbetrieb. Stellung im Spielbetrieb, Grundgedanke	74
II. Spielregeln (mit Einarbeitung der Entscheidungen u. Zusätze vom 1. 1. 23)	76
III. Spielfeld, Spielgeräte	80
IV. Die Spielfertigkeiten des Faustballspieles: die Schlagmöglichkeiten beim ruhenden und fliegenden Ball, Boden- und Luftball, Schlagarten (Innen-, Außen-, Vocarm- und Vorhand-, Rückarm- und Rückhandschlag, Stoßen)	81
V. Die Spielweise: Angriffsflächen, Abwehr- und Angriffsstellung, Zuspiel, Angriff, Angeben, Wind und Wetter, Aufstellung von Mannschaften, Fehler beim Spiel	89
VI. Einübung des Spieles	95
VII. Zur Geschichte des Faustballspieles (Literatur s. Trommelball)	96

Trommelball.

I. Stellung im Spielbetriebe. Wesen und Geschichte	101
II. Spielregeln, in Schlagwörtern, alle Regeln enthaltend, Neuvorschläge für die Wettspielregeln	102
III. Spielplatz und Spielgeräte	106
IV. Spielfertigkeiten und Spielweise: Anfassen der Balltrommel, Schlag .	106
V. Einüben: Schlagen ohne Zählen, Schlagen von Reihen, Literatur	107

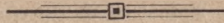
Schleuderball.

I. Wesen, Stellung im Spielbetriebe, Geschichtliches	109
II. Wettspielregeln (Regeln der Deutschen Turnerschaft im Wortlaut) .	111
III. Spielplatz, Spielgeräte	114
IV. Fertigkeiten: Schleudern (sriesischer Wurf, Drehwurf, Kehrwurf, einfacher Schwungwurf), Schocken, Fangen, Pressen	116
V. Spielweise: Verteilung, Verhalten im Felde. Literatur	122

Handball.

I. Wesen, Stellung im Spielbetriebe, Geschichtliches	124
II. Spielregeln (Regeln des F. A., mit Abweichungen der D. L. und der Sportbehörde	128
III. Spielplatz, Spielgerät	134
IV. Spielfertigkeiten: Fangen, Abschlagen und Faustern, Werfen (Vorhand-, Rückhand-, Tor- und Drehwurf, Beidhänder, Einwurf, Anwurf) Laufen mit dem Ball, Um- und Überspielen des Gegners, Sichern des Balles	134
V. Spielweisen: Gesamtarbeit (Angriff, Verteidigung), Einzelarbeit (Tormächter, Verteidiger, Läufer)	143
VI. Einüben des Spieles, (Literatur s. Korball)	152

Korbball.	Seite
I. Spielregeln (nach der Deutschen Turnerschaft in Schlagwörtern) . . .	153
II. Spiele zur Vorübung: Wanderball, Kreiswurfball Literatur . . .	155
Barlauf.	
I. Wesen und Stellung im Spielbetriebe, Geschichtliches.	157
II. Spielregeln: Regeln des 3. A. in Wettspielfassung, Fahnenbarlauf. (Regeln des Zentralausschusses)	160
III. Spielfertigkeiten: Lauf, Schlagen, Rufen, Locken, Decken der Gefangenen	164
IV. Spielweise: Fortlaufende Deckung, Dreigruppenspiel	165
V. Uben, Literatur	166
Von der Kultur bei den Spielen	167



Aufzählung der Abbildungen

Die Neuaufnahmen verdanke ich Herrn Lehrer Arnold Petersen sowie Herrn Dr. med. August Kraft, beide in Hamburg; die Firma Zeiß-Jena unterstützte mich durch Hergabe eines Objektivs „Tessar“ F 4,5, die Firma Jahr durch gütige Überlassung von Sigurd-Momentplatten. Ältere und neuere fertige Aufnahmen verdanke ich der Deutschen Hochschule für Leibesübungen in Berlin, Herrn Lehrer R. Köhler, der mich auch bei der Korrektur unterstützte, Herrn Dr. med. Maack und Herrn Lehrer R. Lodi, alle drei in Hamburg. Ihnen allen meinen herzlichsten Dank; ebenso Herrn Seminarlehrer Samtleben, den Hamburger Seminaristen und den Mitgliedern des Einsbütteler Turnverbandes und des Hamburger Lehrerturnvereins, die mir bei den schwierigen Aufnahmen halfen.

Bild	Seite
1. Lennenplatz auf durchlässigen Boden. Zeichnung Baurat F. Köppen . . .	4
2. Dergleichen auf undurchlässigem Boden. Zeichnung Baurat F. Köppen . . .	4
3. Spielfeldzeichnung durch Sandrinnen. Aus Hofer Faustball	5
4. Schlagballfeld, Spielaufstellung bei guten Gegnern	19
5. Formen von Schlaghölzern	36
6. Schlag- und Schwungverhältnisse der Schlaghölzer	36
7. Steilschlag. Aufnahme A. Petersen	37
8. Weitschlag mit Streckschlag. Aufnahme A. Petersen	38
9. Schwungschlag. Aufnahme A. Petersen	38

Bild	Seite
10. Flachschlag mit Unterarmschwung. Aufnahme A. Petersen	39
11. Zweihänder. Aus Hoser, Schlagball	40
12. Gang eines Steilballes mit Aufgriff. Aufnahme A. Petersen	43
13. Gang mit Rammgriff. Ältere Aufnahme	43
14. Richtige Fanghaltung beim Sprung. Aufnahme A. Petersen	44
15. Falsche Fanghaltung. Aufnahme A. Petersen	44
16. Flachballfang mit Aufgriff. Aufnahme A. Petersen	44
17. Feldaufstellung und Fangraum bei minder guten Segnern	45
18. Ketten eines Fanges. Aufnahme A. Petersen	46
19. Gang mit beiden Händen. Aufnahme A. Petersen	47
20. Falsche Fanghaltung beim Zuspiel. Aufnahme A. Petersen	47
21. Falsches nnd richtiges Ballhalten. Aufnahme A. Petersen	48
22. Schlagballweitwurf. Aufnahme A. Petersen	49
23. Abwurf mit Kernwurf, Niederknien. Aufnahme A. Petersen	50
24. Abwurf mit Kernwurf, Rumpfbeugen. Ältere Aufnahme	51
25. Abwurf mit Schockwurf. Aufnahme A. Petersen	52
26. Beginn des Ablaufes beim Schlagmal. Ältere Aufnahme	53
27. Fächerförmiges Ablaufen. Ältere Aufnahme	54
28. Balljagd in der Gasse	61
29. Balljagd im Kreise	61
30. Faustballfeld	76
31. Leinenhalter aus Draht	81
32. Schlagmöglichkeiten beim Faustball	82
33. Erhobene Schlagfaust	85
34. Gesenkte Schlagfaust	85
35. Innenschlag rechts. Aufnahme A. Petersen	86
36. Wagrechte Schlagfaust	86
37. Rückarmschlag, Beginn. Aufnahme A. Petersen	87
38. Rückarmschlag, Ende. Aufnahme A. Petersen	87
39. Außenschlag rechts, Beginn. Aufnahme A. Petersen	87
40. Außenschlag rechts, Ende. Aufnahme A. Petersen	87
41. Vorhandschlag. Aufnahme A. Petersen	88
42. Schlagraum in der Grundaufstellung	89
43. A. B. Gefährsküchen	89
44. Vorarmschlag. Aufnahme A. Petersen	90
45. Rückhandschlag im Liegen. Aus Hoser, Faustball	91
46. Peller. Aufnahme A. Petersen	92
47. Rückschlag über Kopf. Aufnahme Dr. A. Kraft	93
48. Ziehen eines Balles. Aufnahme Dr. A. Kraft	93
49. Römischer Faustball, Nach Mercurialis 1573	97
50. Faustball in Hamburg. Nach Arend Petersen 1643	98
51. Trommelballfeld	102
52. Richtige Haltung der Trommel. Aufnahme A. Petersen	103
53. Falsche Haltung der Trommel. Aufnahme A. Petersen	103
54. Verbotener Schlag. Aufnahme A. Petersen	104
55, 56, 57. Schrägschlag, Drehhandschlag, Pendelschlag Aufn. A. Petersen	107

Bild	Seite
58. Rückschlag über Kopf. Aufnahme A. Petersen	108
59. Schleuderballfeld	111
60.—63. Friesischer Kreiswurf. Nach Braungardt, Bewegungsspiele	115
64, 65. Drehwurf, Kreisen vor dem Wurf. Aufnahmen A. Petersen	117
66, 67. Drehwurf, Abwurf. Aufnahmen Dr. Breitenstein	118
68. Drehwurf, Umsprung. Aufnahme A. Petersen	119
69. Schockwurf, Beginn. Aufnahme Dr. A. Kraft	120
70. Schockwurf, Ende. Aufnahme A. Petersen	121
71. Richtiger Fang. Aufnahme Dr. A. Kraft	121
72. Falscher Fang. Aufnahme A. Petersen	121
73. Fangfehler (offene Finger). Aufnahme A. Petersen	122
74. Handballfeld	129
75. Fang eines Hochballes. Aufnahme A. Petersen	135
76. Fang eines Mittelballes. Aufnahme A. Petersen	135
77. Drehhandwurf. Aufnahme G. Riebiße	136
78. Ansetzen zum Torwurf. Überlassen durch R. Köhler	137
79. Wuchtiger Torwurf. Aufnahme G. Riebiße	137
80. Nach dem Torwurf. Aufnahme G. Riebiße	138
81. Einwurf. Aufnahme Dr. A. Kraft	139
82. Laufen mit dem Ball. Aufnahme A. Petersen	140
83. Sperren. Aufnahme G. Riebiße	141
84. Rückspielen zum Verteidiger. Aufnahme A. Petersen	142
85. Wegfausten eines rollenden Balles. Aufnahme Dr. A. Kraft	142
86. Überspielen der Läuferin. Aufnahme G. Riebiße	145
87. Ball im Torraum. Überlassen durch R. Köhler	146
88. Anhalten eines Tiefballes. Aufnahme A. Petersen	147
89. Angriffsmöglichkeiten. Nach Lemcke, Handballspiel	147
90. Abwehren durch Hinwerfen. Aufnahme Dr. A. Kraft	148
91. Abwehr durch Hochspringen. Überlassen durch R. Köhler	148
92. Spielfeld der einzelnen Spieler. Nach Lemcke, Handballspiel	149
93. Störung des Zuspiels. Aufnahme A. Petersen	151
94. Störung des Hochspiels. Aufnahme A. Petersen	151
95. Korbballfeld	153
96. Barlauffeld	160

Wichtigste Literatur.

- Guts-Muths, Spiele zur Übung und Erholung des Körpers und Geistes. 1. Auflage Schnepfenthal 1796. 8. Auflage von Lion. Hof 1893. Lion.
- M. Zettler, Die Bewegungsspiele. Wien u. Leipzig 1893. Pichler.
- Koch, Die Geschichte des Fußballs im Altertum und in der Neuzeit. Berlin 1894. Gärtner.
- Schnell, Die vollständigen Übungen des deutschen Turnens. Leipzig 1897. Voigtländer.
- Schnell, Die Übungen des Laufens, Springens und Werferns im Schulturnen. Leipzig 1898. Voigtländer.
- Schnell, Handbuch der Ballspiele. I. Die Schlagballspiele, II. Die Fußballspiele, III. Die Rückschlagspiele. Leipzig. Voigtländer 1899, 1900, 1901. Grundlegend für alle heutigen Spiele außer Handball.
- A. Hermann, Handbuch der Bewegungsspiele für Mädchen. IV. Auflage von Schroeder. Leipzig 1907. Teubner.
- Kohlstrausch und Marten, Turnspiele. Hannover-Berlin X. Aufl. 1912. Mayer (Prior).
- E. Fischer, Kampfspielbuch für Turnvereine. 2. Aufl. Leipzig. Hesse.
- F. Reinberg, Anleitung für Ballspiele. Leipzig 1912. Teubner.
- W. Braungardt, Bewegungsspiele für Schulen und Turnvereine. 7. Auflage 1920. Littmann, Oldenburg.
- Hosfer, Faustball. Leipzig und Zürich 1921. Grethlein u. Co.
- Hosfer, Schlagball, Leipzig und Zürich 1921. Grethlein u. Co.
- Amberger, Handball. Leipzig und Zürich 1921. Grethlein u. Co.
- W. Braungardt, Schlagball, Schleuderball. Braunschweig, Hamburg 1922. G. Westermann.
- W. Braungardt, Handball, Faustball. Braunschweig, Hamburg 1922. G. Westermann.
- J. Sparbier, Schlagball, Faustball, Trommelball. Stuttgart, Berlin, Leipzig 1923. Union.
- Otto, Handball, Schleuderball, Barlauf. Stuttgart, Berlin, Leipzig 1923. Union.
- Technischer Ausschuß des Zentralausschusses, Spielregeln. Heft 1, Faustball, 17. Auflage; Heft 3, Schlagball, 16. Auflage; Heft 4, Barlauf, 11. Auflage; Heft 6, Tamburinball, 10. Auflage; Heft 7, Schlagball mit Freistärten,

Feldball, 8. Auflage; Heft 8, Schleuderball, Grenzball, Stoßball, Raffball, 9. Auflage; Heft 10 a, Korbball für Männer, 3. Auflage; Heft 10 b, Korbball für Frauen, 4. Auflage; Heft 14, Handball. Leipzig-Berlin. Teubner = B. A.

Deutsche Turnerschaft. Spielregelheft 1, Handball; Heft 2, Schleuderball; Heft 3, Schlagball 1923/25; Heft 4, Faustball 1923/25; Heft 5, Richtlinien für Schiedsrichter Graeber und Lochmann Hannover. Versandhaus der Deutschen Turnerschaft = D. Tsch.

Spielregeln des Arbeiter Turn- und Sportbundes. Heft 1, Schlagball mit Freistätten; Heft 2, Raffball; Heft 4, Faustball; Heft 5, Schlagball; Heft 7, Korbball. Leipzig. Arbeiterturnverlag = Arb.

Jahrbuch für Volks- und Jugendspiele I—XXX. Jahrgang = J. f. V. u. J.

Deutsche Turnzeitung = D. T.

Zeitschrift für Turnen und Jugendspiel = Z. f. T. u. J., später Körper und Geist = K. u. G. (jetzt vereinigt mit folgender).

Monatsschrift für das Turnwesen = Mo., jetzt Monatsschrift für Turnen, Spiel und Sport = Mo. 2.

Außer diesen für unmittelbaren Gebrauch empfehlenswert:

Technischer Ausschuß des B. A. Merkblätter für Schlagball, Faustball, Fußball, Handball. Braunschweig, v. Dollfs und Helle.

Wertungslisten für alle Spiele und für Faustball besonders ebenda.

Die Einzelliteratur ist an den betreffenden Stellen gegeben.

Zum Geleit.

Gar leichtlich verlieren sich die Künste, aber schwerlich und durch lange Zeit werden sie wieder gewonnen.

U. Dürer

Die Frage nach der Berechtigung der Kampfspiele ist von der deutschen Jugend mit begeistertem Ja beantwortet worden. Damit ist auch die noch vor zwei Jahrzehnten gehegte Besorgnis um ihre Zukunft geschwunden; die Jugend hat die Kampfspiele durch ihre freudige Teilnahme zu einem notwendigen Bestandteile ihrer Erziehung erhoben; sie wird sie unserm Volkstume einverleiben, wenn das nicht schon geschehen ist. Ist doch schon heute kein Turnverein, kein Jugendverein, kaum ein Sportverein ohne Kampfspiel denkbar; gehen doch schon die politischen und kirchlichen Vereine daran, das Kampfspiel als Werbemittel für ihre Jugendgruppen zu benutzen!

Daß wir, trotz zunächst geübter Anlehnung an englisches Vorbild, nicht in blinde Nachahmung verfallen sind, sondern die Deutsche Kampfspiele ausgebaut haben, ist ein Beweis der Lebens- und Schaffenskraft unseres Volkes. Alle Gaue des deutschen Landes haben bei dieser freudigen Gestaltung mitgewirkt, theils ist uraltes Erbgut der Väter in kampfgerchter Form erneuert, theils ursprüngliches Fremdgut so vollkommen eingedeutscht worden, daß die neue Eigenart auch den kundigen Kenner die Fremdheit vergessen macht. Im Norden unseres Vaterlandes ist das Schlagballspiel zur neuen Lebensform erwachsen; München ist der Urtort für das Faust-, für das Trommelballspiel; in Berlin ist das Barlauffspiel als Edelgut Jahrscher Zeit besonders treu gepflegt worden; das Schleuderballspiel ist in Oesterreich, zuletzt in Oldenburg zu einem guten Kampfspiel erwachsen; als jüngstes hoffnungsvolles Kind hat uns die Mark Brandenburg den Handball beschert, dessen Regelfleid sich aus Stücken des Braunschweiger Raffballes, des Wiesbadener Kollballes, des westländischen Korbballes und des allvölkischen Fußballes zu einer gefälligen Reformtracht zusammensetzt. Daneben leben in vielen Gegenden örtliche Kampfspiele, deren heimatliche Geltung sich noch nicht zu einer allgemeinen ausgewachsen hat: das Klootschießen oder Bockeln der Marschen, das Kurnispiet im Osten u. a. mehr, auf deren Darstellung in diesem Buche aber verzichtet werden muß.

Das Leben der deutschen Kampfspiele beginnt mit dem Wirken des Zentralausschusses für Volks- und Jugendspiele, dessen verewigter Gründer E. von Schenkendorff mit dem Feingefühl des edlen Herzens tüchtige Männer an sich und seine Sache zu fesseln verstand, die die neuen deutschen Kampfspiele schaffen sollten. Zwar bestand schon vor ihm an manchen Orten ein Spielbetrieb in richtigen Bahnen; z. B. in Schönholz unter Reinhardt, in Braunschweig unter Koch und Hermann, in München unter Scheibmeyer und Weber. Ebenso gehen die ältesten Kampfspielvereine schon auf die achtziger Jahre zurück. Aber das englische Spiel überwucherte die bescheidenen Sprößlinge des deutschen. Tennis, Fußball konnten sich auf erprobte Kampfregeln stützen, brachten es daher schon bald zu anregenden Wettkämpfen und zu großen, leistungsfähigen Verbänden, als deren Ziel die deutsche Meisterschaft winkte. Das deutsche Kampfspiel war zunächst auf die Schule beschränkt, die deutsche Turnerschaft, die es hätte pflegen sollen, versagte als Körperschaft, wenn auch viele einzelne Männer und Vereine ihre Schuldigkeit taten; die neu entstehende Arbeiterturnerschaft stand dem Wettspielbetriebe zunächst feindlich gegenüber. Erst volle dreißig Jahre mußten verstreichen, ehe die kurzsichtige Spielpolitik der alten Führer durch die schon auf den Spielplätzen groß gewordenen neuen Leute so weit überwunden war, daß auch in den deutschen Kampfspielen um die deutsche Meisterschaft gekämpft werden konnte.

Daß in dieser langen Zeit mit Stetigkeit an ihrem Ausbau gearbeitet worden ist trotz der Widerstände gegen ein Werk von so großer völkischer Bedeutung, ist ein Verdienst des technischen Ausschusses vom Zentralausschusse. Er erkannte sehr bald, daß zwar das Wettspiel nicht die Dauerform des Spielbetriebes sein dürfe, daß aber die Regeln nur auf Wettspiele zugeschnitten werden mußten. Hier erwies sich ebenso bald, daß nicht allein die Jugend das Kampfspiel gestalten kann. Das Spielgesetz, das dem Leben des Kampfspieles Bestand und Form gibt, kann nur durch die lebendige Mitwirkung der spielverständigen Alten gefunden werden, die über dem Streben nach Spielgewinn die höheren Gesichtspunkte der körperlichen und sittlichen Erziehung nicht verlieren. Daß wir heute eigene deutsche Kampfspiele besitzen, die den Vergleich mit den feinsten fremd-

landischen nicht bloß nicht zu scheuen brauchen, ist ein Verdienst der deutschen Schule und der deutschen Schulmeister, die sich im technischen Ausschusse zusammensanden und um ihn scharten. Ihnen, allen Lebenden und dem Andenken der bereits Geschiedenen, im besonderen Hermann Schnell, Konrad Koch, G. H. Weber, E. Kohlrausch, Karl Möller, Ernst Fischer, D. Reinhardt, J. Heinrich, Fritz Schroeder, Chr. Hirschmann, um die hervorragendsten zu nennen, neben all den vielen tausenden, die in unermüdlicher Kleinarbeit in Schule und Verein Baustein um Baustein zusammensetzten zum heutigen Hochbau, sei in herzlichem Danke dies Buch gewidmet als ein Ausdruck der tiefsten Freude, daß es mir Jahrzehnte lang vergönnt gewesen ist, mit ihnen gemeinsam zu schaffen und des öfteren ihrem Willen in den Nachrichten von den Beschlüssen des technischen Ausschusses Ausdruck zu verleihen und so der deutschen Jugend neben dem unverlierbaren Erbgut deutscher Sprache, deutscher Geschichte, deutschen Geistes auch für ihr munteres Treiben auf den Plätzen der Erholung und körperlichen Erziehung das Neugut des deutschen Kampfspieles zu schenken, das dem Neubau des deutschen Volkstums zum geistigen Hochbau die feste körperliche Grundmauer geben möge.

Die Spielregeln sind immer vollständig gegeben; doch habe ich mich nicht überall an den Wortlaut des Zentral-Ausschusses f. B. u. J. gehalten, wenn mir eine andere Fassung kürzer und treffender erschien; bei den weniger wichtigen Spielen sind sie nur in Schlagwörtern gegeben, ohne aber deswegen irgendeine Bestimmung außer acht zu lassen; hoffentlich liegen uns bald einfache knapp gehaltene Reichswettspielregeln vor, die für Schule und Verein gleich verbindlich sind.

Alle wichtigen Kampfspiele von aussichtsreicher Zukunft sind behandelt, nötigenfalls unter Aufzählung von vorbereitenden Spielen. Besonderes Gewicht ist auf die genaue Darstellung der Spielfertigkeiten und Spielweisen gelegt worden, weil noch immer viele Spielleiter und die meisten Spieler glauben, allein durch die Übung käme alles von selbst. Aber ohne Einsicht ist keine richtige Ausführung möglich. Auf diesem Gebiete ist bei den deutschen Kampfspielen noch fast alles zu tun; brauchbare Lichtbilder und Laufbilder sollten geschaffen werden, um uns die Geheimnisse der Spielthätigkeiten ganz zu enthüllen.

Vom Spielbetrieb

I. Die Stellung der Kampfspiele in Schule und Verein

Ohne deutsche Kampfspiele ist heute weder eine deutsche Schule noch ein deutscher Turn- oder allgemeiner Sportverein denkbar. Ihre Bedeutung liegt in der rein sachlichen Bewertung der körperlichen Tätigkeit; jede Spielthätigkeit vollzieht sich ganz ohne Rücksicht auf das Urtheil der Zuschauer rein zum Vortheile der eigenen Mannschaft; sie soll größte Zweckmäßigkeit darstellen zugleich mit größter Einordnung des eigenen Willens in das Gesamtwollen der Mannschaft. Daher ist jedes Kampfspiel ein Quickborn freiwilliger Selbstzucht in der Unterordnung zum Vortheile der selbstgewählten Gemeinschaft und größter Freude an ausgiebigster Betätigung, an vollstem Dreingeben und Dransetzen des Eigen-ichs, an der Bezwingung des gegnerischen Willens und Könnens und der Niederringung launischer Zufallsercheinungen. So kann hier die starke Wesenheit erkennen, die rücksichtslos alles einsetzt, um den edlen Endzweck zu erreichen und zugleich rücksichtsvoll alles opfert, um der Gesamtheit zu dienen. Daher kann das Kampfspiel in viel höherem Maße Grundlage völkischen Strebens sein als ein Einzelkampf beim Turnen, Ringen, Fechten, Schwimmen. Dazu hat es vor diesen die Sicherheit voraus, nicht an das persönliche Gutgefallen des Schiedsrichters gebunden zu sein, sondern an klare Regel und Siegzweck, denen auch der Spielrichter sich fügt, der immer nur als Bestätiger der Spielthaten erscheinen soll. Daneben erkeimt der körperliche Wert aus der gewandten, vielgestaltigen Bewegung in freier Luft, in Wind und Wetter, bei Sonnenbrand und Winterhauch, der die Körpergestalt rassig adelt, die

Haut abhärtet, die Sinne schärft, Lunge und Herz vor Verstaubung und Verkümmern bewahrt, den Geschmack edleren Genüssen zuwendet als den Rausch- und Rauchgiften und jeden das Glück wahrhaft reiner und leistungsfähiger Körperlichkeit in jedem vertieften Atemzuge in Luft und Licht in immer erneuerten Wohlbehagen bis ins späte Alter genießen läßt.

Kampffpiel sei ein Spiel, kein Geschäft, keine Feindhandlung. Freund und Gegner sei als gleichwertiger Edelmensch angesehen, der nach selbstgewählter Regel in schärfstem, aber geselligem Kampf um das gemeinsame Ziel mit dir ringt, den vollkommensten Spieler als Sieger erscheinen zu lassen.

Kampffpiel sei nie Spielerei, auch das Übungsspiel bleibe Kampf; auch beim Üben zähle man die Spielvorteile und lasse Sieg und Niederlage feststellen. Albernese Getue und Gehebe ohne Siegzweck verbummelt, der Kampf adelt das Spiel; ein Übungsspiel wird daher schon beim kleinsten Schüler seines Wertes beraubt, wenn kein Kampf zugrunde liegt. Auch beim Spiele der älteren Herrn oder der Frauen gegen Männer im Vereine sei das Übungsspiel nie ohne Kampf. Eigentlich soll also jedes Übungsspiel ein Wettspiel sein, ohne daß damit das Wettspiel zur alleinigen Spielform erklärt werden soll; im Gegenteile, viel Übungs-, wenig Wettspiele ist gesundes Spielleben. Das Gegenteile führt zur Überreizung und Erschlaffung bei minder scharfen Anregungen, bedeutet daher kein seelisches Erstarken.

In den Lehrbetrieb der Schule fügen sich die Kampfspiele in den reiferen Jahren der Kindheit zwanglos eins nach dem andern ein: Zunächst und immer wieder Schlagball vom 10. Jahre ab, Faust- und Trommelball vom 14., Schleuderball vom 12. oder 13. als Sommer-, Barlauf vom 13., Handball vom 12. Jahre ab als Winterspiele und zwar sowohl für Knaben als für Mädchen. Kein deutsches Kampffpiel ist für Mädchen ganz ungeeignet; am wenigsten paßt Barlauf, in nächster Linie Schleuderball. In den früheren Jahren sind sie durch die Vorübungen in Spielform möglichst unter Wahrung des Kampfwesens vorzubereiten.

Im Turnverein hat das Kampffpiel seine Stelle weniger am gewöhnlichen Turn-, als am Spielabend in der Spielvereinigung, zu deren Leitung am besten ein eigener Spielvorstand

möglichst selbständig schaltet und waltet, auch mit nicht zu großer Kassenbeschränkung, soweit die heutige Zeit es zuläßt. Ein großer Verein hat wohl Platz für alle Spiele; vor allem treibe man aber Schlagball, im Winter Handball für beide Geschlechter, dazu Faustball; die anderen Spiele nach Neigung und Orts-gewohnheit.

Im Sport- und Spielverein dreht sich selbstverständlich alles um den Betrieb des Vereinsbetriebes. Jeder Sportverein bedenke aber, daß oft die zum Wettspielbetriebe nötige Körperlichkeit auf anderem Wege schneller und wirksamer auszubilden ist als im bloßen Spielbetriebe. Daher ist eifriges Üben besonders des Laufes, des Wurfes, des Sprunges, wohlgedachte Ausbildung des Körpers in Haltungs- und Dauerübungen unerläßlich für jeden Spieler, der es ernst meint.

Der Kampf um die Meisterschaft ist die Krone des Spielbetriebes; jede spielende Mannschaft möge zu ihrer Zeit daran denken, sie zu erringen. Ohne ernstesten Wettkampf um dieses höchste Ziel kann sich nie zeigen, was an Gutem oder Schlimmem im Spiel steckt. Die deutschen Spiel-, Turn- und Sportverbände haben den deutschen Kampfsportarten ein schlimmes Unrecht zugefügt, sie nahezu ein Menschenleben auf die Meisterschaften warten zu lassen. Nur durch diese Schlaffheit ist das Fremdgut des Fußball-, Stockball- und Tennisspiels so stark emporgewachsen, daß in der deutschen Jugend zu völkischem Schaden die Meinung entstehen mußte, ohne jene fremden Spiele, die ich nicht unterschätzen will, sei kein wahrhafter Spielbetrieb möglich.

II. Der Spielplatz

Meist legt man heute die Spielplätze als Rasenplätze an, die aber dem Schlagballspieler wenig zusagen und für Faustball ungeeignet sind. Für diese Spiele sind Tennenplätze mit einer Unterlage von grobem Schotter vorzuziehen, der mit einem Auftrag von Mittel- und Feinkorn aus Kies mit einem bindenden Zusatz von Lehm überdeckt ist. Die Oberschicht muß so dick sein, daß sich keine Schlackenstücke durchtreten. Da die Oberfläche eben sein muß, entwässert man im Planum, d. h. man legt die Beschotterung auf eine Grundfläche, die nach einer tieferen geneigt ist. Die Rinne füllt man mit ganz grobem Schotter;

an ihrem Grunde liegen Drainröhren, in denen das Sickerwasser nach außen geleitet wird. Damit die Rinnen nicht zu tief werden, läßt man sie nicht einheitlich sich senken, sondern etwa von 20 zu 20 Meter in Sickerkasten münden, die dann nach außen zu entwässern sind. Wo sich Faustballplätze in eine Laufbahnanlage fügen müssen, legt man sie in der Krümmung an. Bäume sind erst in einiger Entfernung vom Spielplatz angenehm, nie am unmittelbaren Rande, weil das Schattenspiel der Blätter und Äste den Blick stört, besonders bei Faust- und Trommelball. Auch beim Schlagballfeld ist eine dunkle Rückwand von Bäumen unangenehm, weil man das Steigen des Balles nicht beobachten kann, wenn man dagegen sieht.

Anlage eines Tennisplatzes



Bild 1. Tennisplatz auf durchlässigem Boden.



Bild 2. Tennisplatz auf undurchlässigem Boden.

Die Abgrenzung der Spielfelder geschieht am besten mit der Abgrenzungsmaschine, die man entweder mit einer nassen Lösung von Schlemmkreide füllt oder für Trockenfüllung mit Schlemmkreide oder Sand. Gutgezogene nasse Kalklinien brauchen nur wenige Male im Jahre nachgezogen zu werden. Für Faustballplätze kann man auch nach der von Hofer-München (Hofer, Faustball, Leipzig, Grethlein u. Co., S. 50) empfohlenen Weise verfahren, wenn die Faustballfelder zu keinem anderen Zwecke benutzt werden. Die Feldlinien werden mit breitem Spaten bis zu 10 Zentimeter Tiefe in dreieckigem Querschnitt im Boden ausgehoben; die Lücke wird mit einer Mischung von gesiebtrem Sande mit Kalkzusatz aufgefüllt.

Auch beim Üben spiele man möglichst genau nach den Wettspielausmaßen, niemals auf zu kleinen Plätzen; besonders beim Schlagballspiel halte man auf die nötige Platzbreite, auch bei Mädchen.



Bild 3. Aus Hofer, Faustball. Grethlein & Co. Leipzig-Zürich.
(Mit gütiger Erlaubnis des Verlegers.)

III. Die Spielkleidung

Zu jedem Spiele ziehe man sich vollständig um; nichts ist widerlicher als ein Spielen im Stehkragen oder gar bei Faustball der alten Herrn mit dem geliebten Zigarrenstummel. In der Schule verlange man auch beim Primaner und bei der höhern Tochter der Oberklassen spielgerechte Kleidung ohne Manschette, ohne Weste, ohne Stöckelhacke, ohne Ring. Im Verein halte man auch beim Übungsspiel auf vollständige Vereinstracht, vor allem bei den Spielen, wo sich die Mannschaften mischen. Beim Faust-, Schleuder- und Trommelball genügt bei Männern die Spielhose bei nacktem Oberkörper. Vor allem muß die Spieltracht leicht und deutlich vom Gegner zu unterscheiden sein. Die weiße Turntracht mit Schärpe genügt für Schlag- und Handball und für Barlauf nicht. Man schliesse sich dem Beispiel der Fußballvereine an und nehme ein Spielhemd in spielfreundiger Farbe. Von besonderer

Wichtigkeit ist die Spieltracht für die Frauen: Keine Pump-, sondern leichte Spielhosen, bei Rasenboden barfuß und barbeinig wie die Männer, ein loses Spielhemd in geschmackvoller lebhafter Farbe, doppeltes Haarnez; das ist die Tracht der schneidigen Spielerin. (Siehe die Spielbilder.)

Bei den Schülern einer Klasse wird man vielfach Mannschaftsabzeichen wünschen; einfaches Ablegen des Hemdes durch die eine Mannschaft, bei Mädchen Ablegen der Strümpfe geben leicht gute Erkennungszeichen, auch beim Wurf- und Jägerball.

IV. Spielführer und Mannschaft

Die Seele der Mannschaft ist der Spielführer; von ihm hängt ihr Gedeih und Verderb in erster Linie ab.

Zunächst suche er der Mannschaft einen festen Siegeswillen einzubauchen; das ergibt meist von selbst den besten Mannschaftsgeist. Er sei ihr ein Vorbild an Nüchternheit, spielgerechter, edler Haltung nicht nur im Spiel, ohne Schulmeisterei und Wichtigtun. Er führe die Mannschaft auch in den Geist des Spieles ein und bespreche mit ihr die Regeln, die Fertigkeiten bis ins einzelne, die Spielweisen. Schwache Spieler seiner Mannschaft suche er zu bessern, ohne sie zu verletzen. Jedes Wettspiel werde vor- und nachher besprochen; vorher, um die Spielweise zu verabreden, nachher, um in freier, aber nie verletzender Form die Fehler und Vorzüge herauszufinden. Der Spielführer darf nicht ein ewiger Tadler und Besserwiffer sein; „ein Tropfen Honig fängt mehr Fliegen als eine Kanne Essig“. Redliches Streben erkenne er an; großtuerischem Wesen und Aufspielen trete er fest, aber womöglich freundlich entgegen. Er suche unnötigen Wechsel in der Mannschaft zu vermeiden, hänge aber nicht an den „Kanonen“, wenn sie nicht zuverlässig sind.

Vor allem Sorge er für tüchtiges Üben aller nötigen Fertigkeiten, teils in Einzelübungen, teils im Spiel. Er selber sei der erste am Platze; er ist der Mannschaft noch nötiger wie ein Vorturner seiner Kiege. Er wähle auch die richtigen volkstümlichen Übungen aus, vor allem Laufen in den verschiedenen Formen, besonders Dauerlauf mit fortwährend eingelegtem Ablauf, dann Kurzstreckenlauf, Ablauf und Endlauf. Auch die Übung des Oberkörpers vergesse er nicht; Steinstoßen, passende

Frei- und Gerätübungen, Werfen verleihen Wucht und Ausdauer. Von ebenso großer Wichtigkeit ist für jüngere Mannschaften der ältere Spielbegleiter, am besten ein alter erfahrener Wettspieler, der das Wettspiel überwacht und bei der Besprechung berichtet.

Daß in den Vereinen feste Spielmannschaften bestehen wie feste Riegen, ist heute selbstverständlich. Man sollte aber auch die Schulklassen darin einteilen, damit jeder Schüler das ganze Jahr sich in geeigneter Weise einspielen kann und weder mit zu guten Spielern zusammenspielt, die ihn nicht heranlassen noch mit zu schwachen, die ihn ermüden. Im allgemeinen müssen die Mannschaften nach der Spielfertigkeit sich abstufen; doch sollte man in jeder der unteren Mannschaften einige Spieler haben, die etwas mehr können, damit überhaupt ein Spiel zugange kommt.

V. Das Spiel der Frauen im Vereine

Heute bedarf das Frauenspiel noch durchaus erfahrener männlicher Leitung; Mädchenspiele dagegen können sehr gut von Frauen geleitet werden. Frauen gegen Männer spielen zu lassen empfiehlt sich im allgemeinen wenig, gar nicht bei Handball und Schlagball, bei Faustball unter besonderen Voraussetzungen, z. B. gute Frauenmannschaften gegen ältere Herren oder mitteltgute Männer. Auch beim Spiel des weiblichen Geschlechtes ist Einsicht in die Spielweise, genaues Erfassen der Spielfertigkeit von größter Wichtigkeit. Von besondern Frauen- und Mädchenspielvereinen verspreche ich mir nach dreißigjähriger Beobachtung nicht allzuviel. Der Wechsel in ihrer Leitung durch Verlobung und Verheiratung erschwert die zum Aufstiege nötige allgemeine Ausbildung und Stetigkeit der Mannschaften. Am besten sind Frauen- und Mädchenriegen im Anschlusse an allgemeine Turn- oder Spielvereine, die unter Anschluß an die Gesamtleitung selbständig üben und am Wettspielleben teilnehmen.

VI. Wettspielbetrieb

Das Wettspiel soll aus dem Übungsspiel ohne besonderen Drill hervorstammen; falsch ist es, wenn sich in Schule und

Verein alles um die erste Mannschaft dreht. Keine Wettspielmannschaft kann ohne guten freundschaftlichen Zusammenhalt gewinnen; trotzdem soll zur Aufnahme nicht die freundschaftliche Stellung maßgebend sein, sondern die Fertigkeit und der Wille zur Arbeit an der Gesamtheit. Eigenbrödler gehören in keine Wettspielmannschaft, und wenn sie noch so glänzende Singelfertigkeit zeigen.

Schwierig ist die Wertung von Wettspielreihen. Für Handball, Schleuderball, Barlauf, Korbball empfiehlt sich die 2 : 1 : 0-Wertung, also Gewinn 2, Verlust 0, unentschiedenes Spiel je 1 Punkt. Auch für Schlag-, Faust- und Trommelball kann man mit dieser Wertung auskommen; da aber bei diesen Spielen ganz andere Summen herauskommen als bei den vorigen und ein Verlust mit einem Punkte Unterschied tatsächlich mehr ein Zufallsergebnis ist als z. B. beim Handball, wird hier oft die Verhältniswaertung empfohlen. Man kann dabei zwei Wege gehen. Entweder sagt man sich: der Sieg ist auf jeden Fall = 100 zu setzen; die Punktzahl des unterlegenen Gegners ist dann in % von denen des Siegers anzusetzen, unentschiedene Spiele zählen dann für jeden 100; oder man setzt die Summe der beiden Endergebnisse gleich 100 und berechnet dann für jeden der Teilnehmer die % nach seiner Punktzahl, dann zählt unentschieden 50 : 50.

Beispiel:

Ergebnisse einer Schlagballreihe

A : B = 83 : 85

B : C = 62 : 62

B : D = 74 : 45

A : C = 71 : 99

A : D = 68 : 45

C : D = 83 : 28

I

II

III

gegen	in Spielpunkten				in Wertungspunkten 2 : 1 : 0				in Verhältnispunkten zu 100, = $100 \cdot \frac{x}{100}$				in Verhältnispunkt. in 100 = $\frac{x}{100} \cdot \frac{100}{100}$			
	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
A	—	83	71	68	—	0	0	2	—	97	72	100	—	48	42	60
B	85	—	62	74	2	—	1	2	100	—	100	100	52	—	50	67
C	99	62	—	83	2	1	—	2	100	100	—	100	58	50	—	75
D	45	37	28	—	0	0	0	—	66	60	34	—	40	33	25	—

Reihenfolge der Wettspielmansschaften nach der Wertigkeit

Nach Wertung I	Nach Wertung II	Nach Wertung III
B = 5 P. = I	B = 300 P. = I	C = 183 P. = I
C = 5 P. = I	C = 300 P. = I	B = 169 P. = II
A = 2 P. = III	A = 269 P. = III	A = 150 P. = III
D = 0 P. = IV	D = 160 P. = IV	D = 98 P. = IV

Augenscheinlich ist die dritte Art am gerechtesten. Nur sie stellt C gerechter Weise als beste Mannschaft heraus. Sie setzt die Spielergebnisse nach ihrem inneren Werte in Beziehung zu einander ohne irgend eine willkürliche Voraussetzung, und sie läßt so leicht keine unentschiedene Stellung aufkommen, wie sie bei den ersten Wertungen möglich ist, die daher immer noch Nachspiele außer der Reihe erfordern. Sie bringt auch das innerste Wesen des Wettspieles am klarsten zum Ausdruck; sie läßt beide sich um ein möglichst hohes Ergebnis bemühen, auch wenn ein überlegener Sieg sicher ist; jeder kann bis zur letzten Minute des Spieles seinen Stand in der Reihe verbessern. Sie ist auch nicht umständlicher zu rechnen wie die zweite Weise; man braucht das eine errechnete Ergebnis nur von 100 abzuziehen, um das andere zu finden. Ihr schlimmer Fehler ist die Unmöglichkeit, Wettspiele einzuordnen, bei denen ein Gegner nicht angetreten ist. Da muß notwendig eine Punktzahl künstlich festgesetzt werden. Denn dem einen Gegner für solches Wettspiel 100/100 anzurechnen, würde ihm in vielen Fällen ganz unberechtigt zum ersten Plaze verhelfen.

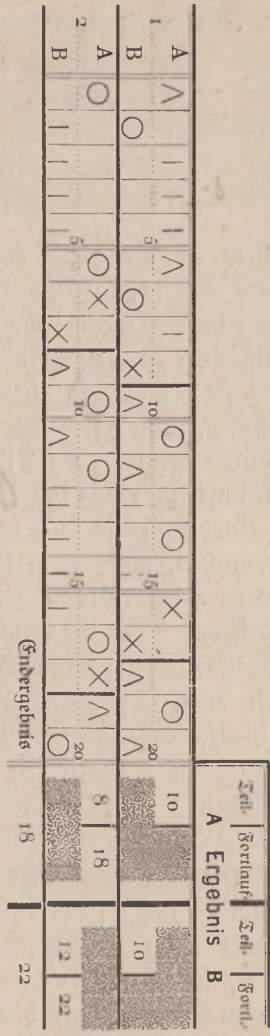
Eine Anwendung der 2:1:0 Wertung für alle Spiele scheint daher immer noch am meisten geboten; sie ist ohne weiteres verständlich, leicht nachzurechnen und ihrer Einfachheit wegen am volkstümlichsten. Auch bieten Nachspiele bei unentschiedenem Ergebnis der Wettspielreihe nicht nur Nachteile, sondern fördern oft die lebhafteste Anteilnahme am Spiel.

Von Wichtigkeit ist bei allen Wettspielen sichere Feststellung des Ergebnisses und die stetige verständnisvolle Anteilnahme der Zuschauer.

Die sichere Feststellung der Ergebnisse ermöglichen die Wertungslisten, die von Pflugbeil und mir seit Jahren herausgegeben werden. Ihr Gebrauch ist aus dem folgenden Beispiele zu ersehen:

I. Allgemeine Deutsche Wettspielwertungsliste

1. Die zwei Mierecke untereinander ausfüllen
 2. Spielergebnis jeder Reihe im linken Endviertel eintragen, im rechten aufschreiben.
 Beispiel für Schlagball: Lauf = |, Treffer = X, Schlag = \wedge , Gang = O, Strafe = U.
 Der Nachschuß ist durch einen die Doppelreihe durchziehenden Strich kenntlich zu machen.
 Gesamtsumme jeder Doppelreihe = 20.



2. Wettspielwertungsliste für Faustball

Mannschaft A										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
					X					
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	

Mannschaft B										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
		X				X				
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	

Bei der Faustballliste werden die errungenen Vorteile durch Streichen der vorgedruckten Zahlen angedeutet, die Fehlangaben durch ein Kreuz unter der Zahl. Genaue Mannschaftskarten sind unerlässlich, um Schiebungen unmöglich zu machen. Sie sind auf der Rückseite der Wertungslisten angebracht. Auch genau vorgedruckte Schlägerlisten sind nötig, wenn stets Sicherheit in der Beurteilung der Spiellage beim Schlagball vorhanden sein soll.

So ermöglicht sich genaue Feststellung des Spielverlaufes. Wettspieleinsprüche können nur auf Grund solcher genauen Wertungslisten mit Sicherheit entschieden werden.

Die Zuschauer müssen durch große, über das ganze Feld sichtbare Anzeigetafeln auf dem laufenden gehalten werden; vor allem ist für Schlagball eine Anzeigevorrichtung unentbehrlich. Man kann entweder nach der Weise der Bonner Anzeigetafeln auf Bändern ohne Ende mit den Ziffern 0—9 zu dreien neben einander als Hunderter, Zehner, Einer die Spielergebnisse fortlaufend in zwei Schlitzen erscheinen lassen oder man läßt über eine Uhr mit den Ziffern 1—12, die als Zehner gelten, einen roten und einen schwarzen Zeiger kreisen, so daß ihr Fortschreiten den Gang des Spieles darstellt, oder man hat zwei Tafeln neben einander stehen, von denen jede mit 3 mal 10 Zahlenklappen ausgerüstet ist, wieder Hunderter, Zehner und Einer nebeneinander, die man über einen Bügel herunterklappt.

VII. Der Schiedsrichter

Die wichtigste Person zum Gelingen des Wettspieles ist der Schiedsrichter. Er muß vor allem das Spiel ganz genau kennen, nicht bloß die Regeln, sondern auch die Spielmöglichkeiten und Kniffe, besonders die unerlaubten, damit er dem Spiele das Wesen eines wahrhaft edlen Kampfes wahr. Mit Bestimmtheit muß er Auswüchsen entgegentreten, rücksichtslos gegen Rücksichtslose; ebenso sehr muß er aber dafür sorgen, daß nicht unnötig eingegriffen wird. Seine Entscheidungen trifft er mit Ruhe und durchaus mit Bestimmtheit und Folgerichtigkeit; er soll sich in seinen Anordnungen nicht widersprechen. Vor allem sei er schnell; wer stets eine halbe Sekunde zu spät pfeift, macht die Spieler unsicher. Daß er immer die Augen beim Spiel hat, nicht bei den Zuschauern, daß er in jeder Spielpause den Stand des Anschreibens feststellt, daß er genau auf richtige Maße und richtige Zeit hält, ist selbstverständlich. Er sehe aber auch darauf, daß das Spiel unter den günstigsten Umständen vor sich gehe, lasse also beim Schlagball die Fänger nicht in die Sonne sehen; er dulde keine schadhafte und regelwidrigen Spielgeräte, keine unvorschriftsmäßige Kleidung, keine

Nagelschuhe. Vom Augenblick des Anpfiffes an ist er der unbeschränkte Herr im Spielfelde; seine tatsächlichen Feststellungen sind unanfechtbar; daher ist er auch verantwortlich für den angenehmen Verlauf des Wettspieles. Auch von den Zuschauern lasse er keine spielstörenden Handlungen zu; er wisse durch taktvolles Verhalten die Kampfleidenschaften in spielgerechten Bahnen zu halten.

Die Liniengerichte treten hinter ihm an Einfluß zurück, sind aber unerläßlich für den Verlauf des Spieles und müssen sich genau wie der Schiedsrichter strengster Gerechtigkeit nach beiden Seiten befeißigen.

Zu beiden Ämtern nimmt man am besten ausübende oder solche älteren Spieler, die durchaus spielsicher sind.

Jede Mannschaft stellt einen Anschreiber, von denen einer die Wertungsliste führt, der andere den Anzeiger bedient und zugleich den ersten überprüft; nichts ist ärgerlicher, als wenn am Schlusse des Spieles die Ergebnisse nicht sicher sind.

VIII. Spielstreitigkeiten

Spielstreitigkeiten versuche der Schiedsrichter sofort auszugleichen: er frage die Liniengerichte, nötigenfalls die betroffenen Spieler; nie die Zuschauer. Zuschauerurteile dürfen bei keinem Spieleinspruche eine Rolle spielen. Spieleinsprüche sollen nach Möglichkeit eingedämmt werden; zu vermeiden sind sie schwer. Deshalb muß ein Schiedsgericht bestehen, das aber nie über Thatfachen urteilen darf.

IX. Lehrgänge

Spiellehrgänge sollten vor allem der Ausbildung von Spielführern und Schiedsrichtern dienen; Schiedsrichterausbildung ist für jeden Verband unerläßlich. Die Lehrgänge dürfen sich nicht allein auf eigenes Spiel der Teilnehmer beschränken; ebenso wichtig ist die lehrmäßige Durchdringung des Spieles, die Auseinandersetzung über die Gestaltung der Regeln, über neue Spielweisen, neue Fertigkeiten, neue Kniffe. Gerade von ihnen aus sollte fortwährend neuer guter Geist in die Spielgenossenschaften sich ergießen. Außerordentlich wünschenswert wären auch Lichtbildervorträge über die tätige Durchführung der einzelnen Spiele; Fußballspiel und Leichtathletik sind da den deutschen Kampfspiele weit voraus. Hier müßte die deutsche

Hochschule für Leibestübungen neben den großen Verbänden helfend eingreifen. Sammlungen von guten Lichtbildern, Laufbilderaufnahmen zum eingehenden Betrachten der einzelnen Spielvorgänge sowie Standbilder von den wichtigsten Tätigkeiten in bezeichnenden Stellungen wären von allergrößter Wichtigkeit.

X. Spielregeln

Nach langen Kämpfen schien die Einheitlichkeit der Spielregeln gesichert durch die Arbeitsgemeinschaft, die der Zentralausschuß für Volks- und Jugendspiele mit Vertretern der Deutschen Turnerschaft, des Arbeitersportkartells und der Deutschen Turnlehrerbildungsanstalten geschlossen hatte; von allen Seiten lag die bestimmte Zusicherung vor, sich über den Regelinhalt in gemeinsamer Festsetzung zu einigen. Durch das Aufgehen des Z. A. in den Reichsausschuß ist diese Einheitlichkeit zunächst in Frage gestellt; hoffentlich gelingt es, sie zu wahren.

Die Spielregeln müssen reine Wettspielregeln sein. Übungsspiele dürfen nur durch Anmerkungen berücksichtigt werden. Alle Maße müssen ganz genau festgelegt sein, auch die der Geräte; das ist nicht bloß für die Spieler von höchster Wichtigkeit, sondern auch für die Erzeuger. Die Regeln dürfen nur auf die Spiele der Allerbesten zugeschnitten sein; die Mittelmäßigen mögen sich beeilen, nachzukommen. Daher läßt sich eine stetige Änderung, ein immerwährendes Anpassen an die fortschreitende Fertigkeit, an neue Spielweisen nicht vermeiden. Trotzdem darf nie vom grünen Tisch, sondern nur vom grünen Felde aus gearbeitet werden; die neue Regel muß gewachsen, nicht erklügelt sein. Gedankliche Darlegungen, noch so schöne grundsätzliche Bedenken helfen da nicht; kluges scharfes Beobachten des Spielens, ein immerdauernder Drang, das Spiel feiner, schwieriger, klarer, wirkungsvoller, überzeugender, begeisternder zu gestalten, sind unerläßlich für die Regelsezung. Daß die Regeln feiner Kampfspiele einem kunstvollen Uhrwerke gleichen, ist ein Beweis für ihre Güte und kann nicht gegen sie angeführt werden, wie das sonderbarer Weise immer wieder versucht wird. Sie sollen alle wichtigen Spielmöglichkeiten treffen, damit in allen Punkten der rechte Geist sich entfalten könne und nie sich der Bequemlichkeit, dem Schlendrian oder der Roheit unterordnen müssen.

Schlagball

I. Wesen des Schlagballspieles

a) Stellung zu anderen Spielen

Schlagball (Klippball, Kaiserball, Deutschball) ist wohl seit den ältesten Zeiten Gemeingut des deutschen Volkes, verdankt aber seine kampfgerichte Form dem weiland Altonaer Oberlehrer Dr. H. Schnell.

Die Schlagballspiele treten in der germanischen Welt in dreifacher Gestalt auf:

1. als Torballspiele, bei denen der Werfer mit dem Balle nach einem Stabe, Stocke oder einer Grube werfen muß, was der Schläger zu verhüten hat;
2. als Spiele mit Freistätten, bei denen der Schläger nach dem Wegschlagen des eingeschenkten Balles eine Reihe von Freistätten zu durchlaufen hat, die vom Werfer mit dem Balle berührt, verbrannt werden sollen;
3. als Schlagballspiele im eigentlichen Sinne, bei denen der Schläger nach dem Schlage eine gerade Strecke zu einem Laufmale hin und zurück durchheilen muß, um sich die Berechtigung zum neuen Schlage zu holen; dabei kann er selbst vom Werfer abgeworfen werden.

Jede dieser Spielmöglichkeiten ist von einem germanischen Volke zum Volksspiele erhoben worden; die Engländer spielen Cricket, ein reines Torballspiel, die Nordamerikaner Baseball, ein Spiel mit Freistätten mit Tor; wir Deutschen haben seit altersher Schlagball gespielt, und einige Nachbarn haben es von uns übernommen. Selbst bei dieser Übernahme scheint sich völkische Eigenart ausgeprägt zu haben. Nur auf

urgermanischem Boden findet sich Schlagball als Spiel von gleichen Mannschaften gegeneinander; auf germanisch-slavischem Boden finden sich dagegen Spiele, bei denen entweder das Spiel zunächst nur mit einem oder ganz wenigen Fängern beginnt, deren Zahl indes durch die abkommenden Schläger wächst, oder bei denen eine stets gleichbleibende Zahl von Fängern ist, die aber in den Personen wechselt. Bei den Spielen mit anfänglich nur einem oder einer geringen Zahl von Fängern (Pallantern im Posen'schen, Netten im Oesterreich'schen, Vier- und zwanziger in Böhmen) tritt der Schläger zu den Fängern über, wenn er den Schlag durch Abwerfen oder Abfangen verloren hat; bei den Spielen mit gleichbleibender Schlägerzahl rückt für den abkommenden Schläger immer der nächste Fänger ins Schlagmal (Kennball in Hinterpommern, Läufer in Vorpommern, Freiball, bei Gutschmuths beschrieben, Dreiläuferball im Mecklenburg'schen). Über die angeführten Spiele vergleiche Schnell, Handbuch der Ballspiele I, S. 39 ff; über Dreiläuferball S. 65.

Die völkische Eigenart dieser Spiele tritt ganz besonders im Gegensatz zum allvölkischen Fußball, zu Tennis und Hockey zutage. Auch schon in ihrer früheren Form sind diese Gemeingut mehrerer Völker gewesen; die Schlagballspiele haben immer je nach ihrer Sonderheit ihr Land gewahrt und tun es noch heute.

Schon aus diesem Grunde gebührt unserem Schlagball in einem Buche über deutsche Kampfspiele der Vortritt; noch mehr aber wegen seiner körperlichen und geistigen Vorzüge. Es ist nicht bloß das deutscheste, sondern auch das schönste und feinste, die Krone aller Spiele und in seiner heutigen Form dem Cricket und Baseball überlegen. Kein anderes Spiel fordert so viele Fertigkeiten: anstrengendes scharfes Laufen und Zögerlauf mit fortwährender Ablaufbereitschaft, somit größte Erfrüchtigung von Herz und Lunge — tüchtige Ausbildung der Schlag- und Wurffkraft der Arme — andauernde Schulung des Auges wie bei keinem andern Spiele — höchste Anforderung an die Entschlußkraft, die Übersicht, den Einordnungswillen des Einzelnen — schärfste Mannschaftszucht in Zusammenarbeit und willigem Eingehen auf Absicht der Mitspieler, Fehler der Gegner und glückliche Zufälle — dazu Krönung des Könnens erst nach

jahrelanger Übung. Man kann nicht erwarten, daß die Gunst der großen Masse sich so schnell erringen läßt wie beim Fußball. Daran hindert neben der Schwierigkeit des Spieles die geringere Verständlichkeit für den Spielunkundigen und die Unmöglichkeit, ohne weithin sichtbare Anschreibtafel seinem Gange zu folgen. Trotzdem hat es sich wegen seiner inneren Vorzüge überall das Herz der Jugend erobert und kann weder durch Fuß- noch durch Handball ersetzt werden. Diese stehen ihm als Winterspiele nicht feindlich entgegen; Schlagball ist unser Sommerspiel für die rüstige Jugend beiderlei Geschlechts; Schlag- und Fußball sollen einander ergänzen und nicht bekämpfen.

b) Spielgedanke

Eine Mannschaft, die Schlagmannschaft, besetzt mit ihren zwölf Schlägern oder Läufern das Schlagmal an der einen Schmalseite des Spielfeldes. Die Feldmannschaft geht mit ihren zwölf Fängern oder Werfern ins Spielfeld; sie muß auch noch die freie Fläche hinter dem Felde, den Schrägraum, mit besetzen, weil der Ball häufig über die Hintergrenze hinausgeschlagen wird. Nun beginnen die Schläger in festgesetzter unabänderlicher Reihe, den Schlagball mit dem Schlagholze, der Klippe, aus dem Mal herauszuschlagen. Wer geschlagen hat, darf nicht eher wieder schlagen, als er einen Lauf nach dem Laufmal hin und zurück vollendet hat. Auf dem Wege dahin und zurück darf er von den Gegnern mit dem Ball abgeworfen werden; dabei dürfen aber die Fänger nicht mit dem Ball in der Hand laufen, sondern jeder von ihnen muß, wenn er zum Abwerfen nicht günstig steht, schleunigst einem andern Werfer den Ball zuspielen, der dem Läufer näher ist. Der Läufer darf sich nur so lange im Felde bewegen, als der Ball nach einem gültigen Schlage „im Spiele“ ist; wird der Ball von den Fängern durch Zurückschaffen ins Schlagmal „außer Spiel“ gesetzt, so muß jeder Läufer im Felde seinen Lauf unterbrechen. Gelingt der Abwurf oder treiben die Fänger den ihnen ausweichenden Läufer über die Seiten- oder Hintergrenze des Spielfeldes, so wechselt das Schlagrecht; die bisherigen Werfer werden Schläger und eilen ins Mal. Die bisherigen Schläger werden Fänger; sie suchen schnellstens den Ball zu erhaschen, um nun ihrerseits einen Gegner abzuwerfen und so den Schlag

wieder zu gewinnen. So entspinnt sich ein lebhafter Kampf ums Schlagrecht, der zum Schluß nach der Anzahl der gewonnenen Punkte entschieden wird. Es wird für jeden vollendeten Lauf und für jeden Weitschlag über die hintere Grenze hinaus der Schlagmannschaft ein Punkt gutgeschrieben; aber auch die Feldmannschaft darf sich für jeden gültigen Fang mit einer Hand des vom Gegner geschlagenen Balles, für jeden Treffer und für jedes Überschreiten der Grenze durch einen Läufer einen Punkt gut zählen.

c) Wettkampfmöglichkeit im Schlagballspiel

Das Schlagballspiel muß so gestaltet werden, daß das Innenspiel erfolgreicher ist als das Feldspiel, sonst besteht kein Anreiz zur Eroberung des Schlagmales. Es muß also möglich sein, das Schlagmal zu erreichen, ehe der Ball am Mal ist. Andererseits muß aber auch für den Feldspieler die Möglichkeit bestehen, den Ball so früh zum Laufmal zu schaffen, daß abgeworfen werden kann. Diese beiden Gegensätze bilden die innere Schwierigkeit des Spieles; sie müssen richtig gegen einander abgewogen werden, vor allem durch die Weite des Laufmales und die Wertung der Spielereignisse. Bei der heutigen Spielfertigkeit ist eine Abwurfmöglichkeit nur bei tadellosem Fangen durch die Außenspieler, schärfstem sofortigem Zuwerfen zum Malspieler, sicherstem Abfangen durch diesen und entschlossenem blitzschnellem Abwerfen gegeben. Die Möglichkeit, durch Zusammenspiel die Läufer einzukreisen und sie abzuwerfen, besteht gewöhnlich nur bei Fehlschlägen; sonst kann nur vorn oder hinten nach blitzschnellem Zuwerfen und Abfangen abgeworfen werden. Durch eine geringe Verlängerung der Laufstrecke um 5 Meter, also von 50 auf 55 Meter, des Spielfeldes also von 60 auf 65 Meter ist für Männer die Abwurfmöglichkeit zum Vortheile eines besseren Feldspieles erhöht und das Innenspiel geschwächt worden. Die oft ermüdende Sicherheit der heutigen Spielweise, durch einen Steilschlag die Läufer hin, durch einen Weitschlag sicher zurück zu bringen, kann jetzt zugunsten einer erregenden größeren Ungewißheit des Spieles abgestellt werden. Etwas von der glorious uncertainty of cricket der Engländer ist mit Recht wieder in den Schlagball hineingekommen.



Die richtige Wertung der Spielereignisse ist oft besprochen worden. Eigentlich brauchten nur die Läufe gezählt zu werden, da sie der beste Maßstab für die Kunst der Schläger sind. Aber die Möglichkeit zur Erringung von Läufen ist bei gutem Feldspiel nur gering. Auch bestand bei allen Schlagballspielen seit jeher die Sitte, durch den Fang den Schlag zu gewinnen. Das läßt sich heute nicht mehr machen, weil dadurch ein zu häufiger Wechsel eintreten würde. Aber getreu dem uralten Grundgedanken soll auch der Fang durch Wertung weiter zum Sieg verhelfen, um so mehr, als darin die beste Schulung des Auges liegt. Dann muß aber auch der Weitschlag gewertet werden, weil sonst nur Kriecher geschlagen werden. Auf die Wertung der Treffer kann man nicht verzichten; ihre Zahl ist infolge des abwurf freien Aushungerns und des Strafwechsels nicht auf beiden Seiten gleich und kann daher bei scharfen Wettspielen ausschlaggebend werden. Das Überschreiten der Grenze zählt einen Punkt für die Gegner, weil es durch Zusammenspiel erzwungen ist.

Die von der Deutschen Turnerschaft vorgenommene Abänderung des Balles (Weglassen des Gummiballes, Stopfen nur mit Roßhaar) zur Verminderung der Flugweite halte ich für einen Rückschritt und möchte sie nicht empfehlen. Derartige Bälle sind im Anfange der Wettspielentwicklung gebraucht, aber sehr bald durch die jetzt vorschriftsmäßigen ersetzt worden. Sie fangen sich zu leicht und fliegen nicht weit genug; infolgedessen wird das Spiel weniger kunstvoll. Man darf nicht allein auf die Entwicklung des Feldspieles sehen wollen; das Zusammenspiel ist nicht wichtiger, sondern nur ebenso wichtig wie Schlagen, Laufen, Fangen, Abwerfen. Keine dieser Tätigkeiten kann entbehrt werden. Man kann nicht das Spiel so aufbauen wollen, daß das Feldspiel das Spiel entscheidet. Mit der Überlegenheit des Innenspiels steht und fällt Schlagball als Kampfspiel.

II. Die Spielregeln

Nach den Regeln des B. U. mit den Abänderungen der D. T. zum 1. 1. 23.

a) Das Spielfeld

1. Das rechteckige Spielfeld ist für Männer 65 Meter, für Frauen und Kinder 50 Meter lang. Für jüngere Spieler und

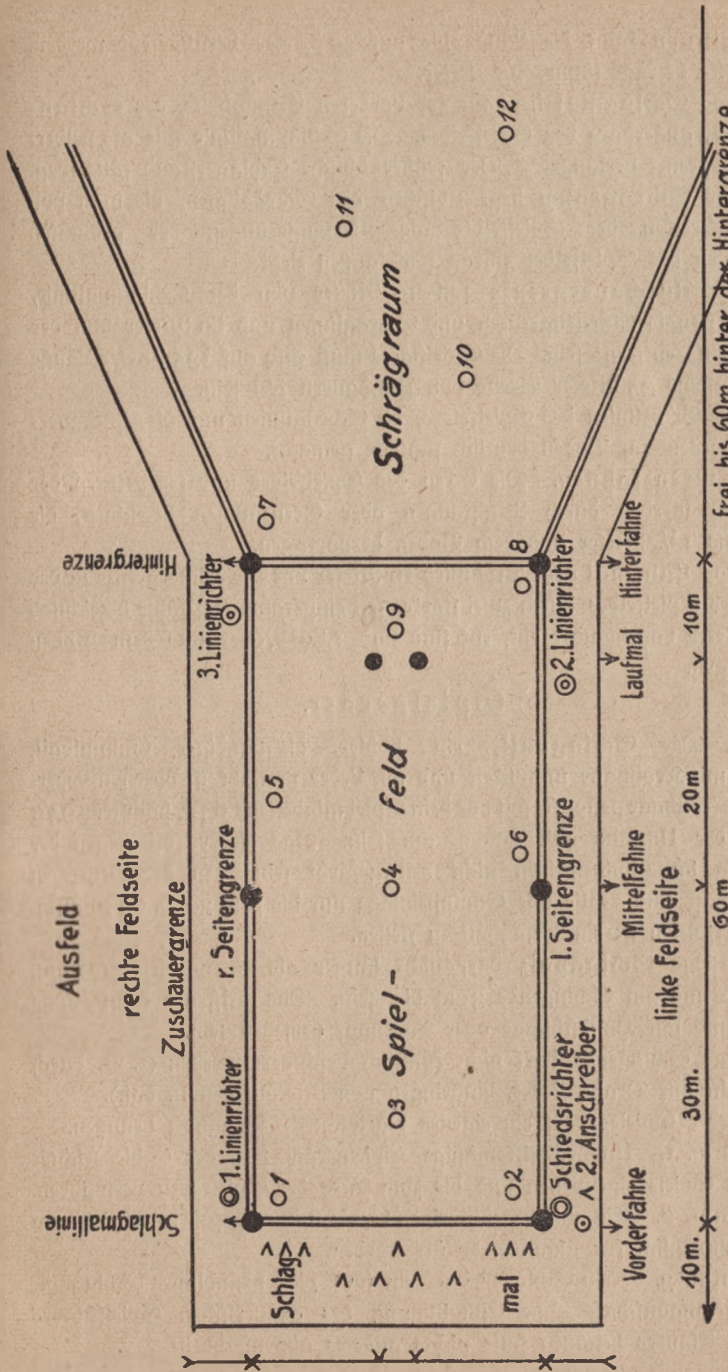


Bild 4. Schlagballfeld, Ausmaße und Spieleraufstellung bei weiterschlagenden Begnern.
 1, 2 r. u. l. Eckner. 3 Wächter. 4 Mittelmänn. 5, 6 r. u. l. Seitner. 7, 8 r. u. l. Grenzer. 9 Eckspieler.
 10, 11 erster und zweiter Außenmann. 12 Hintermann. Bei schwächeren Begnern geht 10 hinter 4 als 2. Mittelmänn. (©. Bild 17, S. 45.)
 Bei Männern beträgt die Länge des Spielfeldes 65 Meter, die Entfernung bis zum Laufmal 55 Meter.

Spielerinnen kann die Länge bis auf 40 Meter herabgesetzt werden. Die Breite beträgt immer 25 Meter.

Das Schlagmal liegt an der vorderen Schmalseite, der Schlagmallinie, außerhalb des Spielfeldes. Die Schlagmallinie gilt als beiderseits unbegrenzt verlängert. Der früher übliche Schlägerstand fällt weg.

Der Schrägraum liegt zwischen den Schräglinien, die man von den Hinterecken des Spielfeldes als Verlängerungen der gedachten Diagonalen des Spielfeldes schräg nach außen zieht.

Die Zuschauerergrenze soll 10 Meter von der Schlagmallinie, 5 Meter von den Seitengrenzen und Schräglinien und 60 Meter von der Hintergrenze entfernt sein. Die Spielfläche muß also auf 135 Meter Länge bei mindestens 35 Meter Breite von Zuschauern frei sein.

Die Grenzlinien des Spielfeldes, die Schräglinien und die Zuschauerergrenze werden am Boden deutlich sichtbar gemacht.

2. Grenzflaggen. Die Ecken des Spielfeldes und die Mitten der Langseiten werden durch Maststangen oder Grenzflaggen bezeichnet, die mindestens $1\frac{1}{2}$ Meter aus dem Boden hervorragen.

Das Laufmal oder Tick wird 10 Meter vor der Hintergrenze in der Mitte des Spielfeldes durch zwei starke, fest eingerammte Pfähle bezeichnet, die 2 Meter voneinander entfernt sind und 1,80 Meter aus dem Boden hervorragen.

b) Spielgeräte.

3. Der Schlagball, ein hohler, dickwandiger Gummiball, der fest mit Krollhaar umwickelt und mit Leder umnäht ist oder ein Lederball mit Krollhaar gestopft, soll vor dem Spiel mindestens 85 g, höchstens 95 g wiegen, der Umfang soll 20—22 cm sein. Das Leder soll wegen der Blendung im Sonnenschein nicht hell gefärbt sein. In der Deutschen Turnerschaft sind Bälle mit Gummieinlage nur bis zum 30. 9. 23 zulässig. Bei Wettspielen ist ein Ersatzball zu stellen.

4. Das Schlagholz darf nicht länger als 120 cm sein; es muß kreisrund und am Schlagende 3 cm dick sein. Das Griffende kann etwas dünner und mit Handschlinge oder Endknäuf versehen sein.

Das Schlagende darf nicht künstlich beschwert werden (z. B. durch Umwickeln mit Draht, Leder, Anbringen von Metallteilen u. dgl.).

Jeder Spieler darf ein eigenes regelrechtes Schlagholz benutzen.

Anm. 1. Unvorschriftsmäßige Spielgeräte hat der Schiedsrichter vor dem Spiele einzuziehen und bis zum Ende des Spieles zu verwahren.

Anm. 2. Ein mit regelwidrigen Geräten durchgeführtes Spiel kann noch nachträglich für ungültig erklärt werden.

Anm. 3. Kein Schläger darf ein im Spiele befindliches Schlagholz der Gegenmannschaft ohne Einwilligung des gegnerischen Spielführers oder des Eigners benutzen falls nichts anderes abgemacht ist.

c) Die Spieler

5. Zahl der Spieler. Eine vollständige Wettspielmannschaft besteht aus 12 Spielern. Bei weniger als 9 Spielern ist sie nicht wettspielfähig. Eine unvollständige Mannschaft darf sich bis zum Beginn der zweiten Halbzeit vervollständigen; ein späterer Eintritt, ein Austausch von Spielern oder ein Ersatz eines ausscheidenden Spielers durch einen andern ist nicht gestattet. Die Gegner sind nicht verpflichtet, entsprechend viele Spieler auszuschneiden.

6. Die Kleidung der Spieler muß einheitlich und vom Gegner leicht und deutlich zu unterscheiden sein; jeder Wettspieler muß auf dem Rücken eine deutlich sichtbare Nummer in 10×15 cm Mindestgröße tragen. (D. Lsch. 8×10 cm.)

Das Tragen von Nagelschuhen ist wegen der Gefährdung der Mitspieler im Gedränge beim Laufmal verboten.

d) Spielanfang

7. Losen. Der Schiedsrichter überzeugt sich vom vorschriftsmäßigen Zustand des Platzes und aller Spielgeräte, von der richtigen Kleidung der Spieler und der richtigen Zahl und Zusammensetzung der Mannschaften. Dann läßt er die Spielführer um den Schlag losen.

8. Spieleröffnung. Nach dem Losen besetzen die Schläger (Läufer) das Schlagmal, die Fänger das Spielfeld. Der Schiedsrichter überzeugt sich von der Spielbereitschaft der Mannschaften, stellt gemeinsam mit den Anschreibern die genaue Zeit fest und eröffnet dann das Spiel durch dreifachen Pfiff. Nach Halbzeit erhält die anfängliche Feldmannschaft zuerst den Schlag. Auch kann Ballwechsel eintreten.

Die Aufstellung und Benennung der Spieler ergibt sich aus Bild 4.

e) Das Schlagen

9. Schlagrecht.

a) Das Schlagen geschieht in fest bestimmter Reihenfolge nach der Schlägerliste, die während des Spieles nicht geändert werden darf. Jeder Spieler hat bei jedem Umgange des Schlagens einen Schlag. Er wirft sich den Ball zum Schlagen selbst hoch (schenkt ihn sich selbst ein). Er darf das Schlagholz beim Schlage mit einer Hand oder mit beiden Händen fassen.

b) Unter einem Umgange des Schlagens versteht man das einmalige Ausüben des Schlagrechts durch alle Schlagberechtigten in der Reihenfolge der Schlägerliste von Nr. 1—12. Hat der letzte der Schlagberechtigten geschlagen, so beginnt ein neuer Umgang.

c) Wer nicht im Schlagmal ist, wenn sein Vordermann geschlagen hat, wird übergangen und darf erst beim nächsten Umgange schlagen, wenn er wieder an der Reihe ist.

10. Schlagen außer der Reihe. Schlägt ein Spieler außer der Reihe, so wird sein Schlag ungültig (Reg. 15); die durch ihn überschlagenen Spieler verlieren ihren Schlag und dürfen erst beim nächsten Umgang wieder schlagen.

Anm. Schlägt also Nr. 10 statt Nr. 5, so ist nicht nur sein Schlag ungültig, sondern es dürfen auch Nr. 5—9 erst wieder schlagen, nachdem 11, 12 und 1—4 geschlagen haben (soweit sie vom Laufen wieder zurück sind).

11. Schlagen nach Wiedergewinn des Schlagmales. Wenn eine Mannschaft den Schlag wiedergewinnt, so wird mit dem Schlagen dort in der Reihenfolge fortgefahren, wo man vorher stehen geblieben war. Auch hierbei gilt Reg. 9 b.

12. Hindern des Schlägers. Wird ein Schläger durch einen Fänger am Schlagen gehindert, und mißlingt der Schlag aus diesem Grunde, so muß der Schiedsrichter dem Schläger eine Wiederholung des Schlages gestatten. Bei einer Hinderung durch einen Mitspieler von der eigenen Mannschaft steht ihm kein zweiter Schlag zu.

13. Ball „im Spiel“. Der Ball ist „im Spiel“, sobald er vom Schlagholz getroffen wird. Dann gehört er den Fängern und darf von den Schlägern weder absichtlich noch versehentlich mit dem Körper oder Schlagholz berührt werden (Reg. 34 a 7, 36).

14. Ball „außer Spiel“. Der Ball wird vom Schiedsrichter „außer Spiel“ (tot) erklärt:

A. Durch einen einfachen Pfiff:

- a) nach einem gültigen Schlage, wenn er von einem Fänger absichtlich oder versehentlich ins Schlagmal zurückgeschafft ist, also fliegend, rollend oder in der Hand des Fängers (z. B. beim Ausholen zum Wurf) die Schlagmallinie oder deren Verlängerung überschritten hat (Haltpfiff). Den Schägern ist nicht mehr gestattet, den offensichtlich von den Fängern ins Mal geworfenen Ball auch schon mit den Händen vor der Schlagmallinie aufzufangen, wenn sie mit beiden Füßen im Schlagmale stehen. Nach der neuen Fassung der Reg. 27 tritt Malwechsel ein, sobald ein Körperteil eines Schlägers im Spielfeld vom Ball getroffen wird.
- b) nach einem ungültigen Schlage, wenn die Fangmöglichkeit beendet ist (Reg. 16b).
- c) nach einem Treffer, wobei der Ball ins Mal flog, nur dann, wenn er von einem Fänger im Schlagmal zu Boden geworfen oder dort einem anderen Fänger zugespielt wird.

B. Durch einfachen Pfiff und Ruf: „Der Ball ist tot“:

- a) wenn er bei einem kurzen Schläge dicht vor dem Schlagmal liegen bleibt und wenn dann kein Läufer zu laufen anfängt und kein Fänger den Ball spielen will; (besonderer Fall zu d)
- b) wenn er nach einem Hochwurfe oder Treffer im Male liegen bleibt und wenn dann kein Fänger ihn spielen will;
- c) bei wiederholtem oder absichtlichem Laufen mit dem Ball (Reg. 30)
- d) bei Spielverschleppung (Reg. 43).

Der tote Ball gehört den Schlägern, die ihn daher auch im Felde aufnehmen dürfen. Im übrigen ist es Pflicht der Fänger, den Ball schleunigst ins Mal zu schaffen.

Anm. Prallt der Ball, obgleich er augenscheinlich von einem Fänger ins Mal geworfen werden sollte, von Schiedsrichter, Aufschreiber oder Eckfahne ab, ohne die Schlagmallinie überschritten zu haben, und bleibt im Spielfelde, so ist er nicht tot.

15. Ungültige Schläge. Ein Schlag wird ungültig,

- a) wenn der Schläger im Augenblicke des Schlagens nicht mit beiden Füßen im Schlagmal steht;
- b) wenn ihm das Schlagholz aus der Hand fliegt oder beim Schläge zerbricht;
- c) wenn der Ball nach dem Schläge entweder im Schlagmal zu Boden fällt oder dort einen Spieler oder Gegenstand berührt oder wieder ins Schlagmal zurückrollt oder springt;
- d) wenn der Ball schief ist, d. h. wenn der aus dem Schlagmal hinausgeschlagene Ball entweder
 - a) vor den Mittelfahnen die Seitengrenzen überrollt, ohne einen Spieler berührt zu haben, oder
 - β) außerhalb der Seitengrenzen oder Schräglinien zu Boden fällt oder gefangen oder beim Fangversuche berührt wird.
- e) wenn ein Schläger außerhalb der Reihe schlägt (Reg. 10).

Anm. zu a). Unter dem Augenblicke des Schlagens ist der Augenblick zu verstehen, in dem das Holz den Ball trifft. In diesem Augenblicke soll der Schläger mit beiden Füßen im Male stehen; sonst wird sein Schlag ungültig. Hat der Ball das Schlagholz verlassen, so macht ein Übertreten den Schlag nicht mehr ungültig.

Anm. zu b). Auch beim Zerbrechen des Schlagholzes zählt ein Fang des Balles; dem Schläger ist kein zweiter Schlag im unmittelbaren Anschluß an den verfehlten zu gestatten.

16. Verhalten bei ungültigen Schlägen.

- a) Die Ungültigkeit eines Schläges wird vom Schieds- oder Linienrichter durch einen langgezogenen Pfiff festgestellt.

- b) Bei einem ungültigen Schläge gehört der Ball den Fängern nur bis zum vollendeten Fange oder bis er den Boden berührt; dann ist er tot (Reg. 14, 2).

Ann. Nach einem ungültigen Schläge darf der Ball also wohl gültig gefangen werden, und zwar auch im Schlagmale selbst, kann aber nicht zum Abwerfen benutzt werden. (Vgl. Reg. 15, Ann. zu b).

17. Weite Schläge. Ein Schlag, bei dem der Ball die Hintergrenze oder deren seitliche Verlängerung überfliegt und im Schrägraum frei landet, gefangen oder beim Fangversuche berührt wird, zählt als weiter Schlag einen Punkt für die Schläger.

18. Gültigkeit und Wertung des Schlages. Ob gültiger oder ungültiger Schlag, Weitschlag oder schiefer Ball zu geben ist, entscheidet beim freien Falle des Balles der Ort, wo er zuerst landet, beim vollendeten oder mißglückten Fange der Ort, wo der Ball zuerst berührt wurde.

a) Steht der Fänger mit beiden Beinen im Spielfelde, so ist der Ball gültig, kann aber kein Weitschlag sein.

b) Steht er mit einem Bein oder mit beiden außerhalb der Seitengrenze, so ist der Ball schief, außerhalb der Hintergrenze, so zählt er als Weitschlag.

c) Steht er mit beiden Beinen im Schlagmal, so ist der Ball ungültig, dagegen gültig, wenn der Fänger nur mit einem Bein drinnen ist.

Ann. Ein Fänger versucht, den Ball innerhalb des Spielfeldes zu fangen; der Fang mißglückt, der Ball gleitet von seiner Hand ab und landet außerhalb des Spielfeldes. Es liegt kein Schiefball oder Weitschlag vor, da der Ball zuerst im Spielfeld berührt worden ist.

f. Das Laufen

19. Neues Schlagrecht durch Lauf.

a) Jeder Spieler muß sich, nachdem er geschlagen hat, das Recht zu einem neuen Schläge durch einen gültigen Lauf erwerben.

b) Nach einem Malwechsel ist jeder der nunmehrigen Schläger schlagberechtigt, sobald er das Schlagmal erreicht.

c) Jeder gültige Lauf zählt einen Punkt für die Schläger.

20. Gültigkeit der Läufe. Ein gültiger Lauf kann nur in einem und demselben Spielgang erzielt werden, also ohne daß zwischen Schlag und Laufvollendung ein Malwechsel eingetreten ist, und zwar:

a) wenn der Läufer die volle Strecke vom Schlag zum Laufmal hin und zurück mit Berühren eines Laufpfostens entweder auf einmal oder mit Unterbrechungen durchmessen hat.

b) wenn nach einem Läufer ohne Erfolg geworfen wird. Er darf dann sogleich ins Schlagmal zurückkehren, ohne daß er das Laufmal berührt hat, bleibt aber der Gefahr des Abwerfens

ausgesetzt, solange er nicht im Schlagmal ist, und ist der Haltregel unterworfen.

- e) wenn der Läufer von einem Gegner absichtlich im Laufen gehindert wird. Dann kehrt er wurffrei ins Schlagmal zurück, bleibt aber der Haltregel unterworfen.

Ann. 1. Wenn auf einen Läufer, der soeben seinen Lauf begonnen hat, in der Nähe des Schlagmals geworfen wird und dieser versucht, sich durch Zurückspringen zu retten, so kann ihm bei einem Fehlwurf nur dann ein Lauf angerechnet werden, wenn ihn der Ball innerhalb des Spielfeldes gefehlt hat.

Ann. 2. Bei Zweifeln, nach welchem von mehreren Spielern der Fehlwurf gezielt war, entscheidet der Werfer. Bei Zweifeln, ob ein Spieler einen Gegner absichtlich hinderte, ob er den Ball ins Schlagmal warf oder einen Gegner abzuwerfen versuchte, entscheidet der Schiedsrichter.

21. Beginn des Laufes. Auf ungültige Schläge darf nicht gelaufen werden. Der Lauf darf erst dann begonnen oder fortgesetzt werden, wenn der Ball im Spiel ist. Erweist sich ein Schlag als ungültig, nachdem die Läufer schon zu laufen begonnen haben, so müssen sie an ihren Platz vor dem Schläge zurückkehren. Schläger, die zu früh ablaufen, werden vom Schieds- oder Linienrichter beim nächsten Haltpfiff zurückgerufen, und müssen ihren Lauf von ihrem letzten Standorte aus von neuem beginnen; beim ungültigen Laufe sind sie nicht abwurfrei.

Ann. Selbstverständlich kann auch der Schläger eines ungültigen Balles einen gültigen Lauf ausführen, nur nicht auf seinen ungültigen Schlag. Er muß sich das Recht zu einem neuen Schläge durch einen Lauf erwerben.

22. Ausführung und Unterbrechung des Laufes. Ein angefangener Lauf braucht nicht notwendig zu Ende geführt zu werden. Eine bestimmte Laufbahn innerhalb des Spielfeldes ist nicht vorgeschrieben. Der Lauf muß unterbrochen werden, sobald der Ball tot ist oder wenn das Spiel unterbrochen wird.

Ann. 1. Läufer, die trotz des Pfiffes weiterlaufen oder springen, müssen zu der Stelle zurückkehren, wo sie sich nach Ansicht der Linienrichter beim „Halt“ befanden.

Ann. 2. Der Lauf kann also wiederholt versucht werden; jeder Läufer kann sowohl beim Hin- wie beim Rücklauf beliebig oft umkehren. Ein Lauf kann auch wiederholt unterbrochen werden. Ein unterbrochener Lauf kann bei einer Spielunterbrechung erst auf Pfiff des Schiedsrichters fortgesetzt werden; sonst, sobald der Ball wieder im Spiel ist. Solche Unterbrechungen machen den Lauf nie ungültig, wohl aber ein Malwechsel.

23. Ende eines Laufes. Ein gültiger Lauf zählt erst nach vollendeter Rückkehr ins Schlagmal. Ein Schläger ist im Schlagmal, sobald er mit dem ganzen Körper in der Luft oder am Boden hinter der Schlagmallinie ist.

24. Überschreiten der Grenze.

a) Überschreitet ein Läufer auf dem Hin- oder Rücklaufe die Hinter- oder Seitengrenze, so ist seine Mannschaft ab. Der Schlag kann durch Abwerfen wiedergewonnen werden.

Der Läufer hat die Grenze überschritten, sowie er mit einem Körperteile außerhalb der Spielfeldgrenzen den Boden berührt.

b) Der Schiedsrichter stellt das Überschreiten der Grenze durch einen Doppelpfiff und den Ruf „Grenze“ fest. Hat in diesem Augenblicke einer der bisherigen Fänger, jetzigen Schläger, den Ball in der Hand oder wird er ihm zugespielt, so wirft er ihn senkrecht hoch (Reg. 25) oder läßt ihn zu Boden fallen; im anderen Falle lassen die bisherigen Fänger den Ball am Boden liegen.

c) Grenzüberschreiten nach dem Halt zählt nicht mehr; der Läufer muß auf den Platz beim Halt zurück.

25. Ballhochwurf nach Grenzüberschreitung.

a) Fliegt der Ball nach einem Hochwurf ins Schlagmal, so ist er nicht außer Spiel (Regel 31).

b) Wird der Ball nach Ansicht des Schiedsrichters absichtlich schief hoch geworfen, dann pfeift dieser erneut durch Doppelpfiff und Ruf „Schiefer Hochwurf“ ab. Die bisherigen Schläger behalten den Schlag, aber die unvollendeten Läufe zählen nicht. Alle bisherigen Schläger haben erneut Schlagrecht, soweit sie im Schlagmal sind, oder sobald sie hineingelangen; der über die Grenze getretene Schläger ist abseits (Regel 37).

26. Mitnehmen des Schlagholzes. Nimmt ein Läufer beim Verlassen des Schlagmales das Schlagholz mit, so ist sein Lauf ungültig und muß ohne Schlagholz wiederholt werden. Ein Zurückwerfen des Schlagholzes vom Spielfeld aus ist als ungehöriges Verhalten nicht gestattet und vom Schiedsrichter demgemäß zu bestrafen. (Reg. 49 b.)

g) Das Abwerfen

27. Abwerfen im Spielfeld.

a) Die Läufer können im Spielfeld von den Fängern abgeworfen werden, solange sie nicht mit der Hand das Laufmal berühren oder nicht mit dem ganzen Körper im Schlagmal sind, auch wenn die Füße beim Rücklaufe bereits im Schlagmal sind oder vor dem Ablaufe noch sind. Am Schlagmale entscheidet in allen Fällen der Ort des Balles.

- b) Durch einen gültigen Treffer gewinnen die Fänger das Mal und werden Schläger.
- c) Der gültige Treffer wird vom Schiedsrichter durch einen Doppelpfiff festgestellt.
- d) Der gültige Treffer zählt für die Fänger einen Punkt.

28. Gültiger Treffer. Jeder Treffer ist gültig, bei dem der Ball unmittelbar von der Hand eines Fängers aus den Läufer trifft, ohne daß dabei gegen die Regel 29 verstoßen wird. Es gelten also:

- a) Absichtliche Treffer.
- b) Zufallstreffer, bei denen z. B. der Läufer gegen den fliegenden Ball anläuft, den ein Fänger einem anderen zuspülen oder den er ins Mal werfen wollte.
- c) Lipp- oder Lufstreffer, bei denen der Fänger den Läufer mit dem Ball in der Hand berührt.
- d) Schlagtreffer, bei denen ein Fänger den fliegenden Ball durch einen Schlag mit der Hand auf den Läufer lenkt.

Anm. Wo der Werfer steht, ist gleichgültig; es kann also auch ein Fänger, der außerhalb des Spielfeldes, also im Schlagmal, im Schräg- oder Außenraum steht, einen Spieler im Felde gültig abwerfen.

29. Ungültige Treffer. Ungültig ist ein Treffer

- a) wenn der Ball vom Boden, von einem Gegenstande, vom Körper eines Fängers (ausgenommen die Hände) abspringt, bevor er trifft;
- b) wenn der Werfende mit dem Balle in der Hand gelaufen ist (Regel 30);
- c) wenn der Ball jemanden außerhalb des Spielfeldes, im Augenblicke des Grenzüberschreitens, im Schlagmale oder nach Anfassen des Laufmales oder in dem Augenblicke trifft, in dem das Lid ergriffen wird;
- d) wenn der vom Schlagholz aus dem Male herausgeschlagene Ball einen Läufer trifft. Ein Treffer kann nur von der Hand eines Fängers aus erfolgen;
- e) wenn der Ball nach einem Treffer von einem Spieler derselben Mannschaft nochmals angefaßt und zum Abwerfen benutzt wird;
- f) wenn er mit einem toten Ball gemacht worden ist (also nach einem schiefen Balle oder einem im Male zu Boden gegangenen Steilschlage).

Anm. 1. Der Spieler hat das Recht, soviel Scheinwürfe vorzutauschen, wie er will, wenn er dabei nicht nach Ansicht des Schiedsrichters das Spiel absichtlich verzögern will, sonst Regel 43. Natürlich darf er dabei nicht von der Stelle gehen, sonst wird sein etwaiger Trefferwurf ungültig.

Anm. 2. Kein Spieler kann außerhalb des Spielfeldes gültig abgeworfen werden. Ein Läufer, der die Grenze überschreitet, bringt seine Mannschaft vom Schläge, kann also als nunmehriger Fänger nicht abgeworfen werden; ein im Außenraum (Regel 1) stehender Fänger wird beim Malwechsel abseits (Regel 37) und kann nicht abgeworfen werden.

Anm. 3. Ein gültiger Treffer kann nur auf die Körperteile im Spielfelde erzielt werden, da sonst der Ball die Schlagmallinie überschritten hätte.

Anm. 4. Fallen Grenzüberschreiten und Treffer zusammen, so gilt der Treffer nicht.

30. Laufen mit dem Ball.

- a) Mit dem Ball dürfen die Fänger weder inner- noch außerhalb des Spielfeldes laufen. Als Laufen gilt hier nur eine wirklich merkbare, deutliche Ortsveränderung mit beiden Beinen, nicht die Bewegung, die man macht, um in Wurfstellung zu kommen.
- b) Verstößt ein Fänger unabsichtlich gegen das Laufverbot, so darf er zwar den Ball einem andern zuspielen, aber nicht eher damit abwerfen, als bis ihm der Ball wieder zugespielt ist.
- c) Bei wiederholtem Laufen mit dem Ball kann der Schiedsrichter nach eingetretener Verwarnung den Ball für tot erklären und ins Mal werfen lassen; bei absichtlichem Laufen schreitet er ohne weiteres zu dieser Strafe.

Anm. Der Schiedsrichter darf nicht die Bewegung als Laufen auffassen, die man macht, um in eine wurfgerechte Stellung zu kommen; er lasse also Vor-, Rück-, Seitstellen eines Beines, Ausfall, Hüpfen am Ort oder Nachstellschritt zu, ohne den Treffer ungültig zu machen; er fasse nur eine wirklich merkbare, deutliche Ortsveränderung mit beiden Beinen von der Stelle weg als Laufen auf.

31. Der Treffball nicht außer Spiel. Der Ball ist durch einen Treffer nicht außer Spiel gekommen, ebensowenig wie nach einem Hochwurfe; auch nicht, wenn er unmittelbar von dem Betroffenen ab ins Schlagmal fliegt oder rollt, da er nicht von den neuen Fängern ins Mal geschafft worden ist. Er darf also nur von den neuen Fängern weitergespielt werden, während die neuen Schläger solange ins Schlagmal oder ans Laufmal laufen, bis der Ball außer Spiel gesetzt ist.

Folgende Fälle sind dabei zu berücksichtigen.

- a) Die neuen Fänger ergreifen den Ball, einerlei wo er liegt, und versuchen, einen der neuen Schläger wieder abzuwerfen, dürfen sich den Ball aber nicht im Schlagmal zuspielen.
- b) Ein neuer Fänger ergreift den ins Schlagmal gerollten Ball und wirft ihn dort zu Boden; dann ist er tot, da er jetzt von einem Fänger ins Mal geschafft worden ist. Hat dann keiner der neuen Schläger das Schlagmal erreicht, so sind sie wieder vom Schläge ab; sie sind ausgehungert.

- e) Macht keiner der neuen Fänger Anstalten, den nach einem Treffer ins Mal gerollten Ball aufzuheben, und läuft kein Schläger mehr ins Mal, so erklärt der Schiedsrichter den Ball für tot, damit das Spiel nicht verschleppt werde.

Anm. Springt der Ball beim Hinausspielen von einem Fänger, einem schon im Schlagmal befindlichen Schläger, dem Boden oder einem Gegenstande ab und kommt dadurch wieder ins Schlagmal zurück, so ist er tot.

h) Das Fangen

32. Gültiger Fang.

- a) Jeder vom Schlagholze durch die Luft getriebene Ball kann sowohl bei gültigem wie ungültigem Schläge innerhalb und außerhalb des Spielfeldes und im Schlagmale von den Fängern gültig gefangen werden. Der gültige Fang zählt für die Fänger einen Punkt.

- b) Gültig ist nur der freie Fang mit einer Hand und nur dann, wenn der Ball vor dem Fange weder mit dem Erdboden noch mit einem andern Körperteile außer der Hand des Fängers in Berührung gekommen ist.

- c) Der von einem Gegenstande oder von der Hand eines Mitspielers oder von der eigenen Hand abspringende Ball darf noch gültig gefangen, nachgefangen, werden, der von Personen abspringende nicht. Das Nachfangen kann auch mit der anderen Hand geschehen; der Ball darf aber dabei nicht mit beiden Händen gleichzeitig berührt werden, wenn der Fang gelten soll.

33. Behinderung eines Fängers. Wenn ein Schläger (Läufer) einen Fänger versehentlich am Fangen des Balles hindert, so gilt der Ball als gefangen. (Vgl. Regel 36 über absichtliches Hindern.)

i) Malwechsel

34. Gewinn des Males.

- a) Auf fünffache Weise können die Fänger den Schlag gewinnen:

α) wenn sie einen Läufer abwerfen (Reg. 27—31);

β) wenn ein Läufer die Grenze überschreitet (Reg. 24);

γ) wenn ein Schläger irrtümlich den im Spiel befindlichen Ball ansaßt oder mit einem Körperteil oder dem Schlagholz berührt;

δ) wenn die Schläger ausgehungert werden (Reg. 31 b u. 35);

ε) wenn ein Strafwechsel eintritt (Reg. 36).

Wenn die Fänger auf die unter α, β und γ aufgeführte Weise das Schlagmal gewinnen, so können die bisherigen Schläger durch Abwerfen

das Mal wiedergewinnen, in den Fällen *d* und *e* geschieht der Wechsel abwurf frei.

- b) Bei einem Malwechsel ist jeder neue Schläger schlagberechtigt, sobald er das Schlagmal erreicht, bleibt aber an die Reihenfolge des Schlagens gebunden.
- c) Die durch Malwechsel unterbrochenen Läufe können nicht mehr ausgeführt werden und zählen nicht mehr.
- d) Ein nicht anerkannter Treffer oder ein Fehltreffer kann keine Läufe unterbrechen oder eintwerten, da er keinen Malwechsel nach sich zieht.

Ann. Irztümliches und zufälliges Berühren des Balles. Unter irztümlichem Berühren ist nicht das zufällige Berühren oder Stoßen eines rollenden oder springenden Balles beim Laufen zu verstehen, sondern ein versehentliches Anfassen, Stoßen oder Berühren mit Hand, Körper oder Schlagholz in der irrigen Annahme, der Ball gehöre der eigenen Mannschaft.

35. *Aus hungern*. Schaffen die Fänger den Ball ins Mal, wenn sich dort kein schlagberechtigter Gegner befindet, so sind die Schläger ausgehungert, und es tritt ein abwurf freier Wechsel ein.

Ann. 1. Das Hineinschaffen kann sowohl durch Werfen wie Tragen geschehen.

Ann. 2. Beginnen die neuen Schläger mit dem Schlagen, während noch einige Schläger im Felde sind, so sind diese nicht mehr abwurf frei, sobald der Ball wieder im Spiel ist.

36. *Strafwechsel*. Werden die Fänger durch einen Schläger absichtlich an der Benutzung des im Spiel befindlichen Balles gehindert, so tritt ein Strafwechsel ein. Dabei gehen die bisherigen Fänger abwurf frei ins Mal und werden Schläger.

Besonders folgende Fälle zählen zum absichtlichen Hindern:

- a) wenn ein Läufer einen Fänger absichtlich durch Stoßen oder Anrennen am Ballfangen, Einkreisen oder Abwerfen hindert;
- b) wenn ein Schläger den im Spiel befindlichen Ball absichtlich mit irgendeinem Körperteile oder dem Schlagholze wegstößt;
- c) wenn ein Schläger den im Spiel befindlichen Ball absichtlich in Benutzung nimmt, also
 - a) wenn ein Läufer in dem Augenblicke, wo er abgeworfen werden soll, den Ball abfängt (der Treffer zählt trotz des Abfangens als Punkt);
 - β) wenn die Mannschaft, die eben einen Treffer gemacht hat, den Ball absichtlich wieder ergreift, um noch einen zweiten Treffer zu machen;

- 7) wenn ein Schläger den zum Aushungern ins Mal geworfenen Ball vor dem Male auffängt oder aufhält, um den abwurf- freien Wechsel zu verhindern;
- 8) wenn ein Schläger, um seine Mannschaft vor dem Aushungern zu retten, den durch einen kleinen Schlag aus dem Male getriebenen Ball sofort wieder ergreift, um abzuwerfen oder „Halt“ zu machen;
- ε) wenn die Läufer durch Bewegungen die Fänger absichtlich am Zuspielen hindern, z. B. absichtlich den Ball mit Füßen oder Schlagholz wegstoßen oder am Laufmal stehend beim Zuspiel absichtlich dazwischenpringen und den Ball zu Fall bringen.

37. **Abseits.** Steht beim Malwechsel ein bisheriger Fänger, jetziger Schläger, außerhalb der eigentlichen Spielfeldgrenzen, so ist er abseits.

Ein abseits stehender Spieler kann nicht abgeworfen werden, solange er außerhalb der Spielfeldgrenzen bleibt, darf aber deshalb auch in keiner Weise ins Spiel eingreifen, z. B. nicht den im Spiel befindlichen Ball berühren, sonst verliert seine Mannschaft den Schlag. Er darf ohne Rücksicht auf den Haltpfiff bis zur Grenze vorgehen, muß aber dabei den kürzesten Weg einschlagen, also rechtwinklig zur Spielfeldgrenze.

Er darf das Spielfeld nur betreten, wenn der Ball „im Spiel“ ist, und unterliegt dann selbstverständlich allen Regeln des Feldes.

38. **Unberechtigtes Weiterspielen nach einem Malwechsel.**

- a) Ergreifen nach einem Treffer oder Überschreiten der Grenze die bisherigen Fänger irrtümlich den Ball, obgleich gepfiffen ist, so bleiben die bisherigen Schläger am Schlage; ihre unterbrochenen Läufe zählen nicht mehr als Punkte; sie erhalten aufs neue Schlagrecht, einerlei, ob sie schon einen gültigen Lauf gemacht haben oder nicht. Der über die Grenze getriebene Spieler ist abseits. Der Schlag kann durch erneutes Abwerfen wieder gewonnen werden.
- b) Rollt oder fliegt der Treffball ins Mal und wird dort von einem der neuen Schläger irrtümlich angefaßt, ehe er tot ist, so haben die Schläger den Schlag wieder verloren, können ihn aber durch Abwerfen wieder gewinnen.
- c) Muß der Schiedsrichter nach dem Verhalten der Spieler in den genannten Fällen absichtliche Behinderung des Gegners annehmen, besonders in der Absicht, einen unberechtigten zweiten Treffer unmittelbar nach dem ersten anzubringen, so zählt der auf diese Weise gemachte Treffer nicht und es tritt Strafwechsel ein; die

bisherigen Schläger bleiben am Schläge und können sämtlich abwurf frei ins Schlagmal gehen; ihre unvollendeten Läufe bleiben aber entwertet.

k) Unterbrechen und Abbrechen des Spieles

39. Unterbrechen des Spieles. Ein Wettspiel kann vom Schiedsrichter in folgenden Fällen unterbrochen werden:

- a) bei Verlust des Balles,
- b) bei einem Zweifel an der Richtigkeit einer Entscheidung,
- c) bei einem Zweifel an der Richtigkeit in der Reihenfolge des Schlagens oder Laufens,
- d) beim Zerbrechen des Laufmales,
- e) bei einer Störung durch die Zuschauer (vgl. Reg. 42),
- f) bei einer Störung durch Wetter oder Boden,
- g) bei eintretenden Unfällen.

Die auf diese Weise unterbrochenen Läufe werden dadurch nicht entwertet.

40. Verhalten des Schiedsrichters bei Unterbrechungen. Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel durch Pfiff und Zuruf; nach Beseitigung der Störung ist das Spiel durch Zuruf und Pfiff wieder zu eröffnen. Vorher ist der alte Stand des Spieles wieder herzustellen. Falls das Spiel nicht ohne weiteres wieder aufgenommen werden kann, so wirft der Schiedsrichter den Ball hoch; dann ergreifen ihn die bisherigen Fänger, um einen Gegner abzuwerfen. Ist bei einem sofort erkannten Irrtum in der Entscheidung eines Schieds- oder Linienrichters eine einwandfreie Wiederherstellung nicht möglich, so soll der Schiedsrichter den Stand des Spieles vor dem letzten Schläge wieder herstellen und den Schlag noch einmal ausführen lassen.

41. Verlust des Balles. Der Ball gilt nur dann als verloren, wenn es nicht möglich ist, ihn ohne weiteres durch Laufen zu erreichen, z. B. wenn er hinter einen Zaun, in ein dichtes Grasfeld, über oder in einen Graben oder zwischen Zuschauer fiel.

42. Störung durch Zuschauer. Bei Behinderung des Ballfindens durch die dichten Zuschauermassen gibt der Schiedsrichter Ball verloren. Wirft oder stößt ein Zuschauer den Ball selbst ins Spiel, so unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und läßt den Ball ins Mal schaffen, gegebenenfalls den Schlag wiederholen, wenn nach seiner Meinung eine wesentliche Störung vorliegt; andernfalls läßt er das Spiel weitergehen.

Wenn die Schläger durch diese Handlung des Zuschauers stark geschädigt werden, so hat der Schiedsrichter das Recht, solche unvollendeten Läufe, die nach seiner Meinung ohne die Handlung des Zuschauers sicher zu Ende geführt worden wären, für gültig zu erklären und die Läufer wurffrei ins Mal geben zu lassen.

43. Verschleppen des Spieles. Wenn die Fänger nach Meinung des Schiedsrichters absichtlich durch zweckloses Hin- und Herwerfen des Balles das Spiel verschleppen, besonders kurz vor Schluß des Spieles, z. B. um sich den Sieg zu sichern, so kann der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen und anordnen, daß der Ball ins Mal geworfen werde.

44. Abbruch des Spieles. Der Schiedsrichter kann ein Wettspiel vorzeitig abbrechen:

- a) bei andauernden Störungen durch die Zuschauer,
- b) bei Widersetzlichkeit der Spieler gegen seine Anordnungen,
- c) wenn Wetter oder Boden nicht gestatten, das Spiel zu Ende zu führen,
- d) wenn eine der Mannschaften nicht mehr neun Spieler hat,
- e) bei eingetretener Dunkelheit.

Bei einem abgebrochenen Spiele bestimmt der Schiedsrichter, ob das Spiel als unentschieden zu gelten hat und zu wiederholen ist oder welche Mannschaft gesiegt hat.

1) Entscheidung und Buchführung

45. Spieldauer. Ein Wettspiel dauert für Männer 2 mal 40, für Frauen und Kinder 2 mal 30 Minuten, bei beiden 10 Minuten Pause, auf die verzichtet werden kann. Die durch Unterbrechung verlorene Zeit ist der angefehten zuzulegen. Der Schlußpiff erfolgt genau nach der Zeit, unabhängig vom Spielgange; mit ihm zusammen erzielte Punkte gelten, später erzielte nicht mehr.

46. Sieg und unentschiedenes Spiel. Gesiegt hat die Mannschaft, die in der Spielzeit die meisten Punkte erhalten hat. Bei gleicher Punktzahl ist das Spiel unentschieden.

Muß bei Meisterschaftskämpfen notwendig eine Entscheidung herbeigeführt werden, so beginnt das Spiel aufs neue mit 2 mal 10 Minuten Spielzeit mit Wechsel bei Halbzeit, nachdem neu um den Schlag gelost ist. Nötigenfalls wird zum zweitenmal in gleicher Weise verlängert. Bei abermaligem Einstand ist das Spiel als endgültig unentschieden abzubrechen. Eine Wiederholung an einem anderen Tage ist statthaft. Vor der Spielverlängerung können die nötigen Pausen eintreten. In der Zusammenfassung der Mannschaften und der Reihenfolge des Schlagens darf keine Veränderung vorgenommen werden.

47. Wertung und Bezeichnung. Einen Punkt gelten:

- a) alle gültigen Läufe = |
- b) alle gültigen Weitschläge = \wedge
- c) alle gültigen Treffer = X
- d) alle gültigen Fänge = O.
- e) das Überschreiten der Grenze = \mathbf{M} oder bei der D. Tsch.:

48. Aufschreiben. Zur Führung der Wertungsliste stellt jede Mannschaft einen Aufschreiber, die in der Nähe des Schieds-

richters am Schlagmale stehen müssen. Der eine schreibt an, der andere überwacht die Richtigkeit des Anschreibens und bedient den Spielanzeiger nach dem Zurufe des Schiedsrichters. Die Anschreiber sind nach dem Zurufe des Schiedsrichters verpflichtet, von Zeit zu Zeit, vor allem bei Halbzeit, den Spielstand laut mitzuteilen.

m) Schieds- und Linienrichter

49. Aufgaben des Schiedsrichters.

- a) Jedes Wettspiel leitet ein Schiedsrichter, der von drei Linienrichtern unterstützt wird. Alle vier müssen Unparteiische sein.
- b) Der Schiedsrichter überzeugt sich vor dem Spiele von dem regelrechten Zustande des Spielfeldes, des Laufmales, der Grenzflaggen, der Schlaghölzer und Schlagbälle. Er eröffnet und schließt das Spiel rechtzeitig und hat das Recht, es zu unterbrechen oder abzubreaken. Er wacht über die richtige Zahl und Kleidung der Spieler und rügt ungehöriges Verhalten der Spieler zuerst durch Verwarnung, dann durch Ausschluß vom Weiteispiel. Bei erwiesener Unehrllichkeit tritt die Verweisung vom Spielfelde ohne Verwarnung ein.
- c) Der Schiedsrichter hat seinen Stand an der einen Ecke des Schlagmales; er entscheidet und verkündet alle Spielereignisse durch Pfiff und Wort, macht im gegebenen Augenblicke Halt, ruft die gewonnenen Punkte den Anschreibern zu und überwacht das Anschreiben. Bei einem Zweifel der Anschreiber trifft er sofort die Entscheidung; ebenso wenn ein Linienrichter falsch oder unsicher anzeigt oder wenn die Linienrichter uneinig sind. Seine tatsächlichen Entscheidungen sind unanfechtbar.

50. Aufgaben der Linienrichter. Der erste Linienrichter steht dem Schiedsrichter gegenüber am Schlagmal, er führt die Schlägerliste und überwacht die Gültigkeit der Läufe; die beiden anderen bewegen sich an der Spielfeldgrenze zwischen der Höhe des Laufmales und der Hintergrenze. Sie beurteilen die Spielvorgänge besonders im hintern Teile des Spielfeldes.

Die Linienrichter haben sich den Anweisungen und Entscheidungen des Schiedsrichters zu fügen. Sie zeigen dem Schiedsrichter die Spielvorgänge durch Zeichen mit dem Arm und der Fahne an und regeln den Stand der Läufer und Abseitspieler.

51. Anzeigen der Spielereignisse.

I Vom Schiedsrichter:

- a) durch einfachen Pfiff: Ball tot, Unterbrechung, Wiederaufgang, ungültige Schläge (langgezogener Pfiff, dann Ruf: ungültig oder schief), Halt bei fortgesetztem Laufen mit dem Balle und bei Spielverschleppung (dazu Ruf: Ball ins Mal).

- b) durch Doppelpfiff: Treffer, Grenzüberschreitung (dazu Ruf: Grenze), Strafwechsel (dazu Ruf: Strafwechsel), Aus-
hungern (dazu Ruf: ausgehungert), und Malwechsel nach irr-
tümlichem Ballanfassen (dazu Ruf: Ball angefaßt).
- c) durch dreifachen Pfiff: Spielansfang, Schluß und Spiel-
abbruch, Halbzeit,

d) durch Ruf: Fang: ein gültiger Fang.

II. Von den Linienrichtern (immer mit zugehörigem Rufe):

- a) durch wagerechtes Heben des Armes: Fang,
- b) durch senkrechtes Heben des Armes: Weitschlag,
- c) durch Armkreisen: Treffer, Grenzüberschreiten, Strafwechsel,
irrtümliches Ballanfassen, durch Zurückwinken: schiefer Ball.

III. Die Läufer zeigen durch Erheben eines Armes und
Ruf: Lauf einen vollendeten Lauf an.

52. Grundsatz zur Beurteilung aller Ereignisse.
Der Pfiff oder Doppelpfiff des Schiedsrichters soll in erster Linie
die Tatsache feststellen oder ihre Gültigkeit anerkennen; außerdem
aber soll er auch den Zeitpunkt des Ereignisses angeben. Er muß daher
und wird auch fast immer mit der Tatsache zeitlich so nahe zusammen-
fallen, daß er als Zeitmarke benutzt werden kann. Wenn aber zu spät
gepfiffen wird, so ist für den Zeitpunkt nicht der Pfiff entscheidend, sondern
die Tatsache selbst.

III. Spielplatz, Spielgeräte

Der Spielplatz wird am besten als Tennisplatz
angelegt, da man auf Rasenboden besonders bei feuchtem
Wetter beim Schlagen nicht gut stehen kann und besonders
am Laufmale leicht zu Fall kommt. Bei Rasenplätzen
muß der Rasen möglichst kurz gehalten werden. Wo er sich im
Schlagmal und besonders am Laufmal schnell abspielt, kann
man die Blößen nach dem Ratschlage von Hoser-München mit
gemähem Grase bestreuen, das sich mit dem feuchten Grunde
bald verfilzen und einen erträglichen Stand möglich machen soll.

Man muß das Spielfeld durchaus so legen, daß die
Fänger nicht gegen die Sonne fangen müssen; kann man es
einrichten, ist auch starker Seitenwind zu vermeiden, weil sonst
zu viele Bälle schief geschlagen werden. Wenn ein Schlagball-
platz am selben Tage morgens und nachmittags benutzt werden
soll, so muß man nötigenfalls das Laufmal umlegen und den
Schrägraum neu ausziehen.

Die Malpfoften bestehen am besten aus starken eisernen Hohlröhren, die man mindestens $\frac{1}{2}$ m tief in den Boden hineintreibt oder besonders verankert. Die Grenzfahren oder Grenzpfähle braucht man nicht im Boden zu befestigen, sondern man kann solche mit Standtellern benutzen, die den Boden nicht unnötig zerlöchern.

Die Schlaghölzer haben heute ganz allgemein schlanke Formen. Sie müssen aus einem einzigen Stück Holz bestehen,

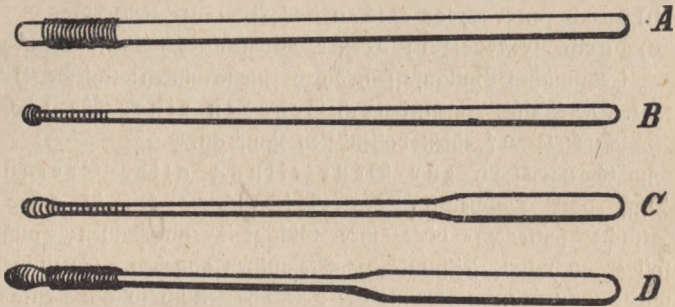


Bild 5. Formen von Schlaghölzern.

- A: gleichmäßig dick, Griff umwickelt.
- B: gleichmäßig verjüngt mit Griffknauf, Griff geriefelt.
- C: Schlagende kurz keulenförmig verdickt, Griff geriefelt.
- D: Schlagende mit längerer Verdickung, Griff umwickelt.

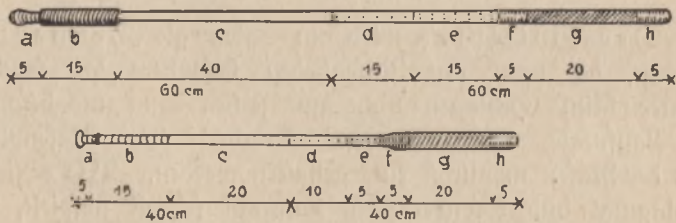


Bild 6. Schlag- und Schwungverhältnisse der Schlaghölzer.

Schwungende: a Überstand, b Griff, c Schwungstück.

Schlagende: d volle Schwäche, e halbe Schwäche, f untere halbe Stärke, g volle Stärke, h obere halbe Stärke.

Das Bild zeigt die günstigeren Verhältnisse der längeren Hölzer.

am besten wohl Esche; Hölzer mit Rohreinlage oder einem angefügten Rohrstück sind nicht zulässig. Kinder dürfen nicht erst an falsche Hölzer mit breiter Schlagfläche gewöhnt werden, sondern müssen sofort mit regelrechten spielen lernen, auch Mädchen. Jeder gute Schlagballspieler spielt mit einem

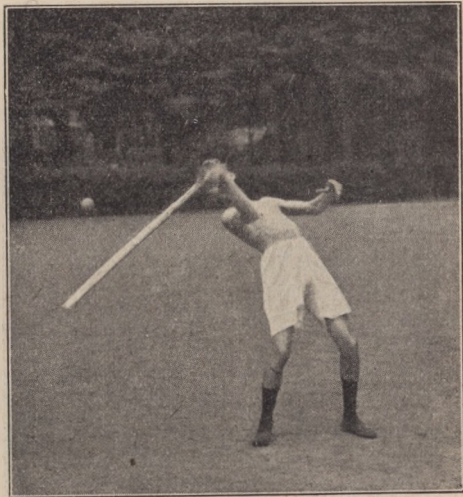
eigenen Holze, das von Zeit zu Zeit leicht zu ölen ist, damit es sich besser hält. Beim Kaufe ist darauf zu sehen, daß die Faser nicht schräg gegen die Länge läuft.

Der Schlagball sollte mit Gummieinlage versehen sein. Die im Kriege gebrauchten und von der D. Tsch. vorgeschriebenen Lederbälle nur mit Kofshaarfüllung sind zu leicht zu fangen. Vom Üben mit andern als vorschriftsmäßigen Bällen ist ernstlich abzuraten; auch Kindern sollte man gleich regelrechte Bälle in die Hand geben.

IV. Die Fertigkeiten des Schlagballspieles

a) Das Schlagen

1. Der Steilschlag (die Kerze) treibt den von unten her mit kurzer Klippe getroffenen Ball möglichst senkrecht in die Höhe. Sein Vorteil liegt darin, daß der Fänger sich erst drehen muß, wenn er den Ball zum Malspieler werfen will und daß er hinter dem Läufer herwirft, den Läufer also nur so weit ein- und überholt, als der Ball schneller ist. Es verstreichen 5 bis $5\frac{2}{5}$ ", ehe ein guter Steilball gefangen wird; dann sind die Läufer schon bis auf 12 Meter ans Laufmal heran; die Drehung des Fängers, das Überwerfen der restlichen 35 Meter (der Steilball landet meist im ersten Drittel der Bahn), erfordern mehr als zwei Sekunden; dann sind die Läufer meist in Sicherheit. Zudem sind Kerzen



Aufgen. mit Zeiß-Objektiv „Tessar“ F 4,5 auf Fabr. Moment.

Bild 7. Steilschlag.

Der Ball hat schon das Schlagholz verlassen;
Der Körper ist im Aufrichten begriffen.

sehr schlecht zu fangen, da der Ball sich gewöhnlich dreht. Ihr Fehler ist, daß sie leicht im Schlagmal bleiben.



Aufgenommen mit Zeiß-Objektiv „Tessar“ F 4,5 auf Jahr Moment.

Bild 8. Weitschlag mit Streckschlag.



Aufgenommen mit Zeiß-Objektiv „Tessar“ F 4,5 auf Jahr Moment.

Bild 9. Schwungschlag.

Der Schlag beginnt in Kehrstellung, Gesicht vom Laufmal abgewendet; oft mit $1\frac{1}{2}$ Drehung verbunden. Der Ball wird meist aus der Hand geschlagen.

2. Der Weitschlag, die Brücke, ist der wichtigste Schlag zum Hereinholen. Er wird auf die verschiedenste Art ausgeführt; der Ball muß dabei schräg von unten getroffen werden, damit er im günstigsten Winkel von 45° die Luft durch-eilt. Die Ballgeschwindigkeit beträgt etwa 20—25 Meter in der Sekunde. Die Weitbälle steigen nicht so hoch wie Steilbälle; sie sind im allgemeinen schon nach $4-4\frac{1}{5}$ " in der Hand des Fängers und werden etwa 90—120 Meter vom Schlagmal gefangen. Die Läufer, die vom Laufmal abgelassen sind, haben sich dann dem Schlagmale schon bis etwa 20 Meter genähert. Werfe ich hinter ihnen her den Ball nach vorn, so braucht er mindestens 4", um zum Wächter zu gelangen, da ein geworfener Ball höchstens 20 Meter in der Sekunde durchfliegt. Die vom Laufmale nach vorn laufenden Schläger sind also nicht mehr zu treffen.

3. Der Flachschlag trifft den Ball seitlich oder von oben. Man beabsichtigt, entweder den Ball nur sicher zu treffen, wirft ihn daher nicht hoch, sondern schlägt ihn fast aus der Hand, um einigen ganz kurz vor dem Schlagmal stehenden Läufern Gelegenheit zum Hineinkommen zu geben, oder man will den Ball möglichst flach ins Feld schlagen, um keinen Fang zu geben. Am besten setzt man den Schlag scharf gegen die hintere Seitengrenze des Spielfeldes an, eben hinter die Seitenspieler, damit er im Spielfelde landet und dann scharf hinausgeht; dann kann man auch auf diesen Schlag laufen.



Aufgenommen mit Zeiss-Objektiv „Tessar“ 8 4.5
auf Tohr Moment.

Bild 10. Flachschlag
vor allem mit Unterarm-schwung.
Die dargestellte Schlägerin trifft den
Ball mit dieser Schlagart außer-
ordentlich sicher.

4. Die Art zu schlagen ist persönlich sehr stark verschieden. Ein recht einfacher Schlag ist der Streckschlag: Die Klippe wird genau in der Verlängerung des Armes scharf

nach hinten und schräg nach unten gebracht; der Ball wird etwa schulterhoch geworfen, kann aber auch wie bei den beiden folgenden Arten aus der Hand geschlagen werden. In dem Augenblick, wo er zu fallen beginnt, schwinde ich den gestreckten Arm nach vorn, wobei die Klippe genau in seiner Verlängerung bleibt; dann trifft sie den Ball genau im richtigen Augenblick. Der



Bild 11. Zweihänder.

Aus Hofer, Schlagball, Leipzig-Zürich.

Grethlein & Co.

Mit gütiger Erlaubnis des Verlages.

Schlag ist wohl leicht erlernbar, aber nicht am wirksamsten. Beim

Schwungschlag wird die Klippe mit leicht gebeugtem Arm weiter nach hinten oder oben gebracht als die Verlängerung des Armes; daher muß sie sehr scharf nach vorn gerissen werden. Der Ball wird nur wenig hoch geworfen. Beim Drehschlag macht der Schläger entweder eine halbe oder ganze Drehung, ehe er schlägt. Jede der Schlagarten kann aus dem Stande oder aus dem Anlaufe ausgeführt werden. Seltener ist der Doppelhänder, bei dem der Ball etwa schulterhoch geworfen wird, worauf schnell die zweite

Hand das Holz faßt und wuchtig zuschlägt. Daß mit ihm weiter zu schlagen ist, bezweifle ich, weil die zum beidhändigen Zugreifen erforderliche Zeit nicht einen so großen Schwung des Holzes zuläßt wie beim Einhänder.

5. Fehler beim Schlagen:

- a) Das Unter- oder Überwagschlagen liegt am falschen Einschenken des Balles.

- b) Das Übertreten, besonders beim Schlage mit Anlauf und Drehung, vor allem beim Ansetzen zum Weitschlage, wird am besten vermieden, wenn man sich gewöhnt, etwa $\frac{1}{2}$ Meter vor der Schlagmallinie zu schlagen. Für den Schiedsrichter ist wichtig, daß er genau den Augenblick beobachtet, wo der Ball die Klippe verläßt. Nur wenn der Schläger kurz vorher oder im selben Augenblicke übertritt, ist der Schlag ungültig; tritt er infolge des Schlag Schwunges über, nachdem der Ball vom Holze weg ist, so ist der Schlag gültig.
- c) Das Schlagen von Kollern, Kriechern, Kurzbällen, mißglückten Kerzen kommt dadurch zustande, daß der Ball seitlich oder nicht mit der richtigen Stelle des Holzes getroffen wird. Volle Wirkung erreicht man nur, wenn man ihn voll mit der ganzen Schlagstärke trifft; trifft man nur mit der halben Stärke oder der Schwäche des Holzes, so kommen jene Versager zustande.
- d) Das Schief schlagen. Die meisten Spieler sind Rechtschläger; sie dürfen daher ihren Schlagort bei ruhiger Luft nicht genau in die Mitte legen, sondern etwas nach rechts hinüber, die Linkschläger nach links hinüber. Bei scharfem Seitenwind geht man nach der Windseite, so daß der Wind den Ball zunächst ins Spielfeld treibt. Bei scharfem Gegenwind trifft man die Bälle mehr seitlich, weil der Wind sie von selbst zum Steigen bringt; bei scharfem Mitwind legt man sich mehr auf Steilschläge, die durch den Winddruck eher auch noch zu Weitschlägen werden.

Wer leicht schief schlägt, muß darauf achten, wie er zur Schlagmallinie steht, wenn er den Ball trifft. Läuft die Klippe im Augenblick des Schlages mit dieser gleich, so wird der Ball im Felde bleiben, andernfalls faßt er links oder rechts hinaus.

- e) Das Fliegenlassen der Klippe bei feuchtem Wetter wird vermieden durch Einreiben der Handflächen mit Magnesia und durch Weitergeben des Holzes von Hand zu Hand. Ebenfalls kann man die Hölzer auf eine im Schlagmal liegende Wolljacke legen.

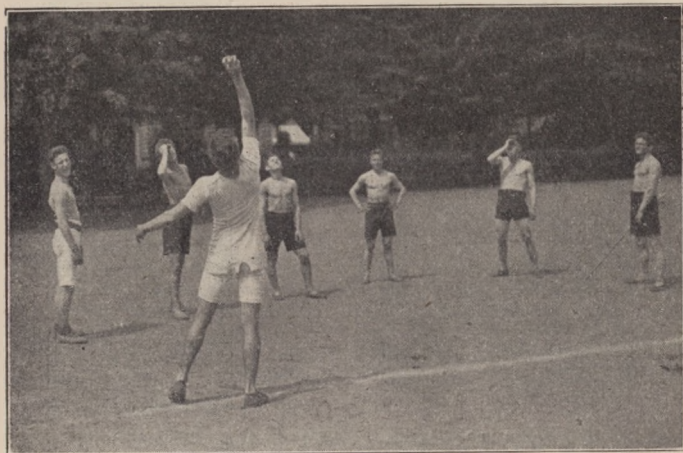
- f) Das Abbrechen der Hölzer geschieht meist bei schlechtgeschnittenen Hölzern mit fehlerhaftem Faserverlauf oder bei beschädigten Hölzern; daher ist stetiges Nachprüfen nötig. Man klopft vor dem Spiele mit den Hölzern auf den Boden; bei dumpfen Schlagklänge hat das Holz einen Spalt.
- g) Verletzungen von Mitspielern kommen beim Ausholen zum Schlage, nach dem Schlage beim Ausschwingen des Holzes oder beim Wegwerfen der Klippe im Beginn des Laufes vor, besonders bei ungeübten Mannschaften, die schon zum nächsten Schlage herbeistürzen, ehe der erste vollendet ist. Gerade dadurch sind beim Schlagballspiele ernste Unglücksfälle, Kinnbacken- und Nasenbeinbrüche, zerschlagene Zähne und Verletzungen der Stirne und des Auges möglich. Daher muß jeder Schlagballspieler mit aller Strenge dazu erzogen werden, daß er vor dem Schlage das Holz einmal im Bogen um sich herumführt und daß er stets das Auge scharf beim Schläger behält, auch beim gemüthlichsten Übungsspiel.

b) Das Fangen

1. Das Fangen mit einer Hand wird nur angewandt, wenn man einen aus dem Male herausgeschlagenen Ball aus der Luft fangen will. Der Ball darf dabei nicht mitten auf die Handfläche gelangen, sondern muß mehr nach vorne zwischen den becherförmig vorgestreckten Fingern und ihren Wurzelballen festgeklemmt werden. Dabei ergreift man die Hochbälle mit Aufgriff, Daumen nach vorn und unten, die flachen Bälle mit Untergriff, Daumen nach dem Körper und oben, seitliche Bälle, die am schwersten zu fangen sind, mit Speichgriff, Arm seitlich oder seittiefer, Daumen dem Körper zugekehrt.

Manchen Ball kann man durch Hochspringen mit Aufgriff retten; mancher wird durch Nachfangen gerettet. Wenn er beim ersten Fangversuch wieder aus der Hand springt, dann kann entweder derselbe Fänger oder ein in der Nähe stehender nochmals einen Fang versuchen, solange der Ball nicht zur Erde gekommen oder mit einem andern Körperteil als der Handfläche eines Spielers in Berührung gekommen ist.

Schwierige Bälle. Am unangenehmsten zu fangen sind Steil- und Drehbälle, die oft noch in der Hand sich drehen und wieder hinauspringen. Weitbälle sind im allgemeinen leichter zu beurteilen; man wartet ruhig, bis der Ball den höchsten



Aufgenommen mit Zeiß-Objektiv „Tessar“ 8 4,5 auf Jahr Moment.

Bild 12. Fang eines Steilballes mit Aufgriff.
Da der Fänger einen Fuß im Felde hat, ist der Schlag gültig.

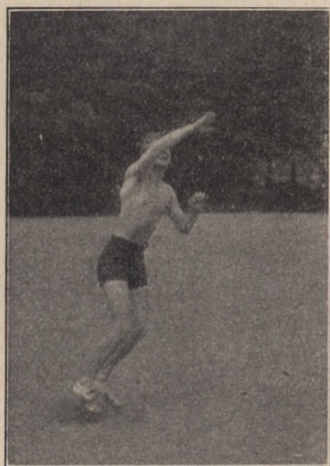


A

Bild 13. Der Fänger bei A fängt mit Kammgriff.

Punkt seiner Flugbahn erreicht hat und zu fallen beginnt; dann kann man mit genügender Sicherheit den voraussichtlichen Fallplatz abschätzen und erlaufen. Bei Bällen, die auf der Grenze niederfallen, hat der Fänger es in der Hand, den Segnern einen

Punkt streitig zu machen. Stehe ich in Erwartung eines Fanges unmittelbar an der Seitengrenze, so werde ich nicht verfehlen,



Aufgenommen mit Zeiß-Objektiv „Tessar“ F 4,5 auf Jahr Moment.

Bild 14. Richtige Fanghaltung beim
Beginne eines Fanges im Sprunge.

Bild 15. Falsche Fanghaltung.
Die Finger sind flach geöffnet, statt dem
Ball entgegengestreckt.

einen Fuß aus dem Felde hinauszustellen; denn dann ist der von mir berührte Ball schief, auch wenn der Fang nicht glückt.



Aufgenommen mit Zeiß-Objektiv „Tessar“ F 4,5 auf Jahr Moment.

Bild 16. Fang eines Flach-
balles mit Aufgriff.

Ähnlich versuche ich bei einem Ball an der Hintergrenze beide Füße im Spielfeld, bei einem Balle an der Schlagmahlinie beide Füße im Schlagmale zu behalten, um den Ball im ersten Falle nicht zum Weitball, im andern nicht zum gültigen Ball zu machen. In allen diesen Fällen geht aber Sicherheit des Fangens über Gerissenheit des Spieles.

Schwieriger werden alle Fänge, wenn die Sonne im Rücken der Fänger steht; dann sieht man oft die Bälle zu kurz und läuft zu früh vor; dadurch geht der Ball über den

Fänger weg. Besonders in diesen Fällen ist das Ballsichern von größter Bedeutung; der Nebenmann geht mit heran, stellt sich hinter den Fänger und versucht, entweder den überweg fliegenden Ball gleich aus der Luft oder nachzufangen, wenn er dem Vordermann entgleitet.

Fangraum. Einer der häufigsten Fehler ist das Zusammenrennen der Fänger beim versuchten Fange. Ein Spieler geht zurück, um einen über ihn wegfliegenden Ball zu fangen, sein Hintermann rennt im gleichen Augenblick nach vorn und rennt dabei den Vordermann an; der Fang ist verfehlt. Aus der Abbildung 17 ist der Fangraum für jeden Fänger zu ersehen.

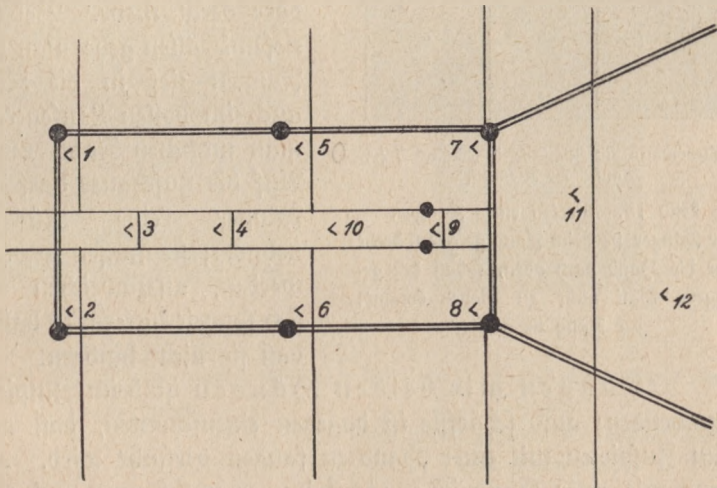


Bild 17. Feldaufstellung und Fangraum bei minder gut schlagenden Gegnern.

Er ist für Vorder-, Mittel- und Stützspieler nur sehr schmal, weil ihnen ohne weiteres die meisten Bälle fanggerecht kommen. Sie sollen sich daher nicht verleiten lassen, nach außen zu laufen. Die Außenspieler müssen sich dagegen mehr bewegen; sie laufen nach innen, um die Mittelspieler zu entlasten oder um nachzufangen; nach außen, nötigenfalls in die Zuschauer hinein, um die schiefen Bälle zu fangen.

Kein Fänger, mit Ausnahme des hintern Außenspielers, darf zurücklaufen; jeder darf vorlaufen: das ist die Grundregel der vollsten Ausnutzung der Fangmöglichkeiten.

Zum Fangraum der Eckner gehört auch das Schlagmal. Der Wächter sollte im allgemeinen nicht ins Schlagmal laufen; er steht am besten in 6—8 Meter Abstand vom Schlagmal, die Eckner etwa 1 Meter davor und je 10 Meter von der Mitte.

Retten eines Fanges. Stolpert und fällt man beim Fangen, so muß versucht werden, den gefangenen Ball auf jeden Fall zu halten, um den Punkt zu retten; man dreht schnell den



Aufgenommen mit Zeiß-Objektiv „Tessar“ F 4,5
auf Jahr Moment.

Bild 18. Retten eines Fanges.

Der Fänger ist beim Fang gefallen, dreht aber die Hand nach oben, sodaß der gefangene Ball nicht zu Boden kommt; der Fang ist gültig.

Handrücken nach unten, damit nicht der Ball den Erdboden berührt; man hält die Hand im Fallen hoch oder dergl. mehr. Bei sehr tiefen Bällen gehe man zum Fangen tief in die Knie; auch im vollen Laufen kann man manchen Fang retten. Auf die Zuschauer darf der Fänger keine Rücksicht nehmen; sie müssen gewöhnt werden, auszuweichen oder sich so weit entfernt zu halten, daß sie nicht hindern.

2. Fangen mit beiden Händen ist beim Zuspielen anzuwenden; aufs schärfste ist dagegen einzuschreiten, daß auch beim Zuspielen mit einer Hand zu fangen versucht wird. Der Fang mit einer Hand ist zunächst immer unsicherer; auch liegt der Ball fast nie wurfgerecht in der Hand, da er zum Werfen mehr gegen den Handteller gedrückt werden muß; das geht beim beidhändigen Fangen leichter und schneller. Auf das sichere Fangen beim Zuspielen ist die allergrößte Sorgfalt zu verwenden; denn nur dadurch ist ein sicheres Einkreisen möglich. Wer dabei den Ball fallen läßt, verliert mit dem Rücken und Wiederergreifen mindestens 1—2 Sekunden; dann ist der Läufer schon 12—16 Meter entfernt. Bei diesem Fange hält man die eine Hand über die andere mit einander berührenden Handwurzeln, die Handflächen einander zugekehrt und klappenartig geöffnet; nicht nebeneinander, denn dann rutscht der Ball oben oder unten heraus. In dieser Haltung hebt man die Hände bei etwas vor-

geneigtem Oberkörper etwa zur Schulterhöhe, so daß Auge des Fängers, Handhalte und Ballwurfslinie ungefähr in einer Geraden liegen. Nötigenfalls geht man in die Knie, aber mit geschlossenen Knien, damit der Ball wenigstens nicht durch die Beine hindurchfliegt.



Aufgenommen mit Zeiß-Objektiv „Tessar“ F 4,5 auf Jahr Moment.

Bild 19. Fang mit beiden Händen beim Zuspiel.

Bild 20. Falsche Fanghaltung beim Zuspiel.

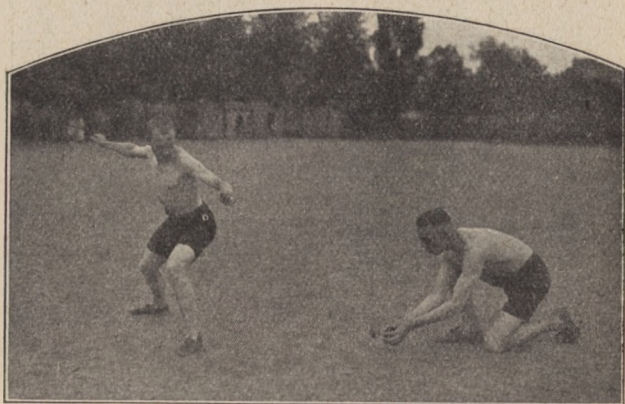
Die Hände müssen übereinander liegen, nicht nebeneinander.

Nur Steilbälle fängt man wohl mitunter mit beiden Händen statt mit einer, aber nur, wenn gelaufen wird, weil es dann oft wichtiger ist, den Ball so schnell als möglich ans Ziel zu schaffen als einen Fangpunkt zu gewinnen.

Bei ruhigem Wetter und günstigem seitlichem Sonnenstande kann man sie wohl mit einer Hand erwischen; dagegen tut man bei ungünstigen Verhältnissen besser, sie vorher zu unterlaufen, sie zu Boden kommen zu lassen und mit beiden Händen zu fangen, indem man das Gesicht gleich dem Laufmal zukehrt; man hat dann den Vorteil, die Kehrwendung nach dem Mal vorweg genommen zu haben.

Fehler der Fänger:

- a) Das Unhalten rollender Bälle darf nie mit den Füßen geschehen; man bücke sich oder knie nieder, Knie geschlossen und lasse den Ball in die geöffneten Hände hineinlaufen.
- b) Das Ballstehlen bei solchen Fängen, die einem nicht zukommen, wird besonders gern von guten Mitten- und Malispielern geübt, bedeutet aber immer eine Schwächung des Zusammenspieles durch falsche Stellung und führt oft zum Zusammenlaufen und Verlieren des Balles. In zweifelhaften Fällen ruft man: „Mein Ball“, damit der schlechtere Fänger zurückbleiben kann.



A

B

Aufgenommen mit Zeiß-Objektiv „Tessar“ F 4,5 auf Fabr Moment.

Bild 21. Falsches und richtiges Ballhalten (B).

A hat den Ball mit dem Fuß halten wollen, dabei ist ihm der Ball über den Fuß weggerollt, B hält den Ball im Knie.

- c) Das Rufen oder Händeklatschen, um die Mitspieler zum Zuspielen zu veranlassen, kommt nur bei schlecht erzogenen Mannschaften vor; gute Mannschaften sind schweigsam.

c) Das Werfen

1. Beim Weit- oder Bogenwurf holt der Werfer mit gestrecktem Arm und nach hinten gelegtem Oberkörper weit nach hinten aus. Man braucht ihn, um einen

ganz hinten im Schrägraum gefangenen Ball nach dem Laufmal zu bringen oder beim Wurf nach vorn nach einem Treffer oder Fang an der Hintergrenze oder beim Hineinwerfen zum Haltmachen oder Aushungern. Die Geschwindigkeit des geworfenen Balles beträgt etwa 20 Meter in der Sekunde. Danach muß ich berechnen, wie hoch ich den Ball anzusetzen habe, damit er nicht unnötig Zeit verliert und nicht über den Vorder- oder Malspieler wegfliegt. Will ich ungefähr vom Tack auf den Vorderspieler werfen, also rund 40 Meter,



Aufgenommen mit Zeiß-Objektiv „Tessar“ F 4,5 auf Jahr Moment.

Bild 22. Schlagballweitwurf, letzter Augenblick des Wurfes.

so muß ich ihn zu einer Steigung von 2×5 Meter Fallhöhe: 2 = 5 Meter ansetzen; da der Ball in der ersten Hälfte der Flugbahn steigt, hat er bloß die zweite Hälfte zum Fallen, steigt und fällt also nur je 5 Meter. Wer wagerecht von hinten nach vorn wirft, wird dem Vordermann nie in die Hände spielen können; der Ball fällt während des Fluges und geht vor ihm zu Boden. Im Winkel von 45° darf man nur ansetzen, wenn man zufällig den Ball 20—30 Meter hinter dem Tack gefangen hat und sofort hineinwerfen will, um Halt zu machen oder auszuhungern, weil man dann die größte Wurfweite erreichen will.

2. Beim Ziel- oder Kernwurf wird der Körper nur wenig zurückgeneigt, der leicht gebeugte Arm holt über der Schulter aus, die Hand liegt beim Beginne des Wurfschwunges höher als die Schulter. Dieser Wurf dient als häufigster zum Zuspielen und Abwerfen über höchstens 10—12 Meter; dabei senkt sich der Ball kaum um 1—2 Meter; beim gewöhnlichen Zuspiel und Abwerfen auf 4—6 Meter Entfernung kann man die Senkung durch die Schwerkraft außer acht lassen. Er muß so scharf wie möglich ausgeführt werden; man zielt nach dem



Aufgenommen mit Reiß-Objektiv „Lessa“ 8 4,5 auf Fabr. Moment.

Bild 23. Abwurf mit Kernwurf.

Fehlerhaftes Ausweichen durch Hinknien oder halbes Hinwerfen.

Gesicht des Mitspielers, damit der Ball sicher in die Hände des Mitspielers kommt. Ebenso scharf setzt man den Abwurf an; doch soll man nicht so werfen, daß der Ball beim Fehlen nach hinten oder außen geht, wenn es zu vermeiden ist, sondern nach vorn und innen, dann aber mit schärfster Entschlossenheit. Nichts ist schlimmer, als wenn beim Einkreisen jeder ängstlich die Pflicht und Ehre des Abwurfs dem andern überläßt. Bei gewandten Gegnern muß man nie unterlassen, durch Schein-

wurf zu täuschen, der ein- oder zweimal erfolgen kann, um den Gegner in eine Stellung zu bringen, in der er sich weniger in acht nehmen kann. Für Wächter und Eckner empfiehlt sich der Drehwurf, bei dem die Drehung, die man macht, um nach dem Fangen des zugeworfenen Balles in wurfgerechte Stellung zu kommen, sofort zum Wurfsschwung benutzt wird. Die Malspieler haben oft nicht mehr Zeit, zu einem richtigen Kernwurf auszuholen, weil sie den Ball erst erhalten, wenn der Gegner unmittelbar vor ihnen steht. Dann wenden sie den Schlag- oder Lupfstreffer an; entweder



Bild 24. Abwurf mit Kernwurf.
Ausweichen durch Kumpfbeugen im Sprunge.

schlagen sie mit der flachen Hand den Ball auf den Gegner oder sie berühren ihn mit dem Balle in der Hand und lassen diesen dann fallen. Ist der Gegner zu Boden gefallen oder hat er sich dummer Weise hingeworfen, dann hat man Zeit zu einem Streifer; man setzt den Treffer schräg an, so daß der Ball nach dem Berühren weit ins Feld springt; doch geht auch hier Sicherheit über Kunst.

3. Beim Schockwurf bewegt sich der Arm wie beim Regeln pendelnd nach vorn. Er ist beim Schlagballspiel wenig zweckmäßig; besonders beim Mädchen- und Frauenspiel muß man ihm scharf entgegenarbeiten. Mitunter kann er aus kürzester Entfernung zu einem Überraschungstreffer angewandt werden;

der Fehler dabei ist aber, daß der Ball nicht weit fliegt und daher sofort wieder im Besitze des Gegners ist.

4. Der Hochwurf, einer der schönsten Würfe, ein Bogenwurf mit weit zurückgebeugtem Oberkörper, wird beim heutigen Wettspiele sehr wenig angewandt, höchstens beim Überschreiten der Grenze durch den Gegner und meistens durch einfaches zu Boden Werfen des Balles ersetzt.



A C B D
Aufgenommen mit Reiß-Objektiv „Leffar“ F 4,5 Jahr auf Moment.

Bild 25. Abwerfen mit Schockwurf A. Ball sichern gegen Fehlwurf B. Ausweichen durch Grätschsprung C. Hinzueilen zur Einkreisung D.

5. Fehler beim Werfen.

- a) Das Laufen mit dem Balle sollte man auch dann nicht anwenden, wenn man nicht die Absicht hat, zu werfen, da der geworfene Ball mindestens dreimal so schnell ist als der laufende Mensch. Andererseits darf der Schiedsrichter nach dem Wortlaute der Regel nicht überstreng sein, Beimwechsel, Ausfall, Hochhüpfen sind noch kein Laufen, erst eine deutliche Bewegung vom Orte weg.
- b) Das unsichere Abfangen des zugeworfenen Balles vor dem Wurf hat schon manchen Treffer verfißt. Wichtigste Regel also: Augen immer scharf am Ball, bis man ihn sicher in der Hand hat, dann erst die Augen auf den Gegner, den man abwerfen will.

d) Das Laufen und Ausweichen

Beim Scharflaufe muß versucht werden, die Laufstrecke in schärfster Kurzstreckengeschwindigkeit zu durchmessen, also mit einer Schnelligkeit von 8 Metern die Sekunde. Er kommt vor allem beim Hineinlaufen vom Tick bei einem Weitballe oder bei einem Malwechsel in Betracht; auch beim Hinaulaufen zum Tick, wenn ein sehr hoher Steilball auszunützen ist oder wenn ein Fehlwurf des Gegners den Ball weit ins Feld beförderte. Nur in seltenen Fällen wird es gelingen, Hin- und Rücklauf zu verbinden; noch seltener wird dem Schläger ein solcher Lauf auf seinen eigenen Schlag gelingen. Alles kommt bei ihm auf richtige Beurteilung der Lage an. Ist ein offenerer



Bild 26. Beginn des Ablaufes an beiden Seiten des Schlagmales.
A läuft deutlich zu früh ab.

Weitball im Steigen, so darf der am Mal stehende Läufer keinen Augenblick zögern, mit schärfster Geschwindigkeit dem Schlagmal zuzustürzen; ebenso wird er einen Scharlauf versuchen, wenn die Fänger sich im entgegengesetzten Teil des Feldes auf einen Läufer eingespielt haben. Für den Schiedsrichter ist es sehr schwer zu beurteilen, ob der Lauf eher vollendet war als der Treffer. Dabei soll die Tatsache maßgebend sein, nicht der Pfiff; das ist oft nur sehr schwer durchzuführen, da nur in seltenen Fällen Treffer und Lauf mit einem Blick zu überschauen sind.

Der Zögerlauf tritt ein, wenn eine Reihe von Schlägern auf einen ungünstigen Schlag auslaufen muß; er wird solange beibehalten, als die Fänger sich noch auf keinen einzelnen eingespielt haben, um dann sofort in den Scharlauf überzugehen. Als wichtigste Regeln sind dabei zu merken: Immer die Augen scharf nach dem Ball, immer möglichst an der Außenseite sich bewegen und keinen Augenblick ganz still stehen.

Zum Ausweichlauf geht ein Läufer über, sobald entweder die Gegner sich auf ihn einspielen oder wenn er sie auf sich ziehen will, um seinen Freunden das Durchkommen zu ermöglichen. Er ist die höchste Leistung des Läufers; er muß



Bild 27. Fächerförmiges Ablaufen vom Tick.

Die Läufer benutzen den Augenblick, wo der Ball nach vorn gespielt wird.

jeden Augenblick gewärtig sein, abgeworfen zu werden und daher festen Auges immer nach dem Werfer sehen, der den Ball hat; außerdem soll er diesem auch stets nur die schmalste Seite bieten, dabei keinen Augenblick still stehen, immer möglichst nahe der Außenkante laufen, damit der Gegner nach außen und hinten werfen soll, und vor allem jederzeit zum schnellsten Vorstürzen entschlossen sein, wenn die Gegner einen Fehler machen. Wenn es ihm nicht möglich ist, ans Laufmal zu gelangen, versucht er zum Schlagmal zurückzukehren, um beim nächsten Male mit besserem Glück zu rechnen.

Das Ausweichen wird auf die verschiedenste Weise gemacht; allen gemeinsam ist, daß man den Werfer scharf

ansieht und ihm die Schmalseite bietet. Mancher liebt einen Hochsprung im entscheidenden Augenblick, ein anderer das Ausweichen durch Ein- oder Ausbiegen des Kreuzes im plötzlichen Zehenstand, noch ein anderer eine Art flüchtigen Schwebens in der Luft oder ein Niederkauern mit sofortigem Aufrichten. Zu warnen ist nur vor dem Hinwerfen; denn der am Boden Liegende ist jedem halbwegs gewandten Werfer gegenüber unrettbar verloren. Nur vor dem Laufmal kann plötzliches Hinwerfen mit sofortigem Fassen der Malstangen nützen. Hier erwächst wieder dem Schiedsrichter die schwere Aufgabe, festzustellen, ob der Treffer vor dem Erfassen des Males, im selben Augenblicke oder später saß; nur im ersten Falle darf er ihn anerkennen. Fällt man vor dem Schlagmale, so bringe man mit größter Geschwindigkeit beide Füße ins Schlagmal, da man dann drinnen ist und nicht abgeworfen werden kann.

Fehler beim Laufen:

- a) Das Bummeln beim Hineinlaufen, wenn man den Ball recht weit hinten glaubt und sich gehen läßt, hat schon manches Wettspiel verdorben. Also alle Kraft ansetzen, bis der Punkt gesichert ist.
- b) Das Mauern am Laufmal ist einer der zeit- und gewinnraubendsten Fehler. Sobald man genügend Raum hat, muß man abzulaufen versuchen, besonders dann, wenn ein Mitspieler vom Gegner hin- und hergehetzt wird. Auch möge man bei einem Weitschlage nicht erst warten, bis die Läufer im Schlagmal zu laufen anfangen; das Laufen beginnt am Tick, sobald Laufmöglichkeit da ist, weil Hineinkommen im allgemeinen leichter ist als Herauskommen.
- c) Das Stehenbleiben im Felde ist eine der schlimmsten Unarten, ebenso wie unentschlossenes Ansetzen und zages Umkehren; ein Läufer muß wissen, was er will; also nie ganz stillstehen!
- d) Das leichtsinnige Loslassen des Laufmales hat ebenso wie das leichtsinnige Heraustreten aus dem Schlagmale manchen Schlagwechsel veranlaßt. Also Hand fest am Tick; beide Füße im Schlagmal.

V. Die Spielweisen

a) Das Innenspiel

Die Schlagfolge muß genau verabredet und geregelt werden. Auf etwa zwei oder drei Flach- folgt ein sicherer Steilschläger, den nach zwei bis drei Flachschlägen ein Weitschläger ablöst. Dann ist die Möglichkeit zum Erreichen des Laufmales ebenso gegeben wie zum Zurückkommen. Selbstverständlich muß in einer guten Wettspielfmannschaft jeder Schläger zu Weit- und Steilschlag fähig sein, so daß man sich nicht auf die „Kanonen“ allein verlassen muß und aufgesetzt ist, wenn sie Pech haben.

Keinesfalls darf man gar zu viele Läufe aufsummen lassen; das verleitet den Gegner, auf Aushungern zu spielen. Andererseits muß aber der Spielführer verstehen, waghalsige Spieler im Zaum zu halten.

Die Schlagfolge darf keine Punkte verschenken. Zum Steil- oder Weitschlag wird nur angesetzt, wenn gelaufen werden soll; sonst versucht man sich im Flachschlagen, das dem Gegner keine leichten Fänge, einem selbst aber unter Umständen Weitzbälle bringt. Schärfste Ausnutzung der Zeit ist nicht allein Ehrensache, sondern auch gewinnbringend. Jede Innenmannschaft sollte es als selbstverständlich ansehen, daß sie den hineingeworfenen Ball abfängt, damit er nicht erst weit nach hinten fliegt; daß der nächste Schläger schon mit dem Schlagholze bereit steht, wenn sein Vorgänger schlagen will, damit bei einem Fehlschlage keine Zeit verloren geht; immer aber wartet man in zweifelhaften Fällen erst den Schiedsrichterentscheid ab, ehe man den geschlagenen Ball ansaßt.

Die Laufweise richtet sich nach den Schlägen; immer müssen bei dem erwarteten Steil- oder Weitschlage die Läufer lauffbereit stehen, so daß sie losstürzen können, wenn sie den Schlag hören. Niemals dürfen alle Läufer an derselben Seite sein; besonders vor dem Tack verteilen sie sich fache I. bei einem schlechten Schlage gelaufen werden, so opfert sich der Gewandteste zum Ausweichlaufe; alle andern folgen im verteilten Zögerlaufe möglichst hart an den Feldseiten.

b) Das Feldspiel

Das Zuspiel schließt sich sofort an das Abfangen an; der Fänger darf den Ball keinen Augenblick unnötig in der

Hand halten; er muß sofort dem Fänger zuwerfen, der am günstigsten steht. Beim Zuspielen darf nur mit beiden Händen gefangen werden, sonst ist kein Einkreisen möglich. Die beiden festen Punkte zur Einleitung des Einkreisens sind der Malspieler und der Wächter. Bei Weitbällen wirft man immer zuerst zum Malspieler, um die nach dem Laufmale eilenden Schläger abwerfen zu können; nie spielt man nach dem Fang eines Weitballes auf den Wächter; denn dann können die Auslaufenden bequem unter dem Balle durch ans Laufmal kommen. Ganz falsch ist es ferner, wenn ungeübte Mannschaften immer jeden aus dem Mal geschlagenen Ball zum Tock werfen und wenn dann der Tockspieler mit den Hinterleuten immer hin- und herspielt, weil er meint: „Sie müssen mir schon kommen.“ Diese Spielart ist nicht allein geistlos, sondern auch zeitraubend. Das richtige Einkreisen soll den Läufer im Felde halten und ihn zwingen, nach Absicht der Werfer nach bestimmten Plätzen zu laufen. Daher beginnt es oft mit einem Hinüberwerfen über den Kopf des Opfers in dessen Laufrichtung hinein, um ihm den Weg zu versperren. Besonders schwer ist es für den Malspieler, die richtige Form des Einkreisens einzuleiten. Wirft er zu weit über den Läufer weg, so stürzt dieser ans Mal und ist gesichert; wirft er vor ihm her, so entzieht er sich der Umklammerung. Da hilft oft ein Zuspielen nach der Seite zum Grenzer. Schädlich ist das Zurücktreiben eines Läufers, weil es Zeitverschwendung ist; richtig ist, ihn durch das Zusammenspiel zum Verweilen im Felde zu zwingen. Von Wichtigkeit ist, daß bei einem Abwurfe sich ein Spieler der eigenen Mannschaft an der Gegenseite aufhält, damit ein Fehlwurf festgehalten werden kann.

Keiner darf beim Einkreisen an seinem Platze bleiben, sondern muß in jedem Augenblicke, wo er den Ball nicht hat, versuchen, näher an den Läufer heranzukommen und sich günstiger zu stellen. Am wenigsten sollen Vorder- und Tockspieler ihre Plätze verlassen. Ganz falsch aber ist es, wenn die ganze Mannschaft sich nach hinten begibt, um sich am Einkreisen zu beteiligen.

Auf w e n muß man sich einspielen? Sind Läufer unterwegs, die geschlagen haben und nun ihren Lauf beginnen zugleich mit andern, deren Hineinkommen keinen Punkt bedeutet, so spielt

man selbstverständlich nur auf einen, der bereits geschlagen hat. Sind nur Läufer unterwegs, die bereits geschlagen haben, so spielt man auf einen Hineinlaufenden, wenn man noch einen davon im Felde halten kann. Im Laufe des Wettspieles lernt man bald den Ungeschicktesten von den Gegnern kennen; auf den spielt man sich immer wieder ein. Es ist grundsalsch, wenn eine Mannschaft sich immer wieder verleiten läßt, auf den Gerissensten der Gegner zu spielen.

Hat man sich auf einen eingespielt, so soll man nicht von ihm ablassen. Falsch ist es aber, dabei zu viel hin und her zu spielen. Durch etwa viermaliges Zwerfen ist in den meisten Fällen eine genügende Annäherung an den Läufer zu erzielen; dann aber soll auch der Abwurf erfolgen und nicht unentschlossen hinausgezögert werden. Sonst wird das Spiel nur unentschlossen; zum Schluß läßt doch einer den Ball fallen; das ganze Zuspiel ist umsonst gewesen und hat nur dem Gegner Läufe gebracht.

Beim Malwechsel laufen sofort mindestens 1—3 aus der Feldaufstellung ins Mal und beginnen mit dem Schlage, sowie der Ball tot ist; 10—12 bleiben abseits im Schrägraum, 6—9 versuchen ans Tick zu kommen. Am schlimmsten sind die beiden Seitner vier und fünf daran; sie müssen genau wissen, was sie augenblicklich zu tun haben; nichts ist für sie schlimmer als zages Hin- und Widerlaufen. Je nach dem Orte der Abwurfstelle beurteilt der Seitenspieler schleunig die Möglichkeit, sich nach vorn oder hinten zu retten; die muß aber auch mit vollster Entschlossenheit ausgenützt werden.

Der Abgeworfene sucht sich sofort des Balles zu bemächtigen, aber nicht, um sofort auf jeden Fall wieder abzuwerfen, sondern um ihn so schnell wie möglich nach vorn vor das Schlagmal zu schaffen, damit von dort aus der am günstigsten stehende Gegner aufs Korn genommen werden kann. Die im Schlagmal befindlichen Schläger stürzen beim Malwechsel sofort ins Feld und verteilen sich, einer aber bleibt auf alle Fälle auf dem Posten des Wächters; ebenso stürzen die am Tick befindlichen Läufer vor, aber auch von ihnen bleibt einer am Tick stehen, sodasß die beiden wichtigsten Punkte sofort besetzt sind.

Das Ushungern. Sieht man, daß nur noch zwei unsichere Schläger im Mal sind, so spielt man auf Ushungern.

man wirft den Ball sofort wieder ins Mal, wenn er hinausgeschlagen war, in der Erwartung, daß die letzten Schläger einen Fehlschlag tun. Jetzt muß der nächste Schläger vor allem den Ball ins Feld schlagen und einen Lauf beginnen, damit er sichern Schlägern von seiner Mannschaft die Rückkehr ermöglicht. Schlägt der letzte Schläger einen weiten Ball, so kann man einen Wettlauf mit dem zum Aushungern ins Mal geworfenen Ball versuchen; meist zieht man aber dabei den kürzeren.

Strafwechsel tritt bei einem schweren Vergehen der Schlagmannschaft ein. Gelangt man dadurch ins Mal, so braucht man nicht mit dem Schlagen zu warten, bis der Letzte drinnen ist. Sowie aber der Ball im Spiel ist, hört die Abwurfreiheit auch für diejenigen auf, die noch nicht im Schlagmal waren.

VI. Das Einüben des Schlagballspieles

Wo das Schlagballspiel schon bei der Jugend ortsüblich ist, kann man sehr früh damit beginnen; schon mit dem 4. Schul-, dem 10. Lebensjahre, kann man mit gewandten, spielfundigen und willigen Knaben Schlagball ohne jede Regelveränderung, nur mit verkürzter Laufstrecke spielen. Auch mit Mädchen darf man nicht zu spät anfangen, damit sie das ihnen ungewohnte scharfe Werfen und Schlagen lernen. Aber auch unter den günstigsten Umständen darf man nie versäumen, Vorübungen vorzunehmen, die an die Stelle der Freiübungen treten können oder auch in Form besonderer Spiele den Schülern lieb werden. Auch die besten Wettspielmannschaften dürfen sich nicht zu vornehm für Vorübungen halten; sie werden vor allem Schlagen üben wollen, sollen aber auch die anderen Tätigkeiten nicht unterschätzen.

a) Übung der Fertigkeiten

1. Fangen im Viereck und im Kreise für 4—6 Spieler, zunächst mit 4—5 Meter Abstand, dann 7—8 Meter; der Ball wird so schnell wie möglich einige Minuten links, dann einige Minuten rechts herum geschickt; immer mit Kernwurf, der stets verschärft wird; Fangen nur mit beiden Händen. Die Schüler sind nach der Geschicklichkeit zusammenzustellen. Bei wurfgeübten Spielern kann auch diese Übung

mit Drehwurf, also mit sofortigem Weiterwerfen in der Drehung nach dem Fange versucht werden.

2. Zuwerfen und Fangen hoher Bälle in weiter Aufstellung im Viereck, beginnen mit 15 Meter Abstand, steigen auf 25—30 Meter; Fang mit einer Hand, zunächst nur mit Aufgriff, später mit Untergriff.

3. Zuwerfen und Fangen im Laufe nebeneinander von zwei Spielern zunächst in mäßigerer Geschwindigkeit mit etwa sechs Meter Entfernung von einander; zu steigern auf zwölf Meter mit verschärftem Zuwerfen, Fangen mit beiden Händen. Diese Übung kann auch beim Zwurf sehr hoher Bälle zum Fangen mit einer Hand im Laufen dienen.

4. Schlagübungen zu zweien oder mehreren gegeneinander. Entweder sind beide Seiten mit Klippen versehen und schlagen sich den Ball gegenseitig zu, oder in einer Gruppe von 5—6 Spielern schlägt einer, und die anderen suchen den herausgeschlagenen Ball zu fangen; bei Anfängern kann man nach je dreimaligem Vorbeischlagen ein Werfen des Balles anordnen.

5. Zielwerfen nach einem Kreis von einem Meter Durchmesser in Kopfhöhe gegen eine Mauer; die Entfernung darf nicht zu groß sein, die Zahl der mit einem Ball spielenden sechs nicht überschreiten. Am besten spielt man mit einem gut abspringenden einfachen Gummiball; wer den abspringenden Ball fängt, darf weiterwerfen.

6. Zielwerfen nach einem Pfahl oder einem großen Schleuderball, der an einem Springständer befestigt ist, im Kreis von fünf Meter Halbmesser mit 8—10 Spielern. Wer trifft, darf nochmal werfen; beim Fehlen wirft der Fänger des Balles oder wer ihn zuerst erhascht.

7. Zielwerfen mit Vorbeilaufen. Von etwa zehn Spielern sind fünf Werfer und fünf Läufer. Die Werfer stellen sich etwa 6—8 Meter vor einer Mauer auf; der erste erhält den Ball. Die Läufer müssen einzeln vor der Mauer vorüberlaufen, wobei sie dem Wurf ausweichen dürfen. Wer trifft, schließt sich wieder als Werfer, der Betroffene wieder als Läufer an; wer fehlt, wird letzter Läufer, der Nichtgetroffene letzter Werfer.

b) Vorbereitende Spiele

1. Balljagd in der Gasse und im Kreise. Zwei Mannschaften stehen entweder in der Gasse oder im Kreise einander gegenüber oder im Kreise abwechselnd nebeneinander.



Bild 28. Balljagd in der Gasse.

<<< Weg des Balles der O Mannschaft.
—— Weg des Balles der X Mannschaft.

Jede Mannschaft ist mit einem Ball versehen; auf „Los“ wirft jeder erste den Ball dem Nächsten seiner Mannschaft zu; nun kann der Ball je nach Bestimmung zwei-, dreimal die Gasse hin



Bild 29. Balljagd im Kreise.

+ !! Beginn der Ballwanderung der beiden Bälle.

und zurück und den Kreis fortgesetzt durchwandern. Wer den Ball fallen läßt, muß ihn erst wiederholen, darf aber nur von seinem Platze aus weiterwerfen. Gesiegt hat dann die Mannschaft, deren Ball zuerst, je nach Anordnung ein oder mehrere

Male Gasse oder Kreis durchlaufen hat. Bei der Balljagd im Kreise kann man auch mit dem Werfen an zwei einander entgegengesetzten Enden beginnen; dann siegt diejenige Mannschaft, deren Ball den der andern überholt. Es kann dabei Fangen mit beiden Händen oder mit einer Hand vorgeschrieben werden. Noch besser als mit dem Schlagball spielt sich die Balljagd mit dem Groß- oder Fußball als Vorübung zum Handballspiel.

2. Ballraten. Zwei Reihen von je fünf Schülern stehen in etwa 20 Schritten Abstand einander gegenüber; einer von ihnen tritt in die Mitte und kehrt einer der Reihen den Rücken zu. Von dieser versucht nun einer, ihn zu treffen. Fehlt er ihn, so nimmt er seinen Platz ein. Trifft er, so dreht sich der Betroffene schnell um und sucht den Werfer zu erraten, was ihm alle durch allerlei Fäxen erschweren. Rät er richtig, so ist er frei und der Werfer tritt an seine Stelle. Rät er falsch, so muß er sich der andern Reihe zum Wurf darbiehen. Kleinen Kindern macht das Spiel gelegentlich großen Spaß.

3. Stehball (Stund, Ubo-Bibo). Etwa zwölf Spieler treten zu einem Kreise zusammen und erhalten ortsübliche Scherznamen (in Hamburg: Ubo, Bibo, Gringelfreeter, Dodenkopp, Eierliesch usw.); für jeden wird ein Buchstabe mit einem Anschreibefeld in den Sand gemalt. Der erste wirft den Ball hoch, wobei er einen der Scherznamen ruft; alle entfliehen; nur der Berufene versucht, den Ball zu erfassen; im selben Augenblick ruft er: „Halt“ (in Hamburg: Stahmann). Dann bleibt jeder stehen. Er versucht nun, den ihm zunächst stehenden abzuwerfen, der nicht ausweichen darf. Gelingt das, so sucht dieser wieder einen andern abzuwerfen, nachdem er die neu vor ihm Geflüchteten durch „Halt“ zum Stehen gebracht hat, usw. bis einer vorbeiwirft. Jetzt kehrt alles zur ersten Kreisaufrstellung zurück; dem Fehlwirfer wird ein Straßtrich angeschrieben, und er beginnt den neuen Gang. Wer sechs Straßtriche hat, muß Spießbruten laufen.

4. Balltreiben oder Gegenklippen ist zuerst von mir *B. f. L. u. J. VII 187* nach dem auf dem Gimsbütteler Spielplatz lebenden Spiel beschrieben worden, stammt aber in seinem Grundgedanken aus Schönholz.

Zwei Mannschaften von je 2—4 Spielern schlagen sich den Ball gegenseitig zu auf einer etwa 150 Meter langen und

25 Meter breiten Bahn. Jeder Spieler hat 3 Schläge; trifft er auch beim dritten Schläge nicht, so kommt der nächste seiner Mannschaft an den Schlag. Der Gegner darf den Ball entweder am Boden mit Schlagholz oder Körper anhalten oder aus der Luft oder nach einmaligem Springen mit dem Holz zurückschlagen. Von dort, wo der Ball zur Ruhe kommt, erfolgt der Gegenschlag der anderen Mannschaft. Geschlagen wird immer in festbestimmter Reihenfolge und in regelmäßigem Wechsel der beiden Mannschaften. Nur wenn eine Mannschaft einen von ihr schlecht geschlagenen Ball eher mit Hand oder Schlagholz berührt als der Gegner, darf sie den Schlag von der vorigen Stelle wiederholen. Ein über die Seitengrenze hinausgeschlagener Ball wird senkrecht zu ihr wieder ins Feld getragen. Gewonnen hat diejenige Mannschaft, der es gelingt, den Ball über die feindliche Mallinie so hinauszuschlagen, daß ein Rückschlag aus der Luft oder nach einmaligem Springen den Ball nicht mehr ins Spielfeld bringt.

5. Eckball, Pinne, Vier außen (Schulform). Ein Viertel von 10—15 Schritt Seitenlänge wird an seinen Ecken durch Malstangen bezeichnet und von den vier Außenspielern besetzt. Die vier Innenspieler gehen in den Kreis. Die Außenspieler erhalten den Ball und versuchen nun, einen der Innenspieler abzuwerfen; es darf aber nur nach vorherigem Fangen und nur von der Ecke aus geworfen werden. Die Innenspieler dürfen ausweichen; sie fliehen immer nach der dem Ball entgegengesetzten Seite. Die Außenspieler werfen sich den Ball schleunigst zu, damit nur der günstig Stehende zu werfen braucht. Fehlt die Außenmannschaft, so erhält sie einen Strich; trifft sie, so ergreift sie sofort die Flucht nach außen. Einer der Innenspieler ergreift rasch den Ball und ruft „Halt“, worauf die Gegner stillstehen müssen. Dann versucht er von der Stelle aus, wo er den Ball aufhob, einen der Äußeren abzuwerfen; gelingt das, so heben sich die beiden Treffer auf; fehlt er, so erhält die Innenmannschaft einen Strich. Wer zuerst zehn Striche hat, verliert den Gang; darauf wechseln die Rollen.

Die im Volke, besonders in Lauenburg und Nordhannover, übliche Art des Eckballes läßt den Geworfenen sowohl wie den Fehlenden ausscheiden, ohne daß die Inneren das Recht des Gegenwurfes haben. Der freibleibende Pfahl kann von dem

Außenspieler, der ihm am nächsten steht, besetzt werden. Sind bloß zwei Außere noch nach, so müssen sie stets über Kreuz stehen; ist nur noch einer nach, so darf er zwar auch quer durch das Viereck laufen, aber immer nur von der Ecke aus werfen.

6. **Hexball** wird ähnlich wie Eckball in seiner Schulform gespielt, nur mit 12—15 Spielern auf jeder Seite; die einen bewegen sich auf einem Kreise von 12—15 Meter Durchmesser, während die andere Mannschaft innen spielt.

7. **Kreisball**, bereits von Gutsmuths als rheinisches Spiel beschrieben, unterscheidet sich vom Hexball vor allem dadurch, daß zunächst nur einer in den Kreis hineingeht und zwar derjenige, der beim eröffnenden Hin- und Widerwerfen den Ball nicht fängt. Dann versucht man ihn abzuwerfen; wer fehlt, muß in den Kreis. Wird getroffen, so flüchten die Außern; ein Innerer ergreift den Ball, macht „Halt“ und versucht nun, an der Kreislinie, aber noch mit beiden Füßen drinnen stehend, einen der Außern abzuwerfen. Wer getroffen wird oder ausweicht, muß in den Kreis; fehlt der Innere, kehren die Außern auf den Kreis zurück und suchen aufs neue abzuwerfen. Sobald nur noch einer übrig ist, ist das Spiel beendet; bei einem neuen Gange tritt der letzte als erster in den Kreis.

8. **Treffball**, **Wurfball**, zuerst von Dr. H. Schnell 1898 beschrieben, aber wohl auf den Hamburg-Altonaer Spielplätzen entstanden, von Weidenbusch, R. u. G. XIV 152 zur heute gebräuchlichen Form geändert: In einem Geviert von 10—20 Meter Seitenlänge spielen zwei Mannschaften von je acht bis zehn Spielern bunt verteilt gegeneinander, die einen zunächst als Werfer, die andern zunächst als Läufer. Die anfänglichen Werfer versuchen, durch geschicktes Zusammenspiel einen der Läufer mit dem Ball abzuwerfen. Sie dürfen mit dem Ball in der Hand nicht laufen und auch nur dann abwerfen, wenn sie den Ball aus der Luft gefangen haben. Die Läufer entweichen, dürfen aber die Grenze nicht überschreiten. Jeder Treffer und jedes über die Grenze Treiben zählt einen Punkt für die Werfer. Bei einem Fehlwurfe, anfangs auch beim fünften, ohne Spielunterbrechung gewonnenen Punkte, wechselt das Wurfrecht.

9. **Jägerball**, zuerst von G. H. Weber, Z. f. L. u. J. VI Nr. 5, als **Mordball** beschrieben:

Auf einem Geviert von 20 Meter Seitenlänge und mehr versucht ein zum Jäger gewählter Spieler seine 10—15 Spielgenossen durch Werfen mit dem Ball zu Hundten zu machen. Solange er allein ist, darf er mit dem Balle in der Hand laufen; nachher darf das nicht mehr geschehen. Dann darf auch nur der abwerfen, der den Ball gefangen hat. Wer über die Grenze tritt, wird Hund.

10. Wettjägerball nach Chr. Hirschmanns in K. u. G. XIX $\frac{1}{2}$ zuerst erfolgter Beschreibung abgeändert.

Eine größere Zahl von Spielern (bis zu 40) spielt in zwei nebeneinander liegenden Feldern von je 10×20 Metern; die Mannschaft A hat im ersten Felde die Werfer, im zweiten die Läufer und umgekehrt. In jedem Felde beginnen die Werfer auf „Los“ mit dem Abwerfen der Läufer nach den Regeln des Wurfballs (siehe unter 8); wer getroffen oder über die Grenze getrieben wird, tritt ins Nebensfeld und dient seiner Mannschaft als Werfer weiter. Wer zuerst alle Läufer der Gegner abwirft, hat gewonnen. Zu beachten ist, daß die Gewinnmöglichkeit auch bei ungleicher Zahl gleich sein muß; man erreicht das, wenn man vorschreibt, daß der erste Läufer zweimal getroffen werden muß.

11. Königsball, besonders für die ersten Anfänger. Von etwa fünf, höchstens acht Spielern geht einer ins Schlagmal als König; er hat das Recht auf einen dreimaligen Schlag; gelingt ihm auch der dritte nicht, ist er ab und der nächste der Zahl nach wird König. Für den dritten Schlag kann er einen Ballwurf wählen. Um sich ein erneutes Schlagrecht zu sichern, muß er zum etwa 25 Meter entfernten Mal laufen. Auf dem Wege dahin und zurück kann er in der Weise des Schlagballspieles abgeworfen werden. Am Mal selbst ist er frei. Er muß aber ablaufen, sobald einer der Jäger bis drei zählt, wobei er jedesmal den Ball leicht hochwirft und fängt. Wer abwirft, wird außer der Reihe König. Man kann auch denjenigen, der den geschlagenen oder aus dem Mal geworfenen Ball fängt, außer der Reihe König werden lassen.

12. Dreiläuferball ist mir von meinem Vater als Spiel seiner Kindheit (1830—1840) in Wismar beschrieben worden; in ähnlicher Weise beschreibt W. Möller, K. u. G. XX S. 53 „Gen Schlag rut“ als mecklenburgisches Ballspiel. Von

der sechs bis acht Teilnehmer starken Spiellerschar gehen drei als Läufer ins Schlagmal, die übrigen als Fänger ins Feld, wo sie sich nach einer festen Rangordnung verteilen; der erste steht vorn am Schlagmale, der letzte beim Laufmale. Jeder hat nur einen Schlag und muß dann laufen, ob er nun trifft oder nicht; sowie er den Ball losläßt, gehört er den Fängern. Er darf am Tick eine günstige Gelegenheit zur Rückkehr abwarten; sonst wird wie beim Schlagballspiele abgeworfen. Wird der Ball gefangen oder der Läufer abgeworfen, so wird der betroffene Schläger zum letzten Fänger, der erste Fänger Schläger, die andern Fänger rücken einen Platz vor.

13. Schlagball mit Wechsel nach dem Fangen. Bei Anfängern läßt man in der frühern Wettspielweise nach dem ersten, zweiten oder dritten Fänge einen Wechsel eintreten; auch kann die stärkere Mannschaft der schwächern zwei Fänge vorgeben oder die stärkere spielt nach den Wettspielregeln, die schwächere kommt nach einem oder mehreren Fängen ins Mal. Der zum Malwechsel bestimmte Ball wird dann wie beim Grenzüberschreiten hochgeworfen.

Die Spiele 1—10 dienen besonders als Vorübung, 11 und 12 können dem Spielleiter wie schon einige der andern zur fruchtbringenden Beschäftigung eines Restes von ungeschickteren Spielern dienen, der sich auf die übrigen Mannschaften nicht verteilen läßt.

c) Allgemeine Regeln fürs Üben

Zählen und Entscheidung beim Üben. Beim Üben werden die errungenen Vorteile von beiden Seiten laut gezählt, wenn kein Anschreiber da ist. Streitigkeiten beim Üben ohne Schiedsrichter vermeidet man, durch die Bestimmung, daß der Werfer zu entscheiden hat, ob getroffen ist oder nicht; der Geworfene darf gegen die Versicherung: „Ich habe getroffen!“ keine Einwendung erheben. Selbstverständlich geht die Feststellung auf Spielerehre.

Feldmaße beim Üben. Besonders in den Schulstunden wird oft auf viel zu kleinen Plätzen geübt; vor allem darf die Breite des Feldes nicht zu sehr eingeschränkt werden; die Länge richtet sich nach der Schlagkraft der Schüler. Ein großer Fehler ist es, die Kinder auf zu langen Feldern üben zu

lassen, die ihre Bälle nicht überfliegen können. Wettspiellmannschaften dürfen ebenfalls besonders nicht auf zu langen Plätzen üben; das verleitet sie zu unentschlossenem Spiel.

Geräte beim Üben. Man gebe den Schülern beim Üben sofort vorschriftsmäßige Geräte, vor allem keine sog. Ballfellen oder Schlaghölzer mit breiter Schlagfläche, auch nicht den Mädchen; damit wird die Schlagwucht verdorben. Erwachsene sollen nicht mit zu kurzen, Kinder nicht mit zu langen Schlaghölzern üben. Zu Fangübungen benutze man nur Bälle mit Gummieinlage; zum Schlagen kann man auch einfache Koffhaarbälle brauchen.

VII. Zur Geschichte des Schlagballspieles

Ebenso zahlreich wie die Namen sind die Spielarten des Schlagballspieles; dunkel aber ist ihr Zusammenhang untereinander; ebenso dunkel wie unsere Anschauungen über ältere Formen des Schlagballspieles überhaupt. «Sæhe ich die megede an der stræze den bal werfen, so kæme uns der vogeleschal», singt Walter von der Vogelweide; nur von einem Werfen, nicht von einem Schlagen. Nur bei Ulrich von Liechtenstein findet sich einmal der Name sleipal; der Bericht eines italienischen Besuchers des Konzils zu Konstanz, Poggio, der ein ihm auffälliges Ballspiel in Baden im Margau beschreibt, spricht aber wieder nur von einem Werfen. Nach einem Bericht Winterhoffs, Die Pflege körperlicher Übungen in Münster während des Mittelalters, Münster 1899, Coppenrath, pflegten Gymnastisten seit dem 11. Jahrhundert alljährlich am Dienstag vor Pfingsten einen Ausflug in die Centruper Heide zu unternehmen, wo sie sich, «wie dan die jugent plecht», mit «balslaen und dergelichen» vergnügten. Aeneas Sylvius erwähnt 1438 ein Ballschlagen mit einem Holze, das er in Basel gesehen hat, anscheinend aber mehr eine Wettübung als ein Spiel. Auch die Wiedertäufer in Münster waren große Freunde des Ballschlagens; welcher Art aber dieses alte Ballspiel gewesen ist, wissen wir nicht, da vor Gutsmuths niemand das Spiel aufgeschrieben hat; denn dieser beginnt seine Beschreibung ausdrücklich mit den Worten: „Dieses noch nirgends bearbeitete Spiel verdient ganz vorzüglich eine genaue Beschreibung“. Er gibt außer zwei Abarten des Spieles, dem

Dreiball, nur für drei Personen, und dem Freiball, bei dem nicht die ganze Mannschaft vom Schlag abkommt, sondern immer nur einer, noch ein Ballspiel mit Freistärten und ein Torballspiel, die er aber beide ausdrücklich als englische Spiele bezeichnet. Gutmuths beschreibt eine andere Art Schlagball, als wir heute im Wertspiel treiben, ein Spiel mit Einschenker. Die Schlagmannschaft darf den Ball bei Verlust des Schlages überhaupt nicht anfassen. Daher stellt die Fangmannschaft ihren sichersten Spieler im Schlagmal auf, der dem Schläger den Ball zum Schlagen senkrecht aufwirft und dann schnell zurücktritt: den Ball einschenkt. Den schlecht eingeschenkten Ball braucht man nicht zu schlagen; der letzte Schläger hat als Löser drei Schläge. Der Schlag wird verloren:

1. wenn ein Dienender den Ball aus der Luft fängt;
2. wenn ein Schläger beim Laufen abgeworfen wird; dabei darf mit dem Ball gelaufen werden;
3. durch Aushungern;
4. wenn ein Läufer die Seitengrenze überschreitet;
5. wenn ein Schläger den Ball anfaßt, das Schlagholz mit in die Spielbahn nimmt oder beim Wegwerfen damit einen Gefährten trifft oder es beim Schlagen aus der Hand fliegen läßt.

Der Malgewinner hat den ersten Schlag, dann folgt der Einschenker. Wie auf dem Jahnschen Turnplazze Schlagball gespielt wurde, ist nicht klar; er sagt darüber nur in der Deutschen Turnkunst: „Bekanntlich teilen sich sämtliche Mitspieler in zwei gleiche Hälften (Gespielschaften), von denen die eine den Schlag und die andere den Fang hat. Die Zahl der Gespielen auf jeder Seite kann füglich nur acht, höchstens zehn sein“. Es scheint auf dem Jahnschen Turnplazze hinter Barlaus zurückzustehen, das viel genauer beschrieben wird. Immerhin aber hat das Spiel sich im Volke erhalten; ich weiß von meinem Vater, daß noch in den vierziger Jahren des vorigen Jahrhunderts alljährlich zu Pfingsten die Zimmergesellen der Stadt Wismar vors Tor zogen und Schlagball spielten. Zunächst scheint sich in Berlin seit 1860 unter Grünmacher eine weitere Ausbildung vollzogen zu haben. Seit dem Ende der sechziger Jahre wird über gemeinsame Spiele des akademischen Turnvereins und des Turnvereins Wedding berichtet. In den achtziger

Jahren hatte sich in Schönholz im Akademischen Turnverein ein Spiel mit Einschenker entwickelt, das sich im ganzen innerhalb der Gutsmuthschen Regeln hielt. Man hatte aber noch ein Sprungmal hinzugefügt, an das die Schläger nach dem Schlage traten, um von dort aus den Lauf zu beginnen; auch mußte ein vom Sprungmal einmal abgelaufener Spieler den Lauf zum Laufmal vollführen und durfte nicht umkehren. In Braunschweig hatten Koch und Hermann ein ähnliches Spiel entwickelt. Mit diesem alten Spiel haben wir uns Anfang der 90er Jahre jahrelang abgemüht, ohne die Jugend dafür zu erwärmen. Auch wir konnten das sich Ausruhenwollen während des Spieles, gegen das schon Gutsmuths die scharfe Bestimmung des Malverlustes einschleibt, nicht beseitigen; zudem herrschte überall verwirrende Regelverschiedenheit. So war die Erneuerung unseres Schlagballspieles durch Dr. Hermann Schnell 1894 eine wahrhafte Erlösung aus einem unerquicklichen Zustand. Zunächst ließ Schnell den Einschenker weg; das geschah, um ein schnelleres Wiedererschaffen des in das Schlagmal geworfenen Balles zu ermöglichen und dadurch Spielpausen zu vermeiden. Zugleich erhielt jeder Schläger nur einen Schlag; dadurch ward dem Schlagen eine ganz andere Bedeutung beigelegt als beim Einschenkerspiel, bei dem man auch laufen konnte, ohne geschlagen zu haben, sobald der Einschenker den Ball aus der Hand gab. Durch den Wegfall des Einschenkers mußte unterschieden werden zwischen dem Ball „im Spiel“, der den Jüngern gehört, und dem „toten“ Ball, den die Schläger anfassen dürfen. Mußte nun das Laufrecht solange ruhen, als der Ball tot war, so führte Schnell dafür die größere Bewegungsfreiheit innerhalb der Laufbahn durch die Erlaubnis des Umkehrens ein. Vor allem durch die Bestimmung, daß nicht mit dem Ball in der Hand gelaufen werden dürfe, „wird das Schlagballspiel mit einem Schlage aus der Stellung eines kunstlosen, selbstfüchtigen Kinderspieles emporgehoben zu dem Range eines vornehmen Parteispiels, bei dem jeder Spieler unter Hintanzetzung seiner Sonderinteressen nur allein tätig sein soll zum Nutzen der Allgemeinheit“. (Schnell, die Schlagballspiele S. 83.) Dazu ward eine ungeheure Lebendigkeit dadurch in das Spiel gebracht, daß nach einem Malwechsel durch Abwerfen oder Fangen der Schlag durch erneutes Abwerfen wieder

gewonnen werden konnte. Der Begriff der „schiefen“ Bälle machte einer unrechtmäßigen Ausnutzung des schlechten Schlagens ein Ende; dagegen veranlaßte zunächst das Überschreiten der Seitengrenzen durch den Läufer keinen Malwechsel.

Wenn auch die Regeln keine neuen Erfindungen Schnells waren, so bewies es seinen ungeheuer praktischen Blick, durch ihre Zusammenstellung einwandfreie Wettspiele überhaupt erst ermöglicht zu haben. Allgemeine Zustimmung fanden die Schnellischen Regeln daher bald in den Schulen, um so mehr, als seine Schüler in mustergültiger Weise zum ersten Male deutsche Schuljungen im Wettspiele zeigten; von ihm und seinen Schülern ward 1895 die Spielvereinigung im Altonaer Turnverein gegründet, die in derjenigen des Gimsbütteler Turnverbandes und der schon 1889 gegründeten des Leipziger Allgemeinen Turnvereins sehr bald erwünschte Wettbewerber fand. Nun entwickelte sich besonders in Hamburg-Altona und Schleswig-Holstein ein reges Schlagballeben; Prof. Dunker in Hadersleben, Prof. Wickenhagen, Rendsburg, Karl Möller, Horstmann, Frankenberg in Altona, E. Fischer, A. Bosse, W. Dühren und der Verfasser in Hamburg, Prof. Graef in Flensburg spornten durch ihren und ihrer Schüler und Vereine Eifer und Vorbild immer weitere Kreise zu Nachahmung und Wett-eifer an. Der Hof des Realgymnasiums und der Spielplatz an der Allee in Altona, sowie der Spielplatz an der Sternschanze in Hamburg-Gimsbüttel sind die klassischen Stätten, auf denen die Regelrichtigkeit des neuen Spieles erprobt wurde. Schon beim ersten Wettspiel 1895 sah man, daß bei einem Wechsel nach jedem Fange das Spiel überhaupt nicht zur Entwicklung käme; der Wechsel ward auf den dritten Fang beschränkt; das ursprünglich vorhandene Recht des letzten Schlägers, des Löfers, zum zweiten Schlageward abgeschafft; die genaue Innehaltung der Schlagreihe ward auch beim Malwechsel durchgeföhrt. Bald wurden besonders die Wettspiele Altona-Gimsbüttel zu Ereignissen für die ganze Spielerschaft Hamburg-Altonas, bei denen Tausende zusahen. Da konnte dem Läufer nicht mehr erlaubt werden, die Grenze zu überschreiten, weil er sich sonst unter den Zuschauern verloren hätte; die ursprüngliche Bestimmung, daß nur sein Lauf ungültig sei, mußte in den Malverlust verschärft werden. Schnell hatte die Freude, daß

auf dem Hamburger Turnfest 1898 zum ersten Male ein reges Wettspielleben sich entfaltete; daß bei den Bannerkämpfen der höheren Lehranstalten Schleswig-Holsteins, bei den Wettkämpfen der Altonaer und Hamburger Schulen seine Spielweise unumstritten zur Geltung kam; daß auf sein, Fischers, Duncfers und des Verfassers Betreiben der Nordische Spielverband als eine Vereinigung von 30 Turnvereinen des Kreises Norden Anfang 1899 gegründet wurde, mit der Hauptaufgabe, das Schlagballspiel zu pflegen — da schloß ihm der Tod viel zu früh im Jahre 1901 die Augen. Aber sein Werk konnte nicht mehr untergehen. Zwar hatte bisher auch schon der technische Ausschuß die Regeln festgesetzt, doch war vor allem Schnells Meinung richtunggebend gewesen. Jetzt ward ein besonderer Schlagballausschuß gegründet, zuerst aus K. Möller-Altona, Fr. Schröder-Bonn und dem Verfasser bestehend, und dieser brauchte sich nun nicht mehr wie Schnell nur auf eigene Versuche oder Aussprache im beschränkten Kreise zu verlassen, sondern konnte schon auf eine größere öffentliche Teilnahme am Regelwerk rechnen, die sehr oft zu heftigen Auseinandersetzungen führte. Um 1900 nahmen die Schulen und vereinzelte Turnvereine im Nordosten das Spiel auf; 1901 waren zwei norddeutsche Schülermannschaften in Dresden; in Oberschlesien ward seit 1904 unter Münzers Leitung im Oberschlesischen Spielverbände von etwa 420 Vereinen vor allem Schlagball gepflegt. Seit demselben Jahre begann auch Hannover sich zu rühren, vor allem seit der Gründung des Niedersächsischen Spielverbandes 1908; in Bayern ward durch Weber und Hirschmann, in Frankfurt durch Weidenbusch die Schnell'sche Spielweise eingebürgert. Ebenso gings in den anderen Teilen Deutschlands; immer regten sich zuerst die Schulen, dann mehr oder minder zögernd die Vereine und Verbände. Noch 1908 konnte auf dem Deutschen Turnfeste in Frankfurt nur mit Unterstützung durch den Z. A. Muster Schlagballspiele zustande kommen. Erst im Jahre 1913 brachte die deutsche Turnerschaft eine Art verschämter Deutscher Meisterschaft im Schlagballspiel auf dem Leipziger Turnfest zusammen, bei der der Harburger Turnerbund als Sieger aus dem Kampfe hervorging. Wirklich vorbereitete Meisterschaften brachte erst nach dem Kriege das Jahr 1921 zu Hannover; aus den Endkämpfen ging die Kriege Zukunft vom

Münchner MSV. vor Hamburg-Hansa und Charlottenburg als deutscher Schlagballmeister hervor. Bei den Meisterschaftskämpfen in Dresden 1922 ward endlich ihre selbständige Durchführung ohne Zusammenhang mit einem Wettturnen erreicht. Meister ward der MSV. Elmshagen bei Kiel. Auch in den Arbeiterturnvereinen ward nach dem Vorgange der Hamburger Vereine etwa seit 1905 mit großer Begeisterung und allmählich mit vorzüglichem Können Schlagball gespielt; leider ward eine genaue Übereinstimmung der Regeln mit denen des Z. A. nicht von Anfang an inne gehalten.

Der innere Umbau der Regeln mußte sich der verfeinerten Wettspielfertigkeit anpassen. Sie hatten anfänglich mehr die Form guter Ratschläge, erhielten aber nach und nach den ganz bestimmten, kampfgerichteten Ausdruck. Nach vielem Überlegen ward 1912 in Bonn beschlossen, den Malwechsel nach dem dritten Fange abzuschaffen, nachdem man schon 1905 die Wertung des Weitschlages über 50 Meter eingeführt hatte. Die Bonner Beschlüsse von 1913 brachten eine Vergrößerung des Ballgewichtes auf 85—95 Gr., die Festsetzung der Weitschlaggrenze auf 60 Meter, die besonders schwierige genaue Festsetzung des Verhaltens für Grenzüberschreitungen, Strafbestimmungen für außer der Reihe schlagen und Entscheidungen über schwierige Fälle. Ebenfalls ward der Name des Spieles in „Schlagball“ umgeändert, wobei beschlossen wurde, Regeln für Schlagball mit Einsenker in Zukunft nicht mehr herauszugeben. Gleich nach dem Kriege ward 1919 in Berlin die Bestimmung über den Schrägraum aufgenommen neben andern Festsetzungen, die das Urteil des Schiedsrichters mehr auf eine tatsächliche Grundlage stellen sollten. Die vielfach gehörten Klagen über zu häufige Regeländerung erscheinen mir nicht begründet. Sie sind vor allem auf den allmählichen Anschluß der einzelnen Gegenden nacheinander an die neue Spielweise zurückzuführen; sie gehen auch vielfach auf die Schulen zurück, die selbstverständlich mit erstklassigen Vereinsmannschaften, deren Mitglieder oft 20 Jahre und länger spielen, nicht mehr verglichen werden können. Neue Bestimmungen und Überlegungen machte der Steilschlag nötig, der kurz vor dem Kriege erfunden wurde; neue Änderungen sind die Verlängerung der Laufstrecke und die Einführung einer Halbzeit wie bei allen anderen Wettspielen.

Von U. Hermann-Braunschweig ist in Gemeinschaft mit Weidenbusch und Schroeder ein Regelwerk für Ball mit Freistätten, von denselben unter Mitwirkung von Hirschmann, Reinhardt und Kohlrausch auch ein solches für Feldball bearbeitet worden mit der Absicht, ein besonderes Spiel für die weibliche Jugend zu schaffen. Die beiden Spiele haben sich aber nicht durchgesetzt, sollen aus dem Regelwerk des Zentralausschusses verschwinden und werden daher hier nicht berücksichtigt.

Mehr und mehr wenden sich heute auch die Frauen und Mädchen dem Schlagballspiele zu, nachdem etwa seit 1898 wohl zunächst in den Hamburger und Altonaer Schulen erfolgreiche Versuche angestellt worden waren. Heute wird es wohl in allen Mädchenschulen und Frauenturnabteilungen mit großer Begeisterung gespielt, sodaß auch für Frauen 1921 eine deutsche Meisterschaft in Hannover ausgetragen wurde, aus der die Hamburger Turnerschaft von 1816 mit großem Vorsprunge als Sieger hervorging. 1922 siegte die Frauenriege des Oldenburger Turnerbundes. Männlichen Ansprüchen kann allerdings das Spiel der Frauen zunächst noch nicht genügen; zwar sind Zusammenspiel und Fangvermögen gut, das Schlagen erträglich, selbst das scharfe Werfen geht an; was vor allem fehlt, ist die Schnelligkeit im Ausweichen, die Gewandtheit in der Bewegung im Felde. Doch sind die besten Aussichten für eine gute Entwicklung gegeben.

Literatur:

Schnell: Handbuch der Ballspiele, I. Die Schlagballspiele; noch immer die einzige quellenmäßige Darstellung der älteren Schlagballspiele mit vorzüglichem Literaturverzeichnis. Leipzig, Voigtländer 1899.

Kohlrausch, Entwicklung der Kampfspiele in der neueren Zeit, K. u. G. XVI. S. 52

Sparbier, Wie hat sich unser Schlagball zu einem deutschen Kampfspiel entwickelt? K. u. G. XXVIII. S. 49 ff.

Sondergeld, Entwicklung des Schlagballspieles in Hannover-Braunschweig, K. u. G. 1919, S. 65.

Wallerand, dgl. im Bezirke Nordosten, ebenda S. 66.

Hirschmann, Zur Entwicklung des Schlagballspieles in Bayern, ebenda S. 90 ff.

Doering, Schlagball in der Mark Brandenburg, ebenda S. 102.

Sparbier, Vom Geiste des Schlagballspieles, Monatschrift 1920, S. 100 ff.

Münzer, Schlagball in Oberschlesien, K. u. G. 1919 S. 115 f.

Dr. A. Paul, Die Entwicklung des Schlagballspieles in Schleswig-Holstein und den Hansestädten 1894—1919, ebenda S. 117 ff.

Spielregeln des technischen Ausschusses, Heft 3, Schlagball ohne Einschenker Vorreden zur 1., 2., 5., 9., 11., 12., 16. Auflage; Heft 7. Schlagball mit Freistätten 1.—8. Auflage, Heft 8. Feldball, später Heft 7.

Kohlrausch, 25 Jahre Schlagballspiel, J. f. B. u. J. 1919, S. 62.

Faustball

I. Wesen und Stellung des Spieles im Spielbetriebe

a) Stellung im Spielbetriebe

Kein anderes Spiel ist in der Weise ins deutsche Volk eingedrungen wie Faustball. Das ist leicht zu verstehen: Faustball ist verhältnismäßig leicht zu lernen und doch in seinen Feinheiten genügend schwer zu beherrschen, um dauernd zu fesseln; es ist nicht mit überstarkem Laufen verbunden und kann daher noch von 60jährigen gespielt werden; es fordert keine große Teilnehmerzahl, kann daher schon von einer Kiege, auch vom kleinsten Vereine betrieben werden; es ist dem Zuschauer sofort verständlich; es geht ohne persönliche Berührung mit dem Gegner ab und läßt sich sogar im heißesten Sommer spielen. Noch eines möge mit einem herzlichen Danke an den Begründer, den damaligen Münchener Turnlehrer, späteren Direktor der bayrischen Zentraltturnlehrerbildungsanstalt Kgl. Wirkl. Rat U. H. Weber gesagt sein: Faustball ist das Spiel, das einem großen Teil unserer im Kriege gefangen gewesenen Brüder das Lagerleben erträglich gemacht hat; z. B. bestanden in Wladivostok dauernd über 50 Faustballmannschaften, in Oswestry in England über 70; infolge dessen ist es auch das einzige Spiel, das im Kriege an Fertigkeit nicht gelitten, eher gewonnen hat. Auch im Schulwesen hat es in der heutigen scharfen Form einen berechtigten Platz, allerdings kaum vor dem 14. Lebensjahre; besonders in den an Kopffzahl schwachen Oberklassen ist es für die wärmste Jahreszeit nicht bloß für den Bewegungsscheuen unentbehrlich. Die weibliche Jugend wird sich das Spiel nicht mehr nehmen lassen; allerorten schlägt es das

Trommelballspiel aus dem Felde; und erst für die Altersriegen ist es das gegebene Spiel, das man 40 und 50 Jahre lang spielen kann und doch in jedem Frühjahr mit gleicher Sehnsucht erwartet.

Für die Entwicklung des Faustballspiels ist zwar das Wettspiel unentbehrlich; doch liegt sein Hauptwert im Übungsbetriebe der vielen Hunderttausende, die ihm Gesundheit, körperliche und geistige Frische und freundliche Stunden und Bekanntschaften verdanken. So bildet es heute einen Grundstock jedes deutschen Turnvereins, dessen Gemütlichkeit sich daher nicht mehr wie in alter Zeit auf Kneipe und Tanzsaal zu gründen braucht, sondern Dank unserm Spiel auch in Licht und Sonne gedeiht.

b) Grundgedanke

Faustball ist ein reines Rückschlagspiel, das von zwei Mannschaften in zwei nebeneinander liegenden Feldern mit dem fußballähnlichen, aber etwas leichteren Faustball gespielt wird. Die eine Mannschaft schlägt den Ball der andern über die Leine zu; diese sucht ihn, ehe er dreimal den Boden berührt hat, über die Leine zurückzuschlagen; doch darf der Ball nicht zweimal nacheinander den Boden berühren, sondern muß in zwischen geschlagen werden.

Zur Gesellschaft und Übung spielt man nach alter Sitte in Spielen bis zu 30 Bällen, bei denen jeder regelrechte Rückschlag einen Punkt zählt und der letzte Ball nur einmal den Boden berühren darf. Übrigens macht man beim Faustballspiel die heitere Entdeckung, wie unsicher oft die eifrigsten Spieler im einfachen Zuzählen sind und sich zu ihrem Vorteile irren. Infolge dieser Unsicherheit, der man auch bei Wettspielen, sogar bei Meisterschaftsspielen in Folge des raschen Aufeinanderfolgens nicht immer Herr wird, hat man eingeführt, nach Vorteilen zu zählen, nach denen die Wettspieler immer schon gezählt haben. Eine falsche Angabe, ein verfehlter Rückschlag zählen dann als Vorteile für den Gegner; diesem Zählen können auch die Anzeigemaschinen folgen, während auch sie beim Zählen der Bälle versagen. Dagegen sollte man nicht nach Fehlern zählen; das ergibt die sinnstörende Angabe, daß der Sieger weniger Punkte hat als der Unterlegene.

II. Die Spielregeln

Nach den Regeln des B. A. unter Einbeziehung der Entscheidungen und Berücksichtigung der Änderungen der D. Tsch. zum 1. 1. 23.

1. Das rechteckige Spielfeld, das von allen Unebenheiten und Hindernissen frei sein muß, mißt für Erwachsene 50×20 Meter, für Kinder 40×20 Meter).

2. Die Mittellinie zwischen den Mitten der Längsseiten, die Angabelinie, 3 Meter vor der Mittellinie in jeder Feldhälfte und die Grenzlinien werden am Boden deutlich sichtbar gemacht; Eckfahnen dürfen nicht gesetzt werden, da sie die Spieler hindern. Die Zuschauergrænze liegt 6 Meter von den Seiten-, 8 Meter von den Hintergrænzen. Mittel- und Grenzlinien gehören zum Spielfeld; ein sie berührender Ball ist also im Spielfeld.

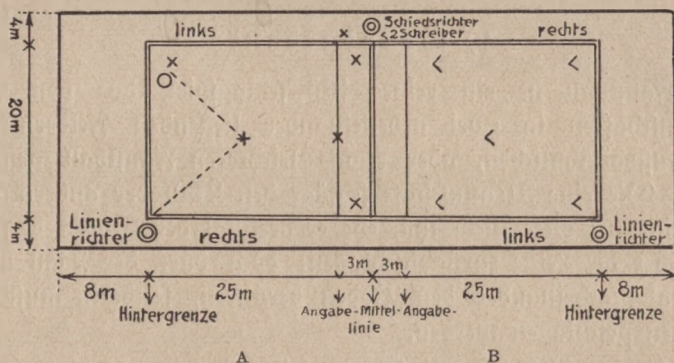


Bild 30. Faustballfeld.

Feld A: Mannschaft beim Zuspiel in Angriffstellung.

○ = Ball, — — — Wege des Spielers X und des Balles.

Feld B: Mannschaft in Abwehrstellung.

3. Der Faustball, ein großer Gummihohlball mit möglichst weicher Lederhülle, von mindestens $68 \frac{1}{2}$ cm und höchstens 71 cm Umfang (Spielgröße 5) und von mindestens 300 und höchstens 350 Gramm Gewicht, muß straff aufgepumpt vor dem Spiele vollkommen rund sein.

4. Die Malpfosten müssen in den Mitten der Seitengrænzen senkrecht fest im Boden stehen; die Leine, am besten ein 5—10 mm starkes Hanfband, muß durch sie in 2 Meter Höhe über dem Boden vollkommen straff ausgespannt sein.

5. Die Wettspielmannschaft besteht aus fünf Spielern; bei weniger als vier ist sie nicht wettspielfähig. Eine unvollständige Mannschaft darf sich bis zum Beginn der zweiten Halbzeit vervollständigen, später nicht mehr. Austauschen von Spielern ist nicht gestattet; sie ist bei

unvollzähligem Gegner nicht zum Rückstellen eines Spielers verpflichtet. Nagelschuhe sind verboten.

6. **Platzwahl, Halbzeit.** Die Mannschaft, welche nach dem Losen den Platz wählt, gibt an; die andere bestimmt den Ball. Nach Halbzeit wechseln Platz, Ballwahl und Angabe. Die Platzgrenzen dürfen während des Spieles beliebig überschritten werden.

7. **Spielbeginn.** Das Spiel beginnt nach Aufstiff des Schiedsrichters nach Feststellung der Spielbereitschaft.

8. **Das Schlagen.** Der Ball darf nur bei geschlossener Faust, ohne Spreizen des Daumens, sonst aber in jeder Art, von oben, unten und von der Seite mit Faust oder Arm geschlagen, gestoßen oder gehauen werden, darf aber dabei nur mit Schlaghand oder -arm des Schlägers in Berührung kommen. Im Augenblick des Schlagens, beim Versuch des Rückschlagens wie beim Zuspiel darf kein Schläger der rückschlagenden Mannschaft die Leine berühren.

9. **Beim Angeben** muß der Ball mit Faust oder Arm frei über die Leine weg in das Gegenfeld geschlagen werden. Im Augenblicke des Angebens muß der Spieler sich mit beiden Füßen hinter der Angebelinie befinden; er muß dabei wenigstens mit einem Fuß den Boden berühren, einerlei, ob mit Hacke, Sohle oder Zehe; darf also die Angabe nicht im Sprunge ausführen. Entscheidend ist dabei der Augenblick, in dem Faust oder Arm beim Schlage den Ball berührt.

Bei der Angabe braucht der Ball nicht hoch geworfen zu werden, sondern kann auch aus der Hand heraus geschlagen oder gestoßen werden.

10. **Fehlangabe.** Der angegebene Ball wird Fehlangabe

- a) wenn er nicht über die Leine fliegt, sondern im Eigenfeld niederfällt;
- b) wenn er über die Grenzen des Gegenfeldes geschlagen wird, ohne daß er den Boden des Gegenfeldes oder einen Gegner berührt hat,
- c) wenn er unter der Leine durchfliegt,
- d) wenn er Leine oder Pfosten streift,
- e) wenn der Spieler im Augenblick des Angebens sich nicht mit beiden Füßen hinter der Angabelinie befindet und dabei nicht wenigstens mit einem Fuße den Boden berührt,
- f) wenn der Spieler beim Angeben die Faust öffnet oder den Daumen spreizt.

Nach einer Fehlangabe muß der Ball von derselben Mannschaft bis zu einer regelrechten Angabe immer wieder angegeben werden.

11. **Das Rückschlagen.** Ein Ball ist regelrecht zurückgeschlagen, wenn er nach einem regelrechten Schlage frei über die Leine weg ins Gegenfeld fliegt und dort entweder einen Gegner oder den Boden berührt. Dabei darf der Ball auf einer Seite des Spielfeldes

- a) nur einmal von demselben Spieler berührt werden,
 - b) nur dreimal im ganzen geschlagen werden,
 - c) nur einmal vor jedem Schlage den Boden berühren.
12. Fehlbälle. Ein Fehlballe kommt zu stande
- a) wenn der Ball mehr als einmal den Boden berührt, ohne von einem Spieler geschlagen zu sein,
 - b) wenn er auf einer Seite des Spielfeldes mehr als dreimal geschlagen wird,
 - c) wenn er Pfosten oder Leine streift,
 - d) wenn er vom selben Spieler zweimal berührt wird,
 - e) wenn beim Schlage die Faust geöffnet oder der Daumen gespreizt wird,
 - f) wenn der Ball nicht nur mit einem Arm oder einer Faust berührt wird;
 - g) wenn er außerhalb des Spielfeldes den Boden berührt,
 - h) wenn er im Gegenfelde landet, ohne mit einem gültigen Schlage über die Leine geschlagen zu sein (also nachdem er die Leine übersprungen hat oder beim Rückschlage unter ihr durchgeflogen ist,
 - i) wenn ein Spieler der rückschlagenden Mannschaft, einerlei ob der Schläger selbst oder ein anderer, beim Schlage, Versuch des Rückschlagens oder Zuspiel mit dem Arme die Leine berührt,
 - k) wenn der Ball nicht die Leine selbst überfliegt, sondern nur ihre seitliche Verlängerung.

Ein Fehlballe ist tot, d. h. der Ball darf nicht weiter gespielt, sondern muß von der Mannschaft, die den Fehler machte, neu angegeben werden.

13. Zuspiel. Solange der Ball beim Zuspielen oder Versuche des Rückschlagens nicht außerhalb des Feldes den Boden berührt hat oder nicht durch einen Fehler ungültig geworden ist, darf er weiter gespielt, also sowohl einem Spielfreunde zugespielt als über die Leine zurückgeschlagen werden, auch aus dem Luftraum außerhalb des Spielfeldes.

Entscheidungen:

- a) Annahme von Fehlbällen. Fehlbälle und Fehlangaben werden nicht dadurch gültig, daß der Gegner sie irrthümlich oder absichtlich annimmt. Sie bedeuten immer Spielunterbrechung und neue Angabe.
- b) Hinderung durch Zuschauer. Springt ein rückgeschlagener oder angegebener Ball scharf an der Grenze des Gegenfeldes auf und dann gegen die Zuschauer oder ein Hindernis, so daß er nicht gespielt werden kann, so gilt er zwar, muß aber neu angegeben werden; geschieht das aber beim Zuspielen durch eigene Mitspieler, so kann keine neue Angabe verlangt werden.
- c) Rückschlagen aus dem Gegenfelde. Fliegt der Ball beim Rückspiel unter der Schnur in den Luftraum des Gegen-

feldes, so darf er unter der Leine durch ins Eigenfeld zurückgeschlagen werden. Der Rückschläger darf dabei das Gegenfeld betreten.

d) Nachschlagen im Gegenfelde. Springt ein Ball beim Rückspiele über die Leine, so darf er über die Leine weg im Gegenfelde nachgeschlagen werden, um ihn in einen gültigen Rückball zu verwandeln.

e) Hindern durch einen Gegner. Wird ein Spieler durch einen Gegner am Rückschlag gehindert, so daß dieser mißlingt so gilt das als Fehler. Die gehinderte Mannschaft erhält einen Vorteil; die hindernde muß neu abgeben.

14. Rückfliegen ins Eigenmal. Fliegt ein richtig abgegebener oder rückgeschlagener Ball unter der Leine ins Eigenmal zurück, ehe er den Boden des Gegenfeldes berührt hat, so sind Rückschlag und Abgabe gültig; der Ball muß aus der Luft versucht werden; eine neue Abgabe kann nicht verlangt werden.

15. Spieldauer. Ein Wettspiel dauert 2 mal 15 Minuten, für Männer 2 mal 20 Minuten. Jede Halbzeit wird genau nach Zeit, ohne Rücksicht auf den letzten Rückschlag, durch einen Doppelpfiff des Schiedsrichters geschlossen.

16. Wertung. Mit einem Punkte wird jeder Spielvorteil gewertet d. h. jede Fehlangebe und jeder Fehlbalk des Gegners. Der Spielvorteil wird derjenigen Mannschaft gut geschrieben, die den Fehler nicht machte.

17. Spielgewinn. Diejenige Mannschaft, die in der vorgeschriebenen Zeit die meisten Punkte erzielt, hat gewonnen; bei gleicher Punktzahl ist das Spiel unentschieden.

Bei unentschiedenen Meisterschaftsspielen kann eine Entscheidung durch Spielverlängerung von so oft 2 mal 5 Minuten mit Halbzeit und jedesmaligen Seitenwechsel herbeigeführt werden, bis ein Sieg vorliegt.

Beim Üben spielt man am besten nicht nach Zeit, sondern nach Spielen zu 30 Punkten. Man zählt dabei jeden regelrechten Rückschlag als einen Punkt für die Mannschaft, die ihn gemacht hat und zieht ihr für jede von ihr gemachte Fehlangebe* einen Punkt ab. Siehe S. 75.

18. Schiedsrichter. Der Schiedsrichter eröffnet und schließt das Spiel; er hat das Recht, das Spiel zu unterbrechen oder abzubrechen. Er achtet auf Zahl und Spieltracht der Spieler; er rügt ungehöriges Verhalten der Spieler und kann sie nach Verwarnung nötigenfalls vom Spielfeld verweisen. Er hat seinen Stand neben einem Malpfoften außerhalb des Spielfeldes; er braucht bei Halbzeit nicht nach der Gegenseite zu gehen. Von hier aus beurteilt er die Gültigkeit der Bälle, ruft den neben ihm stehenden Ansehreibern die gemachten Punkte zu, beaufsichtigt die Richtigkeit des Anschreibens durch öfteres Vergleichen und stellt bei Unentschieden endgültig die richtige Ziffer fest. Seine tatsächlichen Entscheidungen

sind endgültig. Bei jedem Fehler beendet er den Spielgang durch einen Pfiff; und gibt laut den Vorteil bekannt; z. B. Vorteil A; Spielanfang, Unterbrechung, Schluß und Abbruch gibt er durch Doppelpfiff bekannt.

19. **Linienrichter.** Die beiden Linienrichter, je einer an jeder Hintergrenze an der Gegenseite des Schiedsrichters, zeigen dem Schiedsrichter für die ihnen zunächst liegende Hinter- und halbe Seitengrenze durch Erheben eines Armes die Fehler an.

20. **Anschreiber.** Zum Anschreiben stellt jede Mannschaft einen Schreiber; der eine schreibt nach dem Zurufe des Schiedsrichters die erreichten Punkte an, der andere überprüft ihn und bedient die Anzeigetafel. Die Anschreiber geben auf Anweisung des Schiedsrichters von Zeit zu Zeit, besonders bei Halbzeit, laut den Spielstand an. Bei Übungsspielen zählt jede Mannschaft laut.

21. **Spielschluß.** Der Schiedsrichter stellt im Beisein der Linienrichter die endgültige Punktzahl fest und verkündet das Ergebnis.

III. Spielfeld, Spielgeräte

Das Spielfeld ist beim Faustballspiel von viel größerer Bedeutung als bei allen andern Ballspielen mit Ausnahme des Tennis, weil es durchaus eben und von genügender Härte sein muß; daher ist auf seine Herstellung die allergrößte Sorgfalt zu verwenden. Rasenboden, auch wenn er ganz kurz geschoren wird, ist immer nur ein Notbehelf. Zunächst schwächt der Graswuchs die Sprungkraft des Balles; man kann daher weniger Sorgfalt auf die Feinheiten des Schlages verwenden. Der Ball springt nicht scharf genug ab wenn er auch durch das geringere Springen den Rückschlag erschwert. Das Spiel wird im ganzen weniger erfreulich. Am besten spielt man auf einem Tennisplatz, auf dessen Feinkorndecke hier ganz besondere Sorgfalt verwandt werden muß.

Der Faustball muß vollkommen rund sein; das ist notwendig, damit er richtig abspringt. Er soll daher vor dem Einkaufe zunächst aufgepumpt werden, damit man sich von der tadellosen Rundung überzeugt und sich nicht nachher über schiefes, unberechenbares Abspringen ärgert. Das Spiel muß auf geschickter Berechnung beruhen, nicht auf Zufall. Auch auf das richtige Gewicht ist große Sorgfalt zu verwenden; die Bälle für Frauen sollten sich auch in den zulässigen Gewichtsgrenzen halten. Die richtige Behandlung des Balles ist von größter Bedeutung, nicht bloß der Vereinskasse, sondern auch des Spieles wegen. Er darf nicht ganz so fest wie ein Fußball aufgepumpt

und muß von Zeit zu Zeit sorgfältig gefettet werden, die Nähte aber nicht; vor starker Durchnässung und Verschmutzung ist das Leder zu bewahren. Rasenbedeckung schleißt am wenigsten; aber auch eine gute, feinkörnige Oberschicht nimmt ihn nicht zu stark mit.

Als Faustballpumpe kann man eine Radfahrpumpe nicht verwenden; doch kann man für jede Radfahrpumpe überall eine andere aufschraubbare Spitze kaufen, die aus ihr eine Faustballpumpe macht.

Grenzfahnen dürfen beim Faustballfelde nicht stehen, auch nicht zur Abgrenzung der Zuschauer, weil sie den Spieler behindern.

Als Faustballmale kann ich immer nur Gasrohre mit 20 Zentimeter langer Stahlspitze empfehlen, die unten mit einem Trittbrett oder Trittreifen versehen sind. Bei eigens angelegten Faustballplätzen kann man die Stellen für die Faustballmale im Erdreiche durch besondere Vorrichtungen vorbereiten, damit der Boden nicht unnötig zermühlt und weich gemacht wird.

Die Faustballeine muß durchaus straff gespannt sein; Gasröhren als Faustballmale haben dazu genügend Federung, Holzpfosten nicht. Schwankt eine neue Leine bei stärkerem Winde, so dreht man sie forkzieherartig ein. Rote Leinen sind weißen vorzuziehen, weil sie weniger leicht unansehnlich werden. Auch ein Hanfband von 1 Zentimeter Stärke ist zu empfehlen. Zum Aufbewahren der Leine biegt man sich einen starken Draht in der Form wie es Bild 31 zeigt; diesen Leinenhalter kann man beim Spiel von außen über den Pfosten hängen und hat ihn so beim Wegschaffen gleich zur Hand.

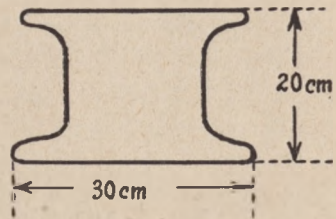


Bild 31. Leinenhalter für die Faustballeine aus Draht gebogen.

IV. Die Spielfertigkeiten des Faustballspieles

a) Die Schlagmöglichkeiten

Allein schon durch den verschiedenen Ansaß des Schlages bei der großen Angriffsfläche des Balles wird eine sehr verschiedene Wirkung hervorgerufen.

Treffe ich den auf meiner Hand ruhenden Ball wagerecht genau in der Ballmitte, so wird er zunächst wagerecht wegfliegen, aber infolge der Anziehung der Erde sofort zu fallen beginnen; der Angeber wird ihn also bei genauem Mittelschlag nicht über die Schnur bringen, wenn er nicht ein baumlanger Kerl ist und den Ball von vornherein höher hebt als die Schnur. Der Ball muß daher bei der Angabe so geschlagen werden, daß er anfänglich steigt. Dazu muß man sich die verschiedenen

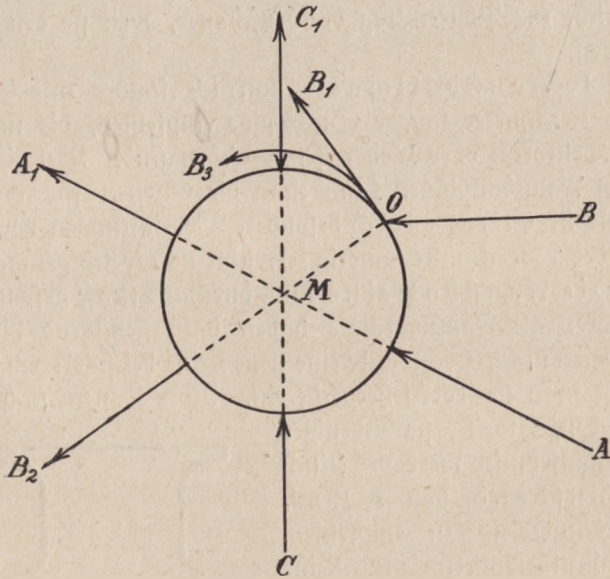


Bild 32. Schlagmöglichkeiten am Faustball.

- A Kernschlag, A_1 Flugrichtung des Balles.
- B Drehschlag im oberen Viertel, B_2 Flugrichtung des Balles.
- B_1 Tangentialkraft, die den Ball in Richtung B_3 dreht.
- C Unterschlag, C_1 Flugrichtung des Balles.

Schlagmöglichkeiten klar machen. Treffe ich den Ball genau in der Richtung zum Mittelpunkte, also mit Kernschlag, so fliegt der Ball in der Richtung des getroffenen Durchmessers weiter; z. B. beim Kernschlagen schräg unten steigt er nach schräg oben, beginnt aber wegen der Schwerkraft bald zu fallen.

Trifft man dagegen den Ball nicht in der Richtung zu seinem Mittelpunkte, sondern z. B. gleichlaufend zur Ebene des

größten Kreises in die untere Hälfte, so wird die Schlagkraft in zwei Teilkräfte zerlegt; die eine treibt ihn in der Richtung des Berührungsdurchmessers weiter; der Ball steigt also schräg nach vorn oben; die andere wirkt aber in der Richtung der Tangente und versetzt den Ball in Drehung und zwar bei einem Schlag im untern Viertel in eine Drehung nach unten-vorn-oben-hinten, also eine Rückdrehung, gegen die fortschreitende Bewegung. Bei einem entsprechenden Schlage im obern Viertel entsteht eine Drehung nach oben-vorn-unten-hinten, also eine Weiterdrehung im Sinne der fortschreitenden Bewegung, während der Ball schräg nach unten fällt. (Siehe Bild 32). Er fliegt aber nicht so scharf und weit wie beim Kernschlag, weil nur ein Teil der Kraft ihn weitertreibt.

Da wir nun den Ball nie bloß in einem Punkte treffen, sondern mit einer Fläche, so wird er sehr selten ganz ohne Drehung fliegen, sondern auch beim Kernschlag immer einen Teil der Schlagkraft in Drehung umgesetzt haben. Das ist nun für die Berechnung des abspringenden Balles von größter Wichtigkeit. Ein Ball ohne jede Drehung springt genau im selben Winkel vom Boden ab, wie er aufgesprungen ist und in derselben Richtung weiter, in der er herfliegt. Dreht er sich mit der Flugrichtung, also nach vorn, so wird er zwar in der Richtung des Herfliegens weiterspringen, aber der Ausfallswinkel wird kleiner sein als der Einfallswinkel; er wird flacher wegspringen, um so flacher, je höher er getroffen ist und je schärfer er sich daher dreht. Geradezu tückisch sind die im untern Viertel getroffenen, also mit Gegendreh fliegenden Bälle. Die Drehung kommt in dem Augenblicke zur Wirkung, wo der Ball den Boden berührt; die durch die Drehung hervorgerufene Reibung veranlaßt ein viel steileres Aufspringen, als man nach der Flugbahn annehmen müßte, mitunter sogar ein Zurückspringen. Ebenso tückisch sind die seitlich angeschlagenen Bälle, deren Flug und Absprung nach diesen Darlegungen auch verständlich sein wird.

Beim Schlag des fliegenden Balles sind zwei Fälle möglich; entweder schlage ich den Ball, ehe er den Boden berührt hat, aus der Luft, wie der Spielausdruck dafür heißt, oder nach seinem Abspringen vom Boden, als Bodenball.

1. Der Bodenball wird fast immer geschlagen, wenn er nach dem Abspringen schon seinen höchsten Punkt überwunden

hat und im Fallen ist. Je höher er angeflogen kam, je höher springt er selbstverständlich. Darnach richte ich unter Beobachtung der Balldrehung meinen Stand ein. Will ich den Ball meinen Freunden zuspielen, so werde ich fast immer den Kernschlag vorziehen; ich werde im untern Viertel ansetzen, damit der Ball zunächst wieder steigt; ein unterer Kernschlag muß also der Durchschnittsball des Zuspielers sein.

Anders liegt die Sache, wenn mir ein sehr flacher Ball oder gar ein böser Gegendreher zugespielt wird. Dann ist meine nächste Pflicht, ihn in einen Ball zu verwandeln, der zu berechnen ist. Das erreiche ich fast immer durch Hochschlagen des Balles; ich versuche ihn mit Unterschlag zu treffen, das hebt zunächst die Drehung auf, die sich in der Schlagreibung verzehrt, und bringt ihn meist auch hoch genug in die Luft, daß mein Mitspieler Zeit zu kommen hat.

Springt ein Ball so schwach unmittelbar vor mir auf, daß es unmöglich ist, ihn noch zu unterlaufen, so versuche ich, ihn von oben mit dem Prellschlag zu treffen, damit er möglichst gerade in die Höhe springt.

Soll ich den Ball dem Gegner hinüberspielen, so ist meine Absicht, den Rückschlag so schwer wie möglich zu machen. Das erreiche ich durch Schärfe und Drehung des Balles und durch den Angriffspunkt, den ich mir im Felde des Gegners wähle. Da ich den Ball meist dicht an der Leine schlage, so kann sogar der Schlag im oberen Viertel zur Anwendung kommen; dann saust der Ball scharf hinter die Leine und springt nur flach wieder hoch. Es kann aber auch reiner Mittenschlag und unterer Kern- und Drehschlag erfolgen, je nach der Absicht des Vorderpielers.

2. Der Luftball kommt nur in seltenen Fällen als unmittelbare Antwort auf einen Schlag des Gegners vor, z. B. wenn der Ball jemandem gerade auf den Leib gespielt wird. Viel öfter muß man ihn anwenden, um einen zu weit nach vorn gespielten Ball entweder zu retten oder besser hinüber zu schlagen. Dabei handelt es sich vor allem darum, daß der Ball über die Leine kommt; wie, ist zunächst weniger wichtig. Ich lasse ihn auf den Unterarmrücken aufspringen, damit er von breiterer Fläche und nicht von der Armkante abspringt und schlage ihn durch die Gegenbewegung meines Armes hinüber. Zu achten

ist darauf, daß der Ball dabei nicht einfach vom Arme abspringen darf, sondern einen wirklichen Schlag miterhält.

b) Die Schlagarten

Die Schlagarten ergeben sich aus dem Bau des Unterarmes; denn mit diesem, weniger mit der Faust, werden die Schläge ausgeführt. Der Unterarm hat vier Schlagseiten; daher mußes vier Schlagarten geben. Den mit der Daumenkante, den Innenschlag, mit der Kleinfingerkante, den Außenschlag, der weichen Innenfläche, den Vorarmschlag, und der harten Außenfläche, den Rückarmschlag. Dabei ist noch das Verhalten der Faust in Betracht zu ziehen. Bei den Kantenschlägen wirkt sie infolge ihrer geringen seitlichen Bewegungsmöglichkeit meist nur als festgestellte Verlängerung des Armes, während sie bei einem Schläge mit der Innenseite des erhobenen Unterarmes durch ihre anfängliche Aus- und schließliche Nachbiegung mehr als selbständiges Schlagzeug auftritt. So entsteht der Vorhandschlag, dem der Rückhandschlag entgegengesetzt ist.

1. Der Innen- oder Speichen-schlag mit der Daumenseite des Unterarmes und der Faust mit vollständig gestrecktem Arme ist der wichtigste Schlag des Spieles. Er dient zum scharfen Zuspielen von hinten nach vorn, zum Angeben und zum schärfsten Hinüberspielen. Die Hinterspieler setzen ihn meist als Kern-, die Vorderspieler als Drehschlag an.

2. Der Vorarm- oder Kamm-schlag mit der inneren weichen Seite des Unterarmes dient nur zum weichen Zuspielen. Besonders gern wendet ihn der Mittelspieler an, wenn er den Ball nicht selbst hinüberschlagen, sondern dem Vorderspieler überlassen will. Der Arm wird vollständig gestreckt meist von unten her gegen den Ball geführt.

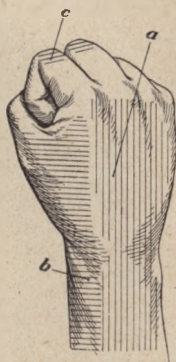


Bild 33. Erhobene Schlagfaust.

- a) Schlagfläche des Rückhandschlages,
- b) Schlagfläche des Innenschlages,
- c) Schlagfläche für das Stoßen.

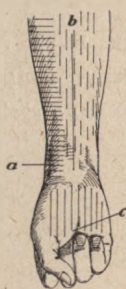
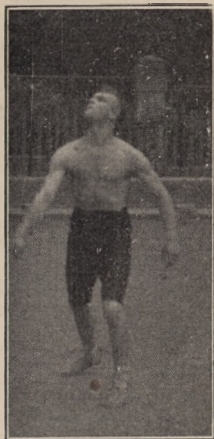


Bild 34. Gesenkte Schlagfaust.

- a) Schlagfläche für den Innenschlag,
- b) Schlagfläche für den Vorarmschlag,
- c) Schlagfläche für den Vorhandschlag.

3. Der Rückarm- oder Ristschlag mit der Ober- oder Rückseite des Armes dient vor allem zum Hochschlagen solcher Bälle, die man nicht gleich zuspiesen oder zurückschlagen kann, sondern erst schlaggerecht machen muß, also flach zugespiesler oder flach abspringender Bälle. Man versucht, diese meist sehr tief fliegenden Bälle zu unterlaufen, wobei man oft in die wunderbarlichsten Stellungen kommt, tief in die Kniebeuge oder Hocke geht oder gar sich hinwirft. Man treibt den Ball durch den Unterschlag so hoch wie möglich und tritt dann sofort schnell vom Ballort zurück; nur dann hat der Mitspieler nicht bloß die Zeit, sondern auch den genügenden Raum zum Herankommen.



Aufgenommen mit Feiß-Objektiv „Lessar“ 84,5 auf Jahr Moment.

Bild 35. Innenschlag rechts, Mitte der Bewegung.

gern wird er im Laufen angewandt, sehr oft mit der verkehrten Hand, d. h. für Rechtsschläger mit dem linken Arm und umgekehrt. Man führt ihn rechts aus, indem man die



Bild 36. Wagrechte Schlagfaust.
a) Schlagfläche des Rückarmschlages,
b) Schlagfläche des Außenschlages.

4. Der Außen- oder Ellenschlag ist vor allem zum Ketten solcher Bälle gut, die sonst über die Seitengrenze gehen würden und die man zunächst ins Spielfeld zurück haben will. Besonders

gern wird er im Laufen angewandt, sehr oft mit der verkehrten Hand, d. h. für Rechtsschläger mit dem linken Arm und umgekehrt. Man führt ihn rechts aus, indem man die rechte Faust ungefähr vor die linke Schulter bringt, also den Arm beugt, und dann den Unterarm scharf etwas schräg nach oben und rechts führt; man trifft den Ball meist mit unterm Kernschlag mit der Kleinfingerseite der Faust, weniger mit dem Unterarm. In etwas veränderter Form tritt er beim Vorderspieler bei

solchen Bällen auf, die flach zu weit nach vorn gespielt sind und schon ins Gegenseitfeld zu springen drohen; diese kann man mittels Ellenschlages gegen die Vorderseite des Balles ins eigene

Lager zurückbefördern. Besonders geschickte Vorderspieler verstehen sogar, den Ball durch solchen Schlag von unten her



Bild 37. Rückarmschlag,
Beginn der Bewegung.



Bild 38. Rückarmschlag,
Ende der Bewegung.

Aufgenommen mit Zeiß-Objektiv „Tessar“ 8 4,5 auf Jahr Moment.

gleich über die Leine weg zu schlagen; dabei muß man sich natürlich vorbeugen und den Arm nahezu gestreckt nach hinten führen.



Bild 39. Außenschlag rechts,
Anfang der Bewegung.



Bild 40. Außenschlag rechts,
Ende der Schlagbewegung.

Aufgenommen mit Zeiß-Objektiv „Tessar“ 8 4,5 auf Jahr Moment.

5. Der Vorhandschlag ist besonders während der Kriegsjahre ausgebildet worden. Er wird mit erhobenem Unter-

arm ausgeführt; der Ball wird mit dem Handwurzelteil des Unterarms und der Faustwurzel (Maus und Kleinfingerballen), oft auch mit der Flachfaust allein getroffen, oder diese schlägt nach, so daß der Ball noch einen Oberdreh mitbekommt. Zur Anwendung kommt er vor allem bei scharfen und flachen Angaben; doch ist er immer mit der Gefahr verbunden, daß der Ball keine Steigung erhält. Der Vorderspieler wendet ihn beim Hinüberschlagen gut und hoch nach vorn zugespielter Bälle an,



Aufgenommen mit Zeiss-Objektiv
„Tessar“ 84,5 auf Jahr Moment.

Bild 41. Vorhandschlag
beim Zuspiel.

die dadurch eben hinter der Leine landen und dann flach und scharf nach außen springen. Der Hinterspieler wird im allgemeinen auf diesen Schlag verzichten müssen; nur bei besonders hohen Bällen, die sonst über ihn weggehen würden, kann er mitunter sogar im Hochsprung durch diesen Schlag mit nahezu vollständig gestreckt erhobenerm Arm den Ball retten.

6. Der Rückhandschlag beginnt in seiner voll ausgeprägten Form, indem der Rechtschläger die Faust ungefähr vor die linke Hüfte führt, die Weichseite des Unterarmes gegen den Körper, Arm gebeugt; dann wird der Unterarm scharf etwas schräg nach oben gegen den Ball geführt und trifft ihn mit dem Rücken von Unterarm und Faust. Meistens braucht man den Schlag, um einen an die verkehrte Seite oder auf den Leib zu-

gespielten Ball zu halten; auch der Vorderspieler braucht oft den letzten Teil des Schlages, um dem Ball noch schleunigst einen unangenehmen Dreh mitzugeben.

7. Das Stoßen, Bogen, Buffen des Balles sollte so wenig wie möglich angewandt werden. Es gilt mit Recht als ungehörig, weil es keine kunstvolle und genaue Ballbehandlung gestattet und gewöhnlich der Faulheit oder dem mangelhaften Können entspringt; es ist die richtige Anfängertätigkeit. Zulässig finde ich sie nur für den Vordermann, wenn er damit einem schlecht zugespielten Balle noch eben über die Leine helfen kann.

V. Die Spielweise

Vor allem muß betont werden, daß die Aufstellung flüchtig sein muß; kein Spieler darf am Platze kleben, sondern muß besonders beim Zuspiel sich so stellen, daß er entweder beim Verhauen eines Balles sogleich als Helfer bereit steht, oder aber den zu erwartenden Ball an der richtigen Stelle abpaßt. Daher kann eine feste Stellung immer nur für die Abwehr gelten; zu ihr geht man immer wieder zurück, sowie der Ball zurückgeschlagen ist.

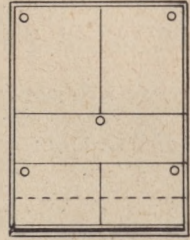


Bild 42. Schlagraum in der Grundaufstellung. (Abwehrstellung.)

In Bild 30, Seite 76 befindet sich die B-mannschaft in der Abwehrstellung, die A-mannschaft im Zuspiel. Der rechte Hintermann ist nach innen vorgelaufen und wird den Ball dem linken Vorderspieler zuspielen; dieser soll ihn hinüberschlagen. Beide Vorder- und Mittelspieler haben sich vorn dicht an die Leine begeben, um auf jeden nach vorn gespielten Ball gefaßt zu sein; sowie der Rückschlag ausgeführt ist, rennen sie sofort zur Abwehrstellung zurück.

Man darf in der Abwehr keine zu große Lücke zwischen Mittel- und Hinterspielern lassen; der Mittelmann muß also

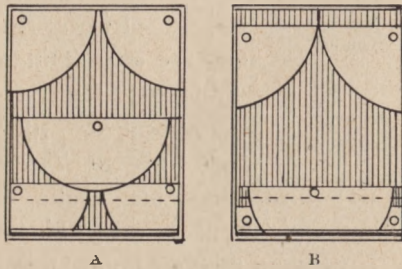


Bild 43. Gefahrflächen (geschrafft).

A in der Grundaufstellung, B bei Anwendung der Angriff- als Abwehrstellung unter Annahme eines zu beherrschenden Raumes von 10 Meter Halbmesser.

mindestens 8—10 Meter, die Vorderleute 5—6 Meter vor der Leine stehen, sonst können die Hinterspieler das Feld nicht beherrschen und die Aufstellung zerreißt in zwei Teile. Die Bilder 43 A u. B zeigen die Feldbeherrschung. Ganz offenbar

ist in Bild 43 B die Gefahrfläche viel größer, der Angriff also weit leichter, die Verteidigung schwerer als in Bild 43 A. Daß die Aufstellung mit vorgezogenem Mittelmann (Bild 43 B) von manchen Mannschaften auch für die Verteidigung bevorzugt wird, liegt daran, daß man nicht scharf zwischen Abwehr- und Angriffsstellung unterscheidet; als letztere bietet sie große Vorzüge. Von Wichtigkeit ist bei der Abwehr, daß man sich genau über den Abwehrraum des einzelnen im klaren ist.



Aufgenommen mit Zeiss-Objektiv
„Tessar“ 8 4,5 auf Jahr Moment.

Bild 44. Vorarmschlag beim
Zuspiel von hinten nach vorn.

Als Grundregel präge sich jeder ein: Kein Vorder- und Mittel- spieler darf bei einem ihn überfliegenden Balle zurück- gehen; er rennt dann oft mit dem vorstürzenden Hinterspieler zusammen, und keiner kann den Ball machen. Sieht der Hinterspieler einen Ball herankommen, der ihn überfliegen will, muß er sich umdrehen und vor- wärtslaufen; sonst ist ihm der Ball zu schnell. Mit seinem Neben- mann einige man sich über die Ab- wehrgrenze, beim Uben durch eine Marke am Boden. Sind trotzdem zwei zu gleicher Zeit am Ball, so muß vor allen Dingen einer wirklich zuschlagen; sonst treten beide aus Bescheidenheit zurück, und der Ball sinkt zu Boden. Am wenig-

sten kann man sich meist über die Bälle einigen, die eben seitwärts vom Mittelspieler oder eben hinter ihm landen. Ein aufgeregter Mittelmann versucht immer wieder, sie zu halten, was ihm meist mißglückt. Er muß seine Aufstellung so weit zu- rückverlegen, daß der Hintermann sicher das Feld beherrscht, dann aber solche Bälle ruhig diesem überlassen. Mitunter gelingt die Abwehr nicht beim ersten Schlage; vielleicht erhascht der Hinter- spieler noch eben den Ball, um ihn wenigstens am Leben zu erhalten. Da gilt die Grundregel: Zunächst muß ein Hinterspieler dem andern helfen; Mittel- oder Vorderspieler sollen nicht zurückrennen.

Zuspiel. Das Zuspiel bildet die Einleitung des Angriffs. Ein Angriff von hinten her hat wenig Zweck; der Ball braucht zu lange Zeit, um über die Leine weg ins Gegenfeld zu fliegen und kann auch nicht in eine der Gefahrflächen hineingezielt werden. Die Hinterleute sollten daher nur den Ball so gut nach vorn bringen, wie irgend möglich. Der Ball muß etwa zwei bis drei Meter vor der Leine landen und darauf mäßig hoch springen; dann kann ein guter Rückschlag mit genauer Berechnung erfolgen. Daß der Mittelmann immer erst dem Vordermann



Bild 45. Ketten eines flachen Balles durch Rückhandschlag im Liegen.

Aus Hofer: Faustball, Zürich-Leipzig, Grethlein & Co.

Mit gütiger Erlaubnis des Verlegers.

zuspielt, möchte ich nicht befürworten. Es kostet immer Zeit, die der Gegner ausnützen kann. Beim Zuspiel gilt als Ehrensache, keinen Ball vor dem dritten Schlage aufzugeben; daher ist schärfster Lauf Pflicht, um einen Ball zu retten, der nicht sicher nach vorn kommt. Während des Laufes sei man sofort schlagbereit, damit kein Augenblick verloren geht. Oft geht ein Ball über den Mittelmann nach vorn, ohne indes schon günstig für die Vorderleute zu kommen. Da gilt als Grundregel: Der Mittelmann läuft mit dem ihm zugespielten Balle mit.

Der Angriff richtet sich nach den Blößen, die sich der Gegner gibt. Hat man beim Gegner einen besonders schwachen Spieler gefunden, so wird er die meisten Angriffe über sich ergehen lassen müssen. Hat man einen Gegner, bei dem immer

derselbe Spieler den Ball zurückschlägt, so richtet sich der Angriff gegen diesen, damit er als Rückschläger nicht mehr in Betracht kommt. Spielt man gegen schwache Hintermannschaft, so versucht man, unausgesetzt scharfe Bälle weit gegen die Hintergrenze oder die hintern Seitengrenzen zu setzen; vor allem sind dann die Mitte der Hintergrenze und die Seitengrenze eben hinter den Vorderspielern die gegebenen Angriffspunkte. Bei einem schwachen oder leicht aufgeregten Mittelspieler spielt man diesem scharf auf den Leib oder kurz links oder



Aufgenommen mit Zeiss-Objektiv „Tessar“ 8 4,5 auf
Jahr Moment.

Bild 46. Preller.

Netten eines sehr flachen Balles durch
Schlag von oben.

rechts neben ihm vorbei und zwar bei einem Linkser an seine rechte Seite und umgekehrt. Bei schwacher Vordermannschaft sind die Seitengrenzen eben hinter der Leine im Kreuzspiel, also von rechts nach links und umgekehrt, die beliebten Anfaßpunkte. Kämpft man gegen starke Hintermannschaft, so versucht man es mit verhaltenem Spiel; man hält den Ball möglichst in den beiden ersten Dritteln des Gegenseitens und lockt dadurch die Hinterspieler soweit nach vorn, daß plötzlich an die Hintergrenze gegebene Bälle

Aussicht auf Erfolg haben. Solche Überraschungsbälle sind besonders wirkungsvoll, wenn der Gegner den letzten Ball nur mit Not und Mühe eben über die Leine geschlagen hat, wobei seine gesamte Mannschaft nach vorn oder an eine Seite gekommen ist; dann ist die Zeit für den entschlossenen Vorder- oder Mittelspieler da, den Ball nötigenfalls aus der Luft mit scharfem Schläge möglichst weit in die Blöße hineinzugeben. Überraschungsbälle anderer Art sind die eben über die Leine gestoßenen, besonders wenn es gelingt, sie mit

Gegendreh oder Oberdreh zu begaben. Von größter Wichtigkeit ist das Festhalten errungener Vorteile. Ist man einige Punkte vor, so schränkt man die Schärfe des Angriffs ein und legt sich auf eine sichere Abwehr; der Gegner muß scharf zu spielen versuchen, um aufzuholen und macht dann schon die nötigen Fehler.

Auf das Angeben ist ganz besondere Sorgfalt zu legen; dichtes Herantreten an die Angabelinie, schärfster Schlag auf den in der Hand ruhenden Ball, möglichst flaches Hinübergeben



Bild 47. Rückschlag über Kopf.



Bild 48. Ziehen eines Balles.

Der Ball wird dicht am Rande scharf angeschlagen, wodurch er in Drehung versetzt wird.

mit Drehschlag sind anzuraten, auch beste Ausnutzung der Zeit; also angeben, ehe der Gegner^o sich wieder sammeln kann. Nur wenn der Gegner den Ball herangeholt hat, wartet man nach berechtigter Faustballsitte, bis er wieder in Ordnung steht. Im übrigen möge man nicht durch allzu kunstvolle Angaben sich selber schaden. Für den Schiedsrichter ist wichtig, daß er genau auf den Augenblick des Angebens achtet, also den Augenblick, wo die Schlaghand am Ball ist; wenn der Spieler infolge des Angabeschwunges übertritt, nachdem der Ball die Hand verlassen hat, so macht das nichts aus.

Rücksicht auf Wind und Wetter. Am angenehmsten spielt es sich bei ruhigem Wetter und bedecktem Himmel. Am unangenehmsten ist starker, böiger Seitenwind; dann muß man den Ball im eigenen Felde möglichst an der Windseite halten und angeben, aber nach der Leeseite des Gegenseldes schlagen. Bei Wind im Rücken sei das Zuspiel hoch und weich, der Rückschlag höher als gewöhnlich, weil der Wind den Ball treibt und drückt; bei Gegenwind hält man den Ball flacher, weil der Wind ihn zum Steigen bringt. Sonne im Gesicht oder im Rücken ist weniger unangenehm als von der Seite her, weil man sich beim Schlagen seitwärts dreht.

Bei der Aufstellung von Mannschaften sucht man für die Mitte einen Beidhänder zu gewinnen oder zu erziehen; im übrigen stellt man Linkser an die rechte Seite des Spielfeldes, Rechtsfer an die linke (Blick nach der Leine). Hat man einen besonders langen Spieler, so empfiehlt er sich als Vordermann und Angeber; zu Hinterspielern eignen sich vor allem schnelle und dabei sichere und nicht leicht aufzuregende Spieler. Das Gehirn der Mannschaft ist der Mittelmann; er ist die Verbindung zwischen Abwehr und Angriff; von seiner richtigen Stellung und Spielweise hängt das leichtere oder schwerere Arbeiten der Mannschaft ab. Die Hintermannschaft ist die Grundmauer der Verteidigung, die Vordermannschaft die Speerspitze des Angriffs.

Fehler beim Spiel:

- a) Das Öffnen der Faust beim Schlage scheint sich neuerdings als Unsitte beim Vorhandsschlage, besonders bei der Angabe einbürgern zu wollen; man sieht Angaben, bei denen der Schlag mit geöffneter flacher Hand beginnt, die sich im Schlage schließt. Nach dem Wortlaute der Regeln ist das mit Recht verboten; der Schiedsrichter muß bei jedem zweifelhaften Schlage scharf einschreiten.
- b) Das Schief schlagen kommt meist von der falschen Stellung des Schlagenden; wer leicht schief schlägt, muß sich mehr nach hinten drehen, damit der Ball eher im Felde bleibt.
- c) Das Ballstehlen ist einer der unangenehmsten Fehler, der in manchen Mannschaften schon zu Zwistig-

keiten geführt hat. Besonders neigt ein leicht erregbarer Mittelspieler dazu, das Feld allein beherrschen zu wollen. Dem muß von dem Spielführer aufs allerschärfste entgegengetreten werden; gar zu leicht werden dann die andern Spieler verärgert oder unsicher, weil sie nie wissen, wie weit sie einem solchen Galeriespieler die Bälle abnehmen sollen oder nicht.

- d) Das Zurufen, Zurinken und Reden beim Spiel ist vollständig überflüssig; in einer gut eingespielten Mannschaft weiß jeder, was er zu tun hat.

VI. Einübung des Spieles

Man beginne nicht vor dem 13. oder 14. Jahre mit dem Faustballspiele, besonders nicht bei Mädchen. Zwar können Kinder wohl schon früher den Ball schlagen lernen; aber das Spiel bringt sie wegen der mangelnden Schärfe und Schnelligkeit ihrer Bälle nicht genügend zum Laufen, und das ist doch für sie die wichtigste Spielfertigkeit und kann bei andern Spielen besser gepflegt werden. Man lasse nicht lauter Ungeübte zusammen in einer Mannschaft spielen; das wird langweilig und kann vorhandene Lust im Keim ertöten.

Müssen sehr ungleiche Mannschaften gegeneinander üben, so erhält die schwächere eine Vorgabe. Man halte auch darauf, daß beim Üben nicht immer derselbe angibt. Auch Rückschlag und Angabe müssen angenehm verteilt werden, besonders bei älteren Spielern, sodaß nicht der eine gehezt wird, während der andere friert. Ebenso muß man im gewöhnlichen Spielbetrieb die Schärfe des Spieles zur Gemütlichkeit des Verkehrs im rechten Verhältnis halten. Obgleich Faustball eigentlich Sommer-spiel ist, kann man doch auch in der kälteren Jahreszeit sich daran freuen, wenn man nur zu dreien auf jeder Seite und nicht mit zu großer Schärfe spielt. Vom Hallenspiel im Winter halte ich nicht viel; Kampfspiele gehören ins Freie.

Vieler Vorübungen bedarf es für Anfänger nicht; man lasse ruhig mit dem ganzen Spiele beginnen. Besondere Übungen sind erst dann am Platze, wenn eine gewisse Fertigkeit erreicht ist, so daß man die schwierigeren Schlagarten vornehmen und in den Geist der Kampfweisen einführen kann.

Eine leidige Sache ist bei dem gewöhnlichen Übungs- und Erholungsspiel das Zählen und der Streit darüber, ob der Ball gemacht war oder nicht. Ich empfehle, daß in beiden Mannschaften einer laut die Bälle zählt und daß jede Mannschaft ohne weiteres die Zählung der Gegner auf Spielerehre nimmt. Über die Gültigkeit eines Balles entscheidet immer derjenige Spieler, der dem Balle zunächst war; sind zwei von verschiedenen Mannschaften gleich nahe, so gilt das Urteil desjenigen, dessen Mannschaft den Schlag machte. Im übrigen halte man sich vor Augen, daß zwei verschiedene Urteile über denselben Ball nicht immer auf Mogelei oder Schiebung zurückzuführen sind, sondern ganz von dem Gesichtswinkel abhängen, unter dem der Ball erscheint. Dabei muß man sich allerdings hüten, nur den Gesichtswinkel des eigenen Vorteiles anzuwenden. Sehr zu empfehlen ist es, immer einen der Spieler zum Schiedsrichter zu ernennen, der nach einer Viertelstunde wieder ins Spiel tritt und der Reihe nach durch andere ersetzt wird.

VII. Zur Geschichte des Faustballspieles

Faustball ist eines der ältesten uns bekannten Spiele. Plautus (3. Jahrh. v. Chr.) erwähnt gelegentlich einen *follic pugilatorius*, d. h. einen mit der Faust geschlagenen großen Ball, während man Fußball mit einem kleineren Balle spielte. Aus dem 3. Jahrh. n. Chr. besitzen wir eine Denkmünze des Kaisers Gordianus III., die drei Männer mit ungeheueren Faustbällen darstellt. Daß das Spiel sehr anstrengend gewesen sein muß, zeigt die auffällige Entwicklung der Muskeln. Auch die Zahl drei ist wohl nicht zufällig; nach dem Buche von Scaino, *Trattato de Giuoco della Palla*, Venedig 1555, traten im Ballonspiele, dem damaligen Volksspiele der Italiener, einem Faustballspiele, drei Spieler auf jeder Seite einander entgegen, von denen allerdings jeder seinen Aufgeber besaß. Das Spiel ward auf einem Platze von 90 mal 20 Meter neben einer 16—18 Meter hohen Mauer gespielt, gegen die man den Ball schlagen durfte, um dem Gegner den Rückschlag zu erschweren. Zu Scainos Zeiten spielte man mit einem Ball von 36 cm Durchmesser und mehr als 1 kg Schwere, der mit einer dreifachen Lederhülle gepanzert war und so stark aufgepumpt

wurde, daß man gelegentlich bis zu 100 Meter weit schlug. Selbstverständlich konnte man solche Schläge nicht mit dem bloßen Arm machen, sondern bewaffnete sich mit einer Holzmuffe mit Spizhöckern, die man durch einen Griff festhielt, mit dem Bracciale. Ein solches Gerät wog bis zu 2 kg; das Spiel stellte also große Anforderungen an die Armkraft. Ubrigens war es kein reines Rückschlag-

spiel; sondern man gewann es auch durch einen weiten Schlag über das Mal des Gegners hinweg. Goethe hat am 16. September 1786 in Verona ein solches Spiel von vier edlen Veronesern gegen vier Videntiner gesehen, das er wegen der edlen Stellungen und der schönen Körper der Spieler bewundert, aber offenbar nicht verstanden hat. Ein anderer Reisender aus Goethes Zeit, Moriz, hat uns ein Spiel von offensibaren Berufsspielern beschrieben, ebenfalls ohne es ganz zu verstehen. Gutschmuths berichtet, daß auch in Deutschland das italienische Ballonspiel getrieben würde und lobt es als ein vorzügliches Spiel für die Jugend; „nur muß sie es nicht,“ fährt er



Bild 49. Römischer Faustball im 3. Jahrhundert n. Chr. unter Gordianus III. Nach Hieronymi Mercuriales De arte gymnastica libri VI. 2. Aufl. Venedig 1573, S. 89.

Man beachte die ungeheure Muskelentwicklung, die Armlinien und die Riesenbälle.

fort, „auf die bei uns gewöhnliche Art spielen, wo man sich ohne Parteien in einen Kreis stellt, den Ballon schlägt, ohne weiter einen Zweck zu haben, als ihn in der Luft zu erhalten, und wo jeder sucht, ihn zum Schlagen recht oft für sich zu bekommen und zu erhalten“. Das schon aus der Zeit des dreißigjährigen

Krieges stammenden Bildchen vom Hamburger Stadtplan des Arend Piterfen zeigt ebenfalls kein Mannschaftsspiel, so daß kaum anzunehmen ist, daß bei uns Faustball in strengerer Form gespielt worden ist. Mit dem Anfang des 19. Jahrhunderts ist das Spiel auch in Italien erloschen; unser neueres Spiel hat also nichts mit ihm zu tun und ist ebenso rein deutsch wie Schlagball.



Bild 50. Faustball in Hamburg zur Zeit des dreißigjährigen Krieges.
Nach dem Stadtplan des Arend Piterfen von 1643.
Die Spieler schlagen den Ball mit Muffen.

Entwicklung des neueren Faustballspieles.
Bereits in den achtziger Jahren hatte G. H. Weber in München mit seinen Schülern Faustball mit größerem Ball als heute gespielt, zunächst nur als ein einfaches Hin- und Herschlagen über die Leine, um den Ball möglichst lange in der Luft zu erhalten. Ursprünglich wurden die auf beiden Seiten gemachten Bälle zusammengezählt, also kein Kampfspiel im heutigen Sinne; trotzdem ward es zunächst in einer kleinen Vereinigung mit größtem Eifer gespielt und verbreitete sich auch allmählich auf die Turn- und Spielplätze. 1893 ward es von Weber auf Schnells Ansuchen zum ersten Male beschrieben (3. f. L. u. J. II., 231 ff.) und erschien 1896 als Heft I der Regeln

des technischen Ausschusses nach dem Entwurf von Schnell und Weber, wobei die von Hirschmann-München und Weck-Reichenbach gewünschten Änderungen berücksichtigt wurden. Was dieses Spiel vor allem von der heutigen Form unterschied, ist die Erlaubnis des Pöppelns, d. h. ein Spieler durfte den Ball wiederholt schlagen, indem er ihm von unten her leichtere Schläge versetzte, wobei der Ball nach jedem Schlagen einmal aufspringen durfte. Es war Ehrensache, den Ball möglichst hoch über die Leine zu schlagen, eine andere Spielart galt als unritterlich; daher sollte die Leine höher als 2 Meter sein. Auch konnte man beim Üben zwei Bälle ins Spiel bringen und die Zahl der Spieler unter Verbreiterung des Spielfeldes auf 20—24 erhöhen. Das Spiel verbreitete sich außerordentlich schnell durch ganz Deutschland; sehr bald erregte das Pöppeln bei den bessern Spielern, vor allem in den Spielvereinigungen im Altonaer Turnverein, Gimbsbütteler Turnverband und Leipziger Allgemeinen Turnverein Unzufriedenheit, weil es einem Mannschaftsspiele widersprach. Das erste Wettspiel ohne Pöppeln ward zu Pfingsten 1899 zwischen Gimbsbüttel und Leipzig in Braunschweig ausgeführt und nach dem Vorgange der drei führenden Spielvereinigungen verdrängte bald ein feineres Zuspiel das Pöppeln. Die neuen Regeln wurden zuerst von Schnell 1900 (Z. f. T. u. J. IX. 206) in Vorschlag gebracht, nachdem sie sich in Wettspielen zwischen Altona, Gimbsbüttel und der Hamburger Turnerschaft von 1816 bewährt hatten. Es handelte sich vor allem darum, die Schnurhöhe auf 2 Meter herabzudrücken, um ein schärferes Spiel zu ermöglichen; doch ward der „ritterlichen“ Spielweise durch das Verbot des Hauens, Stoßens und Schlagens von oben und durch Bestrafen der Fehlangebe ein wesentliches Zugeständnis gemacht. Nur dadurch war es in der Sitzung des technischen Ausschusses zu Köln 1902 möglich, die Zustimmung der Süddeutschen zur nordischen Spielweise zu erlangen, so daß diese nun für Deutschland maßgebend wurde und sich beim Deutschen Turnfeste in Nürnberg 1903 gut bewährte. Mit Recht beklagte man sich bald, daß ein hohhaftes Angeben den Ball nur eben über die Leine zu bringen brauchte, wozu nicht viel Geschick gehöre; darüber kam es wiederholt zu Reibereien. In Straßburg 1907 wurde daher die Angabelinie von 2 Meter eingeführt, und nochmals durch genaue Festsetzung des Hauens,

Stoßens und Schlagens ein Versuch gemacht, die „edle“ Kampfweise zu retten. Ein zweiter Streitpunkt war die Wertung der Luftbälle; nach west- und süddeutscher Anschauung war eine Staffellung der Wertung nötig; ein Luftball sollte zwei oder drei Punkte, ein anderer Rückschlag einen Punkt gelten. Die Norddeutschen drangen mit der einheitlichen Wertung aller Schläge durch. Die Bestimmungen über das verbotene Hauen und Schlagen von oben führten zu fortwährenden Beschwerden; eine klare Unterscheidung des Schlagens von oben und von der Seite war nicht durchzuführen und setzte die Schiedsrichter entweder dem Vorwurfe der Überstrenge oder der Begünstigung der einen Mannschaft aus; gleichfalls drangen die Süd- und Mitteldeutschen auf eine Verlängerung des Spielfeldes, um kräftige Männerschläge zur Geltung zu bringen. In Bonn 1912 ward dann die jetzt noch geltende Art der Spielweise festgesetzt, der 1913, gleichfalls in Bonn, noch die Festsetzung der Angabelinie auf 3 Meter und das Verbot des Angebens im Sprunge hinzugefügt wurde, während das Abziehen der Fehlangaben schon 1912 festgesetzt worden war. Auch das Verbot des Stoßens ward aufgehoben, und so durch die Freigabe aller Schlagmöglichkeiten für eine scharfe Kampfweise Raum geschaffen, der man im vergrößerten Felde durch Stellungsspiel und Spielfertigkeit begegnen konnte. Die neuerdings aufgeworfenen Fragen nach Zählung der Vorteile und Erlauben des Spieles im feindlichen Felde harren noch der endgültigen Erledigung.

Bei den Meisterschaften der Deutschen Turnerschaft ward 1921 und 1922 der Verein Licht- und Luftbad Süd Frankfurt a. M. sicherer Sieger, im Frauenspiel 1921 die Hamburger Turnerschaft von 1816, 1922 der Turn- und Spielverein Arefeld von 1858, im Spiel für Ältere (über 40 Jahre) 1921 der Turnklubb Hannover, 1922 Licht- und Luftbad Süd Frankfurt.

Trommelball (Tamburinball)

I. Wesen und Stellung im Spielbetriebe, Geschichtliches

Trommelball ist wie Faustball ein reines Rückschlagspiel. Anton Scheibmaier, der langjährige Vorstand der Kgl. Zentraltturnanstalt in München, lernte es 1844 auf einer Reise in Italien kennen und führte es in München 1850 ein, zunächst wie im Stammlande als ein hohes gegenseitiges Zuschlagen des Balles mit der Balltrommel, dem sog. Tamburin, das der Italiener aber tamburella nennt, während er unter Tamburin nur das bekannte Musikinstrument versteht. Aus dem anfänglichen Zuschlagen ohne Schnur, bei dem es nur darauf ankam, den Ball möglichst lange in der Luft zu behalten, ward erst unter dem Einflusse des Faustballes das ähnlich gebaute Kampfspiel. Zuerst beschrieben hat es Chr. Hirschmann *Z. f. V. u. J.* 1895 S. 198; nach dessen Angabe ist es von Scheibmaier zuerst erwähnt in „Der Turner“, Zeitschrift gegen geistige und leibliche Verkrüppelung Nr. 25 (1850, 10. Nov.). Die ersten Spielregeln erschienen als Heft 4 der Spielregeln des *Z. A.* 1898 von Weber und Hirschmann bearbeitet; sie bieten unter einer Reihe von verschiedenen Spielweisen nur eine, die das Wesen des Kampfspieles zeigt. Gestattet war einmaliges Aufspringen des Balles; die Angabe sollte mindestens zehn Meter vor der vier Meter hohen Leine erfolgen; vier Spieler spielten auf jeder Seite. Das Spiel hat sich dann nur wenig geändert; vor allem ist noch heute die Aufgabe, dem Gegner durch möglichst hohe Bälle den Rückschlag zu erschweren, während beim Faustball heute die Schärfe und Schlagart der Bälle entscheidet.

Trommelball ist von vielen Seiten als besonders für Frauen und Mädchen geeignet bezeichnet worden, so Schnell *H. d. B.* III

§. 115 und ganz besonders Reinhard in seinem liebenswürdigen Büchlein „Anleitung für Ballspiele“ §. 105 ff., der es geradezu das Spiel für Mädchen und Frauen nennt. Der tatsächliche Verlauf hat diesen Erwartungen nicht entsprochen; Schlagball und besonders Faustball, jetzt sogar Handball sind bei ihnen mehr beliebt. Daß Trommelball mehr Einzelspiel ist als Faustball, kann dafür nicht der Grund sein; Tennis ist nur Einzelspiel und doch steigt die Vorliebe dafür mit Recht. Vor allem liegt es an der starken Beschränkung der Schlagarten und dem Verlangen nach „schönen“ hohen Bällen, die keine Ausbildung verschiedener Spielfertigkeiten und Spielweisen gestatten, wenn auch die Erlernung des Hochschlagens und die Schulung des Auges nicht unterschätzt werden soll. Dazu kommt die geringe Möglichkeit der Ballverteilung; bei weitschlagenden Gegnern sind nur die Hinterspieler beschäftigt, bei kurzschlagenden nur die Vorderspieler.

II. Wettspielregeln in Schlagwörtern

(Genauer Inhalt der Regeln des 3. A.)

1. Spielfeld: 50×20 Meter, frei von allen Unebenheiten.
2. Spielfeldlinien, Mittellinie, Angabelinie in 5 Meter Abstand beiderseits der Mittellinie, Seiten und Hintergrenze am Boden

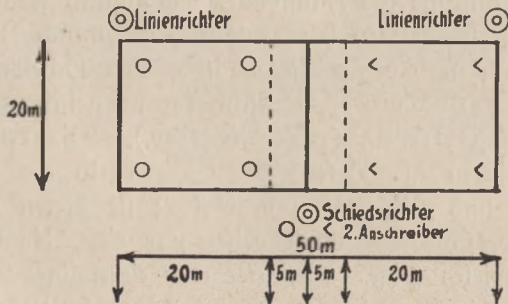


Bild 51. Trommelballfeld.

sichtbar machen; keine Eckfahnen wegen Spielbehinderung; Zuschauer-marke drei Meter von den Seiten-, vier Meter von den Hintergrenzen.

3. Mittelgrenze: als Ebene senkrecht über Mittellinie der beider-seits verlängert gedacht.

4. Ball: hohler Gummiball, 5,5 Zentimeter Durchmesser, etwa 36 Gramm schwer.

5. Balltrommel (Lamburin): Schlagfläche aus ungefalktem, dünnem, geschmeidigem Kalb- oder Schaffell, 26 Zentimeter Durchmesser, doppelter Holzreif von 5—5½ Zentimeter Breite, etwa 380 Gramm schwer. Für Kinder etwas kleiner mit einfachem Holzrand.

6. Malpfoften: in den Mitten der Seitengrenzen senkrecht fest im Boden; am besten Gasröhren mit Trittsfläche aus Eisen und 20 Zentimeter Stahlspitze. Leine drei Meter hoch vollkommen straff, soll von allen Punkten des Feldes zu sehen sein; rot oder hellfarbig; ½ Zentimeter breit, Leinen oder Hanfband; bei Schwankungen im Wind schraubig drehen.

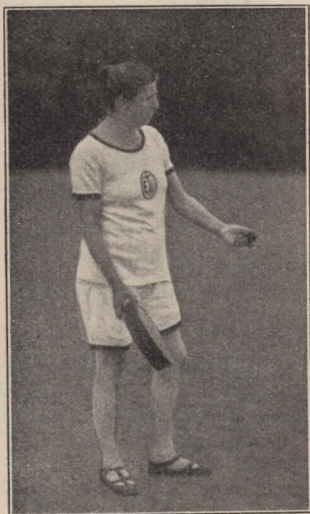


Bild 52. Richtige Haltung der Balltrommel.



Bild 53. Falsche Haltung der Balltrommel mit aufgelegten Daumen.

Aufgenommen mit Zeiß-Objektiv „Lessa“ F 4,5 auf Jahr Moment.

7. Wettspielmannschaft: vier Spieler; weniger als drei nicht wettspielfähig; bei unvollzähligem Gegner kein Zurückstellen nötig.

8. Ergänzung: nur in erster Spielhälfte gestattet; Austausch überhaupt nicht.

9. Platzwahl: nach dem Los; die wählende Mannschaft gibt zuerst an; nach Halbzeit und Malwechsel die andere.

10. Eröffnung: durch Pfiff des Schiedsrichters nach Feststellung der Spielbereitschaft.

11. **Angabe:** Ball in die Höhe zu werfen, beim Herabfallen etwa in Hüfthöhe mit der oberen Fläche (Schlagfläche) der Trommel von unten her frei über die Leine ins Gegensefeld zu schlagen; wer angibt, ist gleichgültig.

12. **Fehlangaben** entstehen:

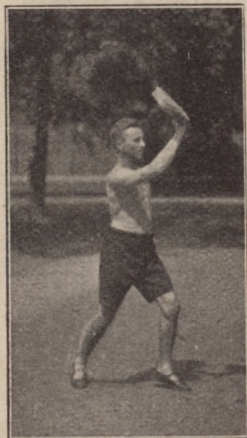
- a) beim Verbleiben des geschlagenen Balles im Eigensefeld,
- b) beim freien Hinausfliegen über die Außengrenzen des Gegensefeldes,
- c) beim Streifen von Leine oder Pfosten,
- d) beim Unterfliegen der Leine,
- e) beim Schlag mit der Innenfläche der Trommel, mit ausliegendem Daumen, mit Handwurzel oder Arm,
- f) beim Übertreten der Angabelinie im Augenblicke des Schlagens.

13. **Wiederholung der Angabe:** bei Fehlangabe so oft, bis regelrechte Angabe vorliegt.

14. **Gültiger Rückschlag:** bei regelrechtem Schlage, freiem Überfliegen der Leine und Verbleiben im Gegensefeld.

15. **Fehlball:**

- a) beim Berühren des Bodens,
- b) beim Streifen von Pfosten oder Leine,
- c) beim freien Überfliegen der Außengrenzen des Gegensefeldes,
- d) beim Unterfliegen der Leine,
- e) bei zweimaligem Schlagen durch denselben Spieler; also höchstens vier Schläge jederseits, für jeden Spieler einen; auch bei drei Spielern vier Schläge, aber kein Spieler zwei hintereinander,
- f) beim Schlag mit der Innenfläche der Trommel oder von oben her mit gebeugtem Arme,
- g) beim Berühren mit dem Körper eines Spielers, also auch mit ausliegendem Daumen oder mit Unterarm.



Aufgenommen mit Zeiss-Objektiv „Tessar“ 84,5 auf Jahr Moment.

Bild 54. Verbotener Schlag von oben her.

Fehlbälle sind tot, also nicht weiter zu spielen, sondern durch die verfehlende Mannschaft neu anzugeben.

16. **Weiteres Zuspiel** gestattet: wenn der Ball durch Spielfreund über die Außengrenzen des Eigensefeldes geschlagen wurde.

17. **Rückfliegen ins Eigensefeld** unter der Leine bei richtigem Rückschlag oder richtiger Angabe erfordert nochmalige Angabe; Rückschlag und Angabe gelten aber.

18. Wettspieldauer: 2 mal 15 Minuten¹⁾ mit Platzwechsel bei Halbzeit; letzter Rückschlag in jeder Halbzeit gehört der Mannschaft der jeweiligen ersten Angabe; dann erst Schlußpfiff.

19. Spielgewinn: Summe der gewonnenen Punkte entscheidet; bei unentschiedenen Spielen um Meisterschaften so oft 2 mal 3 Minuten verlängern mit jedesmaligem Malwechsel bei Halbzeit, bis Sieg vorliegt. Übungsspiele nach Spielen zu 30 Bällen, bei letztem Ball nur ein Schlag erlaubt.

20. Wertung. Jeder Spielvorteil, d. h. jeder Fehlball und jede Fehlangebe beim Gegner ein Punkt. Alte Zählweise: jeder regelrechte Rückschlag ein Punkt; Fehlangebe ein Punkt Abzug.

21. Schiedsrichter, Linienrichter, Anschreiber wie beim Faustball.

Neuvorschläge für die Wettspielregeln

Bei dem offenbaren Stillstand des Trommelballspieles verspreche ich mir nur durch eine grundsätzliche Änderung Besserung: Wegfall der Schlagbeschränkung, Erniedrigung der Leine auf zwei Meter, Vergrößerung des Angaberaumes auf acht Meter; Einführung der Bestimmung, daß nur diejenigen Rückschläge und Angaben gültig sind, bei denen die Bälle jenseits der Angabelinie im Gegenfelde landen; Gestatten einer einmaligen Bodenberührung des Balles, die aber als ein Schlag zählt, so daß dann nur noch drei Schläge bleiben.

Durch die Vergrößerung des Angaberaumes soll ein Zusammendrängen der Mannschaft auf kleinerem Raume erzielt werden, gleichfalls sollen die Schläge verlängert werden. Die Freigabe aller Schlagarten, aber nur mit der Oberfläche der Trommel ohne Körperberühren, die Aufhebung des Hochwerfens bei der Angabe soll die Schläge verschärfen und kunstvoller gestalten; hohe Schläge mögen sicher, sehr kunstvoll sein; sie entziehen sich aber der Vergleichung und bieten so keinen Anreiz zu neuem Üben. Der Widerstand gegen ähnliche Vorschläge ging von der Befürchtung aus, daß man eine Art Armeleutentennis schaffen würde. Das glaube ich nicht; denn Tennis kann nie ein Mannschaftsspiel werden, Trommelball nie ganz Einzelspiel sein, wenn es so gespielt wird, wie ich vorschlage.

¹⁾ Nach Änderung der Faustballregeln auch hier 2 mal 20 Minuten vorzuziehen.

III. Spielplatz und Spielgeräte

1. Der Spielplatz braucht nicht so peinlich genau eben zu sein wie beim Faustballspiel, da ja nur Luftbälle zu schlagen sind, kurzgehaltener Rasen stört nicht, Übungsspiele, bei denen man auch Bodenbälle gestattet, findet am besten auf Tennenspielflächen statt.

2. Die Balltrommel muß besonders sorgfältig behandelt werden. Sind bei feuchter Witterung Falten im Fell entstanden, so legt man die Trommel vor dem Spiele einige Minuten in die Sonne; in schlimmeren Fällen legt man sie einige Minuten in Wasser und läßt sie an einem schattigen Orte trocknen. Doch sind diese Mittel nicht sicher wirksam, und deshalb soll bei nasser Witterung im allgemeinen nicht mit den Trommeln geschlagen werden.

Für Kinder genügen Holzreifen aus Fichten-, für Erwachsene sind sie besser aus Buchenholz herzustellen. Am angenehmsten fassen sich Trommeln mit innerem Rundgriff an, da man sie beliebig rechts und links wechseln kann, ohne erst nach gutem Griff suchen zu müssen.

3. Der Ball ist meist ein weicher, rotbrauner Gummiball; Reinberg hat auch gute Erfahrungen mit grauen Gummibällen gemacht, wie man sie in Schlagbälle einnäht; Tennisbälle sollte man nicht nehmen; mit Lederbällen läßt sich natürlich nicht spielen, weil sie das Fell durchschlagen.

4. Malpfofen und Leine sind ähnlich denen des Faustballfeldes, nur entsprechend länger.

IV. Spielfertigkeiten und Spielweise

Das Anfassen der Balltrommel. Man ergreift die Trommel mit Kammgrieff, Daumen und Ballen außen, die vier Finger innen am Holzreif. Der Daumen darf nicht auf die Schlagfläche gelegt werden, weil er sie eindrückt und ihr die Spannung raubt und weil der niedersausende Ball ihn oder den Ballen dann leicht sehr schmerzhaft trifft, blutunterlaufene Schwellungen verursacht und dazu noch schieß abspringt.

Der Schlag soll von unten nach oben mit gestrecktem, von vorn nach hinten ausholendem Arm erfolgen; die Hand darf dabei nur in Kammlage sein, siehe Bild.

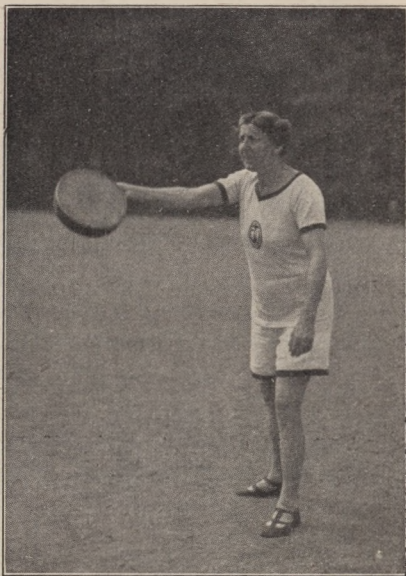
Ein guter Schlag soll schußähnlich knallen. Wenig wirksam ist ein Rückhandschlag an der Gegenseite des Schlagarmes; daher ist ein Wechseln mit der Trommel von einem Arm zum andern anzuraten, wenn man den Ball von der verkehrten Seite erhält.

Der Schlag mit erhobenem Arm (Risthaltung der Hand) ist in den Regeln verboten; er ist bei Anfängern wenig wirksam; wie er bei guten Spielern auszubilden sein würde, entzieht sich infolge der mangelnden Erfahrung dem Urteile.

V. Das Einüben

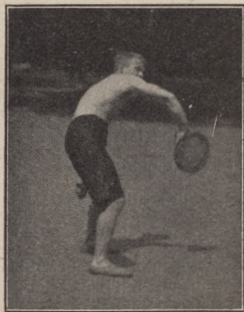
Das Spiel eignet sich für Kinder und Erwachsene beiderlei Geschlechtes; in Norddeutschland ist es bei Männern wenig beliebt; in Süddeutschland ward es wenigstens früher auch von ihnen gern gespielt.

Man läßt Rechtsschläger am liebsten an der linken, Linkser an der rechten Feldseite spielen (nach der Leine gesehen). Vor allem muß man den Vorderspielern das Rücklaufen verbieten;



Aufgenommen mit Zeiß-Objektiv „Tessar“ f 4,5 auf Jahr Moment.

Bild 55. Richtiger Schrägschlag von unten her.



Aufgenommen mit Zeiß-Objektiv „Tessar“ f 4,5 auf Jahr Moment.

Bild 56. Retten eines Balles durch Drehhandschlag.



Bild 57. Unterlaufen eines Balles mit Pendelschlag.

das Zusammenrennen mit dem Hinterspieler ist hier noch übler als beim Faustball, weil der Blick meist noch mehr nach oben gerichtet ist.

Da das Treffen der hohen Bälle aus der Luft sehr schwer ist, muß man beim Einüben zunächst das Schlagen von Bodenbällen gestatten; man kann dabei folgende Spielweisen beobachten:

1. Schlagen ohne Zählen und ohne Leine. Zwei bis vier einander gegenüberstehende Spieler schlagen sich den Ball gegenseitig zunächst nach einmaligem Aufspringen, dann aus der Luft zu; es können auch dem einzelnen Spieler zwei bis drei Schläge mit inzwischen eintretendem Springen des Balles gestattet sein; jeder ist anzuhalten, dem Mitspieler den Ball schlaggerecht möglichst hoch zuzuspielen. Anzugeben hat immer wegen des Zeitverlustes der Ballnächste.

2. Schlagen von Reihen über eine Schnur.



Aufgen. m. Reiß-Objektiv
„Tessar“ 8: 4,5.
auf Jahr Moment.

Bild 58 Rückschlag
über Kopf.

a) Hüpfballschlagen. Der Ball muß von den Spielern stets in hüpfender Bewegung gehalten und nach jedem Aufhüpfen geschlagen werden, dabei wird er möglichst oft über die Schnur ins Gegenfeld geschlagen ein Luftball zählt drei, ein anderer Rückschlag einen Punkt; rollt der Ball oder kommt er außerhalb des Spielfeldes zur Erde, so ist die Reihe zu Ende; das Zählen beginnt von vorn.

b) Luftballschlagen, wie a; doch ist jedesmal nur einmaliges Hüpfen gestattet; der Ball kann aber noch in der Luft weiter gespielt und zurückgeschlagen werden; nur Luftbälle werden gezählt.

c) Mannschaftsspiel nach den Wettspielregeln nach Partien. Man kann dabei zur Einübung ein drei- bis einmaliges Springen des Balles gestatten.

Literatur für Faust- und Trommelball:

Dr. S. Schnell, Handbuch der Ballspiele III. Die Rückschlagspiele. Faustball S. 1—63, Trommelball S. 114 ff. Geschichtlich wertvoll.

Reinberg, Anleitung für Ballspielen. Tamburinball S. 105 ff.

(S. H. Weber: Der Faustball, J. f. B. u. J. IV S. 194

Chr. Hirschmann; Das Tamburinschlagen nach Münchener Spielweise J. f. B. u. J. IV S. 198.

Regeln des Zentralausschusses. Faustball I. Vorrede zur 4., 7., 10., 12. Auflage. Trommelball Heft VI. Vorrede 1., 2., 7. Auflage.

Die übrigen Angaben im Wortlaute.

Das Schleuderballspiel

I. Wesen, Stellung im Spielbetriebe, Geschichtliches

Das Schleuderballspiel wird allgemein für ein uraltes deutsches Spiel gehalten; dafür fehlen aber die Beweise. Gutsmuths kennt es nicht, Zahn erwähnt es nicht, weder als Spiel noch als Wurfübung, obgleich er vom Schleudern mancher Geräte spricht; ich nehme daher bis zum Beweise des Gegentheils an, daß es erst im vorigen Jahrhundert in Deutschland entstanden sei.

Es ist ein Rückwurffspiel; zwei Mannschaften schleudern auf einem langenschmalen Platze einander den Ball entgegen. Der erste Wurf beginnt kurz vor der Mitte des Feldes; der Rückwurf erfolgt unter verschiedenen Bedingungen; darin weichen die bisher geübten Spielweisen von einander ab. Bei der ältesten mir bekannten Spielweise, dem Sauballspiele der Schönholzer, der sich auch die älteste Regelausgabe des B. A. von 1896 angeschlossen, erfolgte der Rückwurf entweder

1. von der Stelle, wo der nicht gefangene Ball zur Ruhe kam, oder
2. von einer durch einen Dreisprung vom Fangort des Balles aus erreichten Stelle oder
3. von dem Orte, wo der durch Vorprellen abgewehrte Ball durch die Gegner angehalten wurde oder von selbst zur Ruhe kam.

Ein Gang war gewonnen, wenn es einer Mannschaft gelang, den Ball so über die Hintergrenze der Gegner zu schleudern, daß er

1. dort zu Boden fiel, oder
2. durch einen Prellwurf nicht wieder ins Spielfeld geschafft wurde oder

3. daß bei einem Fang das Mal nicht durch einen Dreisprung erreicht werden konnte. Die Hintergrenze ward mitunter durch ein etwa 2 Meter hohes Tor bezeichnet, aber nicht überall.

Nach dieser Spielweise sind bestimmt in den achtziger Jahren, wahrscheinlich schon früher, in Berlin Wettspiele abgehalten worden; doch fehlen mir darüber Nachweise.

Außer dieser Berliner Form war eine zweite Form gebräuchlich, Schleuderball mit Gegenwurf, bei der das Abprallen wegfiel; der gefangene Ball mußte mit Schockwurf dem Gegner wieder zugeworfen werden, was nach einem Fange solange wiederholt wurde, bis der Ball zu Boden fiel; die Mannschaft, die den letzten Schockwurf ausgeführt hatte, erhielt dann auch noch den Schleuderwurf. Man kämpfte also durch den Gegenwurf nicht nur um den Platz des nächsten Wurfs, sondern auch um das Recht, ihn auszuführen; der Gedanke des reinen Rückwurfspiels war also aufgegeben worden. In dieser Form ist das Spiel in den Hamburger Vereinen und Schulen in der Mitte der neunziger Jahre mit größter Leidenschaft gespielt worden; es verlor aber zuletzt nahezu vollständig das Wesen des Schleuderballspiels; denn ein Schleuderwurf kam vielleicht auf 30—40 Gegenwürfe.

Nach einer Mitteilung durch den Grazer Turnlehrer Schreitter ist aber diese Spielweise nachweislich schon in den achtziger Jahren in Graz üblich gewesen; sie fand sich übrigens auch in den älteren Auflagen des bekannten Spielbuches von Kohlrausch und Marten. Eine Abart davon ist das schwäbische Grenzballspiel, von Kessler, K. u. G. XVIII, S. 416 beschrieben, nach welcher der geschockte Ball sogar von der eigenen Mannschaft wieder gefangen und weiter geschockt werden konnte, also eine Annäherung an Raffball. Die heutige Form verdanken wir den verdienstlichen Bemühungen des jetzigen Spielwartes der Deutschen Turnerschaft Braungardt. Nach dieser oldenburgischen Art ist das Spiel mit Schocken zum alleinigen Wettspielrecht gekommen; der Schockwurf entscheidet aber nur über den Ort des Rückwurfes.

Schleuderball ist ein vor allem männliches Spiel; damit ist einem Betriebe durch Frauen aber nicht die Berechtigung abgesprochen. Nach einer persönlichen Auskunft durch Frä. Dr. Alice

Professe stehen ihm keine Bedenken entgegen, während Prof. F. A. Schmidt nicht ohne weiteres dem weiblichen Schleuderballspiele zustimmen will. Es ist eine Schule der Kraft und Geschicklichkeit beim Wurf und der Abhärtung und des Mutes beim Fang; darum möchte ich es bei der Erziehung des Knaben nicht missen. Besondere Feinheiten zeigt es eben nicht; aber es kommt dem allgemeinen Volksbehagen an der Betätigung anscheinend urwüchsiger Kraft in einfacher Weise ohne jede Ruppigkeit sehr entgegen, daß ich es als notwendige Ergänzung neben dem feineren Wirken im Schlag- und Faustballspiele gern begrüße.

II. Wettspielregeln

(Regeln der Deutschen Turnerschaft im Wortlaut, soweit sie als Wettspielregeln verbindlich sind.)

1. Das Spielfeld von 100×15 Meter sei möglichst eben; für Frauen und Kinder genügt $75-90 \times 12$ Meter.

Die Zuschauer müssen 8 Meter von den Seitenlinien, 30 Meter von den Hintergrenzen entfernt bleiben.

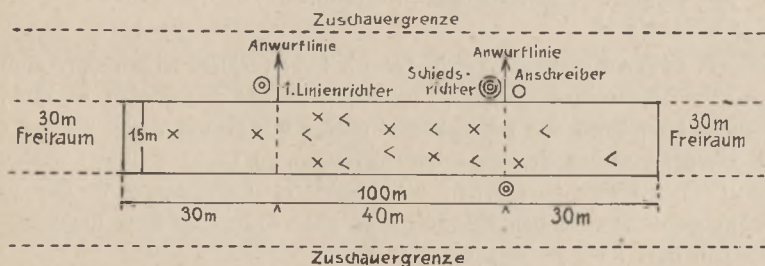


Bild 59. Schleuderballfeld.

2. Die Ecken des Spielfeldes sind durch Fahnen zu bezeichnen. 20 Meter von der Mitte aus liegt nach jeder Seite eine Anwurflinie; für Frauen und Kinder beträgt die Entfernung 14 Meter.

3. Der Schleuderball hat für Männer ein Gewicht von $1\frac{1}{2}$ Kilogramm bei 65—70 Zentimeter Umfang, für Knaben des 15. Lebensjahres und jüngere sowie für Frauen 1 Kilogramm bei 55 bis 60 Zentimeter Umfang; für kleine Knaben und Mädchen 800 Gramm.

Der Ball sei nicht zu fest gefüllt; die Schlaufe führe durch die Achse des Balles als Riemen ohne Ende hindurch; sie darf vor dem Spiele nicht länger als 28 Zentimeter frei herausstehen. Die Ballhülle

besteht am besten aus Leder; Segeltuch ist zulässig; sie darf nicht mit Lederriemen umspannt sein, die beim Fangen des Balles verletzen können.

4. Die Zahl der Spieler beträgt bei Wettspielen acht in jeder Mannschaft; sie darf nicht unter fünf herabsinken, sonst ist das Spiel abzubrechen. Ergänzungen der Mannschaft ist nur bis zum Beginn der zweiten Spielhälfte gestattet; ein Austauschen von Spielern nicht.

Jeder Wettspieler muß eine deutlich sichtbare Nummer (Mindestgröße 8×10 Zentimeter) tragen. Nagelschuhe sind verboten.

5. Wurfsarten. Im Spiel gelangen zwei Wurfsarten zur Anwendung:

- a) Das Schleudern aus dem Stand oder mit beliebigem Anlauf; beim Überschreiten der Abwurfstelle darf die Gegenmannschaft nach Anweisung des Schiedsrichters entsprechend vorrücken.
- b) Das Schocken, das nur nach einem Fang von der Fangstelle mit gestrecktem Arm ausgeführt werden darf; das Vorlaufen wird wie das Überschreiten beim Schleudern behandelt.

6. Platzwahl. Die Mannschaft, die beim Losen gewinnt, wählt entweder den Platz oder den Anwurf.

7. Anwurf und Rückwurf. Das Spiel beginnt mit einem Schleudermurfe von der Anwurfslinie aus. Der Rückwurf erfolgt durch die Gegenmannschaft von der Stelle aus, wo der Ball zur Ruhe kam, der Anwurfstelle. Die Mannschaften wechseln also mit den Schleudermurfen ständig ab.

8. Schockwurf. Wird der Ball von einer Mannschaft nach dem Wurf der Gegenmannschaft gefangen, ehe er den Boden berührte, so wirft der Fänger ihn mit Schocken wieder den Gegnern zu. Wird der Schockwurf von den Gegnern wieder gefangen, so macht der Gegenfänger erneut einen Schockwurf u. s. f., bis der Ball zu Boden fällt. Der zu Boden gefallene oder von einem Spieler abgeprallte Ball kann wohl aufgehoben, aber nicht zurückgestoßen werden.

Der Ball wird nun von seiner Ruhestelle aus von der zum Schleudermurfe berechtigten Mannschaft geschleudert. Das Nachfangen des Balles, auch durch einen andern Spieler, ist gestattet.

9. Der Schleudermurfe erfolgt genau in der Reihenfolge der Nummern; der Fänger darf also nicht außer der Reihe schleudern.

10. Ein Fehlmurfe ist ein Schleudermurfe, der wesentlich von seiner beabsichtigten Flugbahn abweicht. Gelingt es dem Werfer eines Fehlmurfes, den Ball zu fangen oder vom Boden aufzuheben, ehe ihn ein anderer Spieler, sei es Gegner oder Freund, berührt, so darf er seinen Schleudermurfe von der vorigen Abwurfstelle wiederholen; es darf also kein Spieler dem Werfer beim Aufheben behilflich sein.

11a. Schiefwurf. Fliegt oder rollt der geschleuderte Ball über die Seitengrenze hinaus, so wird er zum Schiefwurf. Von der Stelle aus, wo der Schiefwurf die Seitenlinie kreuzte oder in gleicher Höhe mit ihr, erfolgt entweder der Rückwurf der Gegenmannschaft oder ihr Schockwurf, wenn sie den Schiefwurf gefangen hat.

11b. Ungültiger Schockwurf. Fliegt der geschockte Ball über die Seitengrenze, ohne im Spielfelde einen Gegner oder den Boden berührt zu haben, so wird er ungültig; die zum Schleudern berechnete Mannschaft erhält von der letzten Fangstelle aus ihren Schleudernwurf, ebenso bei fehlerhaftem Armbeugen beim Schockwurf.

12. Verhalten zum Gegner. Es ist verboten, den Gegner am Fangen, Werfen oder Laufen zu hindern. Kein Gegner darf dem Werfer näher als drei Meter kommen, solange dieser den Ball in der Hand hat. Bei Verstößen gegen diese Bestimmung kann der Werfer seinen Wurf wiederholen. Außerdem kann Verwarnung oder Ausschluß des Schuldigen durch den Schiedsrichter erfolgen.

13. Spielverschleppung. Absichtliches Verschleppen des Spieles, um einen Erfolg des Gegners zu verhindern, ist zunächst durch Verwarnung, nach zweimaliger Verwarnung durch einen Strafwurf für die benachteiligte Mannschaft zu strafen. Absichtliches Verschleppen kann u. a. in folgendem erblickt werden:

- a) in unnötigen oder ungewöhnlich langen Pausen zwischen den einzelnen Spielhandlungen,
- b) in offenbar absichtlichem Wiederholen des Anlaufes zum Schleudern
- c) in unnötig langem Halten des Balles vor dem Schocken.

14. Strafwurf. Der Strafwurf erfolgt durch die geschädigte Mannschaft von der Abwurfstelle für die nächste Spielhandlung aus nach Bestimmung des Schiedsrichters

- a) bei absichtlichem Überschreiten der Abwurfstelle beim Schleudern als Strafschleudernwurf, beim Schocken als Strafschockwurf,
- b) bei absichtlicher Spielverschleppung als Strafschleudernwurf.

15. Entscheidung. Ein Spiel ist entschieden:

- a) wenn der geschleuderte oder geschockte Ball über die Mallinie fliegt oder rollt und innerhalb der Verlängerung der Seitenlinien den Boden berührt,
- b) wenn der Ball zwar vor der Mallinie aufspringt, aber erst hinter ihr gefangen wird oder hinter der Mallinie außerhalb der Seitenverlängerung landet,
- c) wenn er hinter der Mallinie gültig gefangen, aber ungültig vorgechockt wird.

Der Ball kann aber auch hinter der Mallinie weiter gespielt werden:

- a) wenn er hinter der Mallinie gültig gefangen und durch Zurückwerfen mindestens bis auf die Mallinie gebracht wird, ohne außerhalb des Spielfeldes den Boden zu berühren oder vom Gegner gefangen zu sein,
- b) wenn er durch einen Schleudwurf hinter der Mallinie die Verlängerung der Seitengrenzen überfliegt, ohne innerhalb derselben den Boden zu berühren; er wird dann nach Regel 11 von der Kreuzungsstelle weitergespielt.

16. Neuer Gang. Ist ein Spielgang entschieden, so beginnt ein neuer von der Mitte des Feldes aus, die unterlegene Mannschaft hat den ersten Wurf; doch wird in der Reihenfolge der Werfer fortgefahren.

17. Spieldauer. Ein Wettspiel dauert 2 mal 15 Minuten mit fünf Minuten Pause und Wechsel des Platzes und Anwurfes bei Halbzeit; in der Reihenfolge der Werfer wird fortgefahren. Schluß der Halbzeit darf erst eintreten, wenn der Ball zur Ruhe kommt, nicht während des Schleuderns und Schockens.

18. Der Sieg wird durch die Zahl der gewonnenen Male entschieden; bei gleicher Zahl oder ohne Malgewinn ist das Spiel unentschieden. Muß bei unentschiedenem Spiel eine Entscheidung herbeigeführt werden, so wird das Spiel mit jedesmaligem Wechsel nach fünf Minuten solange fortgesetzt, bis eine Entscheidung gefallen ist.

19. Schiedsrichter. Zur Leitung eines Wettspieles sind ein Schiedsrichter, zwei Linienrichter und ein Aufschreiber nötig, die während des Spieles außerhalb des Feldes bleiben und zwar der Schiedsrichter in der Nähe der Mannschaft, die den Wurf erwartet, die beiden Linienrichter bei den Werfern.

Der Schiedsrichter überzeugt sich vor dem Spiel von dem regelrechten Zustand des Platzes und des Balles, eröffnet und schließt das Spiel, wacht über die Innehaltung der Spielregeln und entscheidet alle Fragen selbständig; er hat das Recht, das Spiel zu unterbrechen; seine Tatsachenentscheidungen sind unanfechtbar.

Die beiden Linienrichter überwachen die Abwürfe, stellen bei Schiefwürfen den Kreuzungspunkt fest und rufen bei unabsichtlichem Überschreiten der Abwurfstelle der Gegenmannschaft die Schrittzahl zum Vorrücken zu.

Der Aufschreiber bucht die gewonnenen Male und überwacht die Reihenfolge der Schleuderer und den Wechsel des Schleuderns nach der Überwachungsliste.

III. Spielplatz und Spielgerät

Der Spielplatz stellt keine besondern Anforderungen; kurz gehaltener Rasenboden ist der angenehmste.

Der Schleuderball darf besonders nicht zu schwer sein, da sonst der Schultergürtel der starken Zerrung nicht gewachsen ist und das Spiel infolge der nahen Würfe sein Doppelwesen als Schock- und Schleuderspiel verliert. In früherer Zeit muß man mit wahren Angerümen geworfen haben; Gasch, Volkstümliche Wettübungen, Leipzig, Hesse 1906, S. 218 berichtet, daß in Leipzig Bälle bis zu 10 Kilogramm (!) benutzt worden sind. Auch Bälle von 2 Kilogramm sind für das Spiel zu schwer und bei ungeübten Spielern außerdem gefährlich beim Fangen. Henkelbälle sollte man nicht mehr benutzen; sie gestatten keine Ausbildung der Spielfertigkeit und sind infolge des

Ausreißens der Henkel; auch weniger haltbar; sie lassen sich mit geringen Kosten in Schlaufenbälle umwandeln.



Bild 60. Friesischer Kreiswurf.
Beginn des Kreuztrittes beim Seitgehen
mit Kreisen.

Bild 61. Kreiswurf.
Ende des Kreuztrittes beim Seit-
schreiten mit Kreisen.

Bild 60—63 nach W. Braungardt, Bewegungsspiele Oldenburg 1920, Littmann.
Mit gütiger Erlaubnis des Verfassers.

IV. Fertigkeiten

a) Das Schleudern

1. Der friesische Wurf. Ein guter, sicherer Schleuderwurf ist keine leichte Sache; da das Spiel sich in einer verhältnismäßig schmalen Bahn abwickelt, ist der friesische Wurf ohne Drehung vorzuziehen, bei dem der Ball sicherer in der Bahn bleibt. Nach Braungardt faßt der Rechtswerfer mit zwei Fingern in die Schlaufe und beginnt dann seinen Anlauf in der Vorschrittstellung links mit Seitenschwingen des rechten Armes, Blick links; dann folgt ein Seitgehen links



Bild 62. Kreiswurf.
Kurz vor dem Abwurf nach dem
Niedersprung auf den linken Fuß.

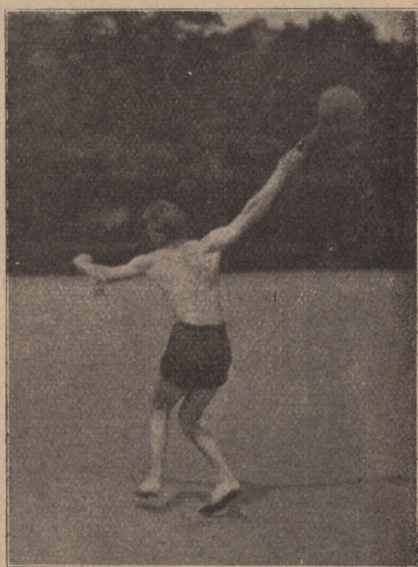


Bild 63. Kreiswurf.
AusSchwung nach dem
Wurfe.

etwa 10 Meter weit, immer beginnend mit Kreuztritt rechts vor links und sofortigem Seitstellen links, dazu vier- bis achtmaliges Armkreisen beider Arme, in senkrechter Ebene, abwärts beginnend. Mit jedem Auftreten des rechten Fußes, das von leichtem Knie- wippen begleitet ist, gelangt der Ball nach einem Armkreis wieder unten an; Armkreisen und Anlauf werden immer schneller, die Gangschritte zu Sprungschritten.

Zum Abwurf springt der Werfer im stärksten Schwung mit kurzem Doppelhupf rechts ab und beim Nieder-

sprung auf das linke Bein mit größerem Doppelhupf wird der Ball bei scharfer Rechtsdrehung der Hüften losgelassen. Der Oberarm des Wurfarms schlägt an den Rumpf, der Ellenbogen gegen die rechte Hüfte, der Unterarm liegt wagerecht an, durch das ruckhafte Drehen der Hüften und die schlagartige Bewegung des Wurfarms wird die Wurfwucht stark erhöht. Das Übertreten über die Mallinie verhindert man durch schnelles Rückstellen oder Rückspreizen des rechten Fußes nach dem Abwurf.



Aufgenommen mit Zeiss-Objektiv „Zeissar“ 8 4,5 auf Jahr Moment.

Bild 64. Drehwurf,
Beginn nach Dithmarscher Art
durch senkrechtens Kreisen
mit Vorschreiten.

Bild 65. Drehwurf,
Schrägfleisen während des Drehens.
Das rechte Knie ist fehlerhaft nach innen
geknickt.

Auf die genaue Einübung der Bewegung kommt alles an, man beginnt am besten mit den Übungen ohne Ball, nimmt aber dabei in die Wurfhand irgendeinen Gegenstand.

2. Der sportliche Drehwurf, von dem aber für die Zwecke des Spieles abzuraten ist, beginnt mit einem Anlauf von 6—15 Meter je nach der Zahl der Drehungen. Man fängt mit senkrechtem Kreisen in Ruhestellung an, um die Schulter zu lockern und geht bei diesem Kreisen langsam vor.

Mit der Drehung beginnt man etwa 2—3 Meter vor der Abwurfslinie. Vorteilhafter sind zwei oder drei Drehungen; für jede



Bild 66. Schleuderballwurf, Abwurfstellung.
Man beachte den scharfen Zug nach links des ganzen Oberkörpers;
der Ball folgt dem Körper.



Bild 67. Drehwurf, letzter Augenblick des Wurfes.

rechnet man 1—2 Meter mehr. Die Füße werden beim Drehen immer nur mit dem Ballen aufgesetzt und drehen sich auf ihm

weiter. Die letzte Drehung führt in die Abwurfstellung; der linke Fuß bleibt rechts von der Mittellinie der Wurfrichtung; der Körper ist gut vorgeneigt, in der Hüfte nach rechts gedreht. Der Abwurf wird mit äußerster Schnelligkeit ausgeführt; der Wurfarmliegt hinter dem Körper zurück; die linke Körperseite hilft durch scharfes Ziehen nach links.

3. Der Kehrwurf lernt sich leicht. Er beginnt, indem der Werfer zunächst der Abwurfstelle den Rücken zudreht und den mit zwei Fingern gehaltenen Ball über die Wurf Schulter hebt. Dann schwingt er den Ball mit Armstreckung schrägaufwärts und sofort weiter mit gleichzeitiger Kehrtwendung links beim Rechtswurf kräftig abwärts und vorwärts. Vor der Kehrtwendung kann auch noch ein senkrecht es Kreises vorwärts über vorn= unten= hinten= oben eingelegt werden, also zunächst gegen die Wurfrichtung. Die Kehrtwendung beginnt dann erst, wenn der Ball wieder oben ist; der Kreis des Balles geht von selbst in den Schleudwurf über.



Aufgenommen mit Zeiß-Objektiv „Tessar“ ƒ 4,5 auf Jahr Moment.

Bild 68. Drehwurf, oft geübter Umsprung der aber erst erfolgt, wenn der Schleudeball die Hand verlassen hat.

4. Der einfache Schwungwurf ist ebenfalls leicht zu lernen. Man tritt etwa 1—2 Meter von der Abwurfstelle zurück in Seitenschrittstellung, links vor, schwingt den Ball mit gestrecktem rechtem Arm nach vorn, dann zurück und macht nun in dem Augenblicke, wo der Ball am tiefsten ist, einen Hupf vorwärts, indem man scharf rechts abstößt und wieder in die Vorschrittstellung links springt. In diesem Augenblicke ist der Wurfarmliegt nach vorn in die Wurflage gekommen, und die Finger lassen den Ball los. Man kann in der Ruhestellung auch einen oder mehrere senkrechte Armkreise einlegen.

Von Wichtigkeit ist bei allen Wurfarten das rechtzeitige Lösen der Finger von der Schlaufe; zu frühes Lösen gibt einen Glach-, zu spätes einen Steilball.

Das Schocken des Balles beginnt für den Rechter in loser Grundstellung, indem man den Ball in die linke Hand legt und scharf mit der rechten darauf schlägt, die Finger gespreizt. Der Oberkörper dreht zum Vorschwingung zunächst nach links, die Arme folgen nach. Zum Ausholen dreht nun der Oberkörper soweit wie möglich nach rechts, dabei wird das rechte Bein unter starkem, aber lockerem Beugen zurückgestellt. Der rechte Arm schwingt ausholend weit rechts zurück,



Bild 69. Schockwurf.
Beginn der Bewegung.

der linke begleitet zunächst den Schwung, wobei die linke Hand den Ball fest in die Höhlung hineindrückt, die zwischen der vorgewölbten rechten Hand und dem Unterarm entsteht und dann losläßt. Der Wurfsschwung beginnt nun mit scharfer Linkswendung des Oberkörpers unter schnellem Schockschwung des rechten Armes schräg nach oben und vorn mit schwinghaftem Vorlegen auf das linke Bein; der Ausschwing führt den rechten Arm nach dem Loslassen des Balles an die linke Körperseite, den linken Arm ganz zurück. Der rechte Fuß stellt sich scharf nach vorn; das linke

Bein kreuzt mitunter hinter das rechte. Die Schlaufe darf also nicht benutzt werden.

Das Fangen darf nie mit der Hand versucht werden, wozu besonders hochfliegende Bälle reizen, um schwere Verstauchungen und Verrenkungen der Finger zu vermeiden. Fangen muß man in halber Hockstellung, mit vorgestreckten, leicht gebeugten Armen, mit geballten Fäusten, mit vorgebeugtem Oberkörper. Entweder läßt man den Ball auf die Oberschenkel prallen und umschlingt ihn dann schnell mit den Armen, oder man läßt ihn auf die Unterarme auffallen und drückt ihn dann schnell im Hocken an sich. Man darf sich dem heransfliegenden Balle

nicht zu weit nähern. Einen überweg fliegenden Ball kann man nicht mehr erfassen; höchstens wissen sehr geschickte Jünger auch da sich noch durch einen Sprung zu helfen; bei dem der

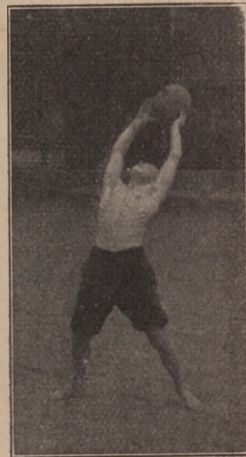


Aufgenommen mit Zeiß-Objektiv „Tessar“ \bar{f} 4,5 auf Jahr Moment.

Bild 70. Schockwurf, letzter Augenblick des Wurfes.



Bild 71. Richtiger Fang
des Schleuderballes.



Aufgenommen mit Zeiß-Objektiv
„Tessar“ \bar{f} 4,5 auf Jahr Moment.

Bild 72. Falscher Fang
des Schleuderballes.

Ball mit angehockten Knien wie im Stand gefangen wird. Besser läßt man aber hohe Bälle dem Hintermann, auch schon Bälle in Kopfhöhe; bei denen bückt man sich rechtzeitig, damit der Hintermann fangen kann. Seitliche Bälle kann man nicht durch Seitstrecken der Arme fangen; fast immer entrollt der Ball den Armen, weil man nicht durch den Kumpf den Prall aufgehalten hat. Man versuche sie im Laufe schräg vorwärts zu erhaschen.



Ausgen. mit Zeiß-Objektiv
„Tessar“ 8 4,5 auf Fabr Moment.

Bild 73. Fangfehler
beim Schleuderballfang.
(Singer geöffnet.)

Das Prellen wird bei der neuen Spielart nicht geübt, ist aber eine vorzügliche Kunst. Man erwartet den heransfliegenden Ball wie zum Fangen mit nach vorn schräg nach unten gehaltenen, möglichst eng zusammen gedrängten, leicht gebeugten Armen, beide Knie leicht gebeugt oder in Ausfallstellung, Kumpf vornüber. In dem Augenblicke, wo der Prall des Balles gebrochen ist, streckt man die Arme federnd und hebt sie zugleich schwunghaft nach vorn; dadurch fliegt der Ball weit zurück. Auch mit den Oberschenkeln kann man so prellen; oder auch mit der Schulter, indem man den Ball zwischen Oberarm und Brust auffängt und abspringen läßt. Besonders wirksam wird das Prellen beim Gegenlauf gegen den heransfliegenden Ball. Warnen möchte ich vor dem Prellen mit andern Körperteilen, Kniescheiben, Kopf, Unterleib, Kreuz. Schwer ist oft die Grenze zwischen Rückstoß und Prellen festzustellen.

V. Die Spielweise

Verteilung im Felde. Die acht Spieler gliedern sich in zwei Fänger, die beim Anwurf hinter ihrer Anwurfslinie stehen, vier Mittelspieler, die sich im Mittelraum verteilen und zwei Borderspieler, die sich in der Nähe der gegnerischen Fänger aufhalten. Selbstverständlich kann man mitunter mehr Fänger nötig haben; von Wichtigkeit ist, daß sie dann gestaffelt stehen, und daß dabei jeder Blickfreiheit hat; man nimmt dann weniger Mittelspieler. Der letzte Fänger muß so weit hinten

stehen, daß ihm kein Ball über den Kopf fliegen kann. Die Vorderspieler sollen vor allem die kurzgeschockten Bälle auffangen, die Mittelspieler die weiter geschockten und die kurzen Schleuderbälle halten. Daher ist für sie seitliche Verteilung die Hauptsache.

Verhalten im Felde. Der nächste Schleuderer nimmt schnellstens nach Beendigung des Schockgelechtes seinen Anlaufplatz vor dem Abwurfplatz ein; der Ball wird ihm nötigenfalls zugeworfen, damit keine Stockung entsteht und damit er möglichenfalls den Ball eher schleudern kann, als die Gegner in der Abwehr stehen. Soll ein Vorderspieler schleudern, so werde er schnell durch einen Mittelspieler ersetzt; der letzte Hinterspieler beteilige sich nicht am Schockgelechte, damit nicht ein plötzlicher Schleudermwurf über ihn weg geht.

Bei Bällen in Scheitelhöhe bücke man sich rechtzeitig, damit der Hintermann fangen kann.

Literatur:

Braungardt, K. u. G. XVIII S. 25, ders. D. L. 1920, S. 13. Das Ballschleudern nach friesischer Art, ders. Das Schleuderballspiel; seine alte und neue Kampfweise D. L. 1920, S. 256, ders. Bewegungsspiele S. 46 f.

Binting, Zur Ausbildung des Schleuderballspieles, K. u. G. XVIII S. 116.

Kesler, Grenzball, K. u. G. XVIII S. 416.

Schroeder, Oesterreichischer Schleuderball K. u. G. XX S. 471. Spielregeln des 3. A. Heft 4, erste und neunte Auflage.

Deutsche Turnerschaft, Spielregelheft 2, Leipzig 1921 Versandhaus der D.L.

Handball

1. Wesen, Stellung im Spielbetriebe, Geschichtliches

Handball ist im Laufe weniger Jahre zu einem weitverbreiteten Spiele für Männer, Frauen und Kinder geworden. Seinen Namen hat es von dem inzwischen verstorbenen Kreisturnwart des Kreises z. B. Heiser erhalten. Das Regelwerk ist eine Anwendung der Fußballregeln auf das Spiel mit einem Wurfball.

Handball ist also wie Fußball ein Kampf ums Tor. Ein großer Hohlball (Faust- oder Fußball) soll durch das Tor der Gegner geschafft, das eigene Tor gegen deren Angriffe geschützt werden. Nur die Hände dürfen den Ball fortbewegen; dabei darf man mit dem Ball nicht mehr als drei Schritte laufen; nur der Torwächter darf den Ball in der Abwehr auch mit dem Fuße spielen. Den Torraum darf kein Spieler außer ihm absichtlich betreten, weder Freund noch Gegner.

Zahl und Einteilung der Spieler entsprechen denen des Fußballspieles.

Die fünf Stürmer sind die eigentlichen Angreifer, die entweder durch geschicktes Zuspielen oder schnellen Durchbruch den Ball näher ans Tor des Gegners bringen, um dann von der Torraumlinie aus den Wurf aufs Tor anzubringen.

Die drei Läufer sollen teils den Angriff stützen, teils den der Gegner abwehren. Sie dürfen weder das eine noch das andere aus den Augen verlieren, weil sonst empfindliche Lücken entstehen, die dem Gegner das Spiel leicht machen.

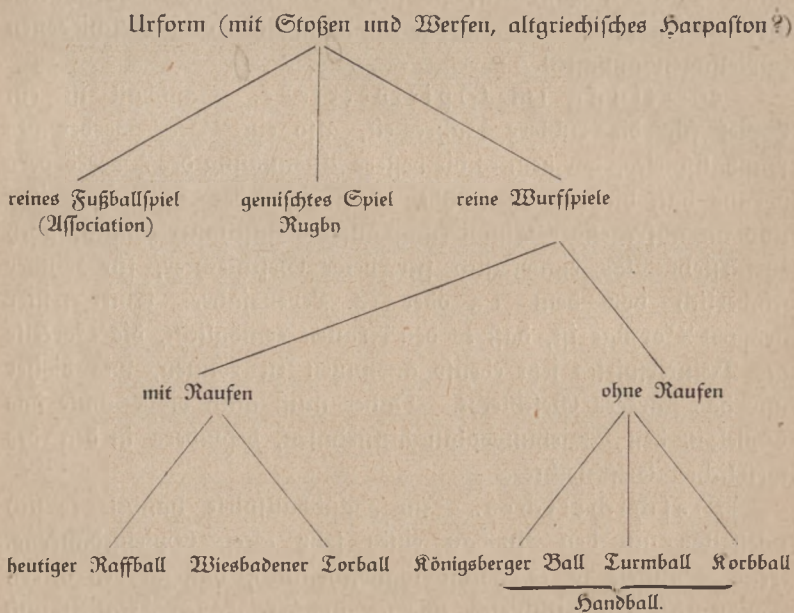
Die beiden Verteidiger halten sich in ihrem Straf- raume oder in der Nähe auf, der Torwächter vor allem im Torraume.

Wesen des Handballkampfes. Wie beim Fußballspiel hat bei guten Mannschaften auch der beste Einzelspieler nur wenig Aussicht, allein durchzudringen; das Zusammenspiel ist die Seele des Kampfes. Es soll sich noch lebhafter und schneller vollziehen als beim Fußball; blitzschnelles Zuwerfen und geschicktes Fangen des Balles, Umspielen und Sperren des Gegners, schärfstes Torwerfen und genaueste Abwehr stellen an die Lauffähigkeit mindestens ebenso große Anforderungen wie bei irgendeinem andern Spiele, ebenso an schnelle Übersicht und augenblickliches Erfassen der Spiellage. Kein Spiel ist so wechselvoll wie Handball. Daher ist zwar die Grundauffstellung immer wieder anzustreben; sie muß aber nicht starr eingehalten werden, sondern in fortwährendem Fluß sich den verschiedenen Spiellagen anpassen.

Stellung im Spielbetriebe. Handball ist ein Spiel für die kühlere Jahreszeit, also ein Wettbewerber des Fußballspieles, vor dem es die bessere Ausnutzung des Oberkörpers voraus hat, hinter dem es aber an Feinheit der Spielfertigkeiten und an aufregender Einwirkung auf die Zuschauer zunächst noch zurücksteht. Es eignet sich für beide Geschlechter, für Kinder schwerlich vor dem 13. oder 14. Lebensjahre. Einer seiner größten Vorzüge ist, daß es den Frauen ermöglicht, die Vorteile des Winterspieles jetzt ebenso ausnutzen zu können, wie bisher nur das stärkere Geschlecht. Daher muß auch die Schule das Spiel in den Erziehungsplan aufnehmen, besonders in den des weiblichen Geschlechtes.

Geschichtliches. Im Handballspiele handelt es sich zweifellos um den Ausbau eines sehr alten Spielgedankens. Nach Schnell ist es höchst wahrscheinlich, daß in den ältern Formen des Fußballspieles, wie sie aus Frankreich, Italien und England schon im 12.—14. Jahrhundert bezeugt sind, durchaus nicht nur mit dem Fuß, sondern bei einigen Spielformen offenbar vor allem mit den Händen gespielt und gerauft wurde. Dies gleichzeitige frühe Vorkommen läßt auf eine gemeinsame Entstehung aller dieser Spiele, vielleicht eine Einführung durch die Römer schließen; aber über die ältesten Spielformen sind wir auch hier noch durchaus im Unklaren, so daß ihr Zusammenhang nur geahnt werden kann. Von Prof. K. Koch ist Raffball, Harpaston, ein altes, griechisches Spiel als Grundlage bezeichnet

worden, das dann durch die Römer übernommen und von ihnen den späteren Völkern als Erbe hinterlassen wurde. Der beim Raffball gebräuchliche kleinere Ball bietet kein Bedenken gegen diese Annahme; denn z. B. in Padua spielte man nach Scaino mit einem noch kleineren Balle als in Florenz, wo der Ball schon wesentlich kleiner war als ein jetziger Fußball. Ursprünglich war auch bei vielen dieser Spiele gar nicht die Absicht, den Ball in das Tor oder einen erhöht aufgestellten Ring der Gegner zu treiben, sondern ins eigene Mal, was durch die Gegner verhindert wurde. Das Verhältnis der Spiele zu einander scheint mir in folgendem Grundriß gegeben zu sein:



So rührt die Übereinstimmung der Regeln innerhalb all dieser Spiele aus dem gemeinsamen Ursprunge her, und nicht aus Nachahmungssucht; ihre Verschiedenheiten sind nicht willkürliche Änderungen, sondern denkrichtige Folgen aus der Spaltung der Urform. Auch die beim ursprünglichen Korbball bestehende Absicht, den Ball in den eigenen Korb, nicht den des Gegners zu werfen, scheint eine Wiederholung eines alten, aber überwundenen Spielgedankens; beim heutigen deutschen Korb-

ballspiele ist sie auch in den allgemeinen heutigen Gedanken aller Torballspiele umgebogen, das Mal des Gegners zu bedrohen. Darnach ist zwar den Engländern nicht der Ruhm abzusprechen, auf Grund einer überkommenen Vorlage zwei Grundgedanken des alten Spieles ausgebaut zu haben, den ursprünglichen des Werfens und Trezens und den neuen des reinen Trezens. Ebenso berechtigt und ebenso urtümlich ist aber der Ausbau des andern Grundgedankens, des reinen Wurfes, durch unsere Spieler und Spielleiter; Handball ist also ebenso deutsch, wie Fußball englisch ist. Darnach gebührt K. Koch nicht nur der Ruhm, als erster deutscher Schulmeister den Fußball auf ein deutsches Spielfeld geworfen zu haben, sondern ganz unbestreitbar das Verdienst, mit seiner Empfehlung des Kaffballspieles den Ausbau des reinen Wurfballgedankens eingeleitet zu haben. Nachdem es zuerst 1891 in Braunschweig gespielt und in der Monatschr. f. d. Turnw. 1891, beschrieben worden, ward es ausführlich dargestellt Z. f. L. u. S. 1897, dann in die Regeln des Z. A. Heft 1 aufgenommen. Darnach ward mit einem Vollball von 10 Zentimeter Durchmesser gespielt; der Werfer durfte durch Umfassen und Hochheben am Spiele gehindert werden; für Wettspiele waren sieben Spieler auf jeder Seite des 200 Meter langen Feldes vorgeschrieben. Inzwischen stellte Hagelauer in Wiesbaden auf einem für Fußball zu kleinen Felde etwa seit 1897 Versuche mit einem andern Spiele an, bei dem ein Fußball zwar benutzt, aber nicht gestoßen, sondern geworfen werden sollte. Seine Erfahrungen verdichteten sich im Wiesbadener Torballspiel, das ziemlich genau die Fußballregeln übernommen, nur dem Werfen entsprechend eingerichtet hat. Im Königsberger Damenturnverein war 1909 eine Übertragung der Fußballregeln auf ein Wurfballspiel unter dem Namen Königsberger Ball vor einer größeren Anzahl geladener Gäste mit Beifall vorgeführt worden, das sich vom Torballspiel dadurch unterscheidet, daß der Ball nur nach Art des Faustballspieles geschlagen wird und daß kein Kaufen um den Ball gestattet ist. Beim Torball darf er in jeder beliebigen Weise geschlagen oder geworfen, aber nicht mit Knien und Füßen absichtlich gestoßen werden; auch darf er dem Werfer entrisen werden. Ein neues Spiel war besonders durch A. Hermann-Braunschweig 1897 eingeführt worden, der von Naysmith 1892 in Massachusetts erfundene Korbball, bei

dem die Mannschaften die Aufgabe hatten, einen besonders großen Hohlball in den hinter ihrem eigenen Spielfelde befindlichen Korb zu befördern, was die Gegner zu hindern suchten. Der B. U. übernahm die amerikanischen Regeln getrennt für Männer und Frauen; zugleich aber ward auch für dieses Spiel der gewöhnliche Fußball eingeführt, der seit 1912 auf Hirschmanns Anregung auch für das Raffballspiel unter Vergrößerung der Spielerzahl auf zehn jederseits angenommen ward. Bei dem von Braungardt empfohlenen Turmball sollte die Spitze eines Ständers mit dem Korb getroffen werden; sonst galten die Korbballregeln. Nun entwickelte sich unter Änderung des Namens in Handball wohl vor allem aus dem Königsberger Ball in den märkischen Turn- und Sportvereinen ein neues Spiel, das besonders seit dem Kriege durch eifrige Werbung sowohl der Turn- als der Sportvereine unter besonderer Förderung durch den Sportlehrer Dr. Schelenz-Berlin sich sehr schnell verbreitete und schon bei den Streitigkeiten zwischen der Deutschen Turnerschaft und der Deutschen Sportbehörde eine Rolle spielte, da jede das Spiel für sich beanspruchte. Bereits im Herbst 1921 ward von der D. S. sowohl für Männer wie für Frauen in Hannover eine deutsche Meisterschaft ausgetragen; ebenfalls kämpften die Frauen nach vereinfachten von Braungardt vorgeschlagenen Regeln im Korbballspiele um die Meisterschaft. Die notwendige Einheit in den Regeln ward im Oktober 1921 in einer Ausschusssitzung des B. U. herbeigeführt, in der man sich bis auf wenige Abweichungen in allen Punkten auf eine gemeinsame Fassung der Regeln festlegte; durch die neuen Bestimmungen der D. S. ist die Einigkeit nahezu ganz herbeigeführt.

II. Die Spielregeln

nach den Bestimmungen der D. S. ab 1. 1. 23.

Die Maße der Deutschen Sportbehörde sind in () beigefügt.

1. Das Spielfeld ist ein Rechteck von 90—105 Meter Seitenlinie zu 60—70 Meter Torlinie, für Frauen 70—80 Meter : 50—60 Meter.
2. Das Tor in der Mitte jeder Torlinie ist 2,40 Meter hoch und 7,30 Meter breit; für Spielerinnen 5 Meter breit, 2,10 Meter hoch. (D. Sportbehörde Frauen 5 Meter : 2,40 Meter). Die Pfosten des Tores sind durch eine Querlatte fest verbunden.

Der Torraum vor jedem Tore wird begrenzt durch eine Gerade von 7,30 Meter Länge in 12 Meter Abstand von der Torlinie und einem beiderseits um die Torecken gezogenen Viertelkreise von 12 Meter Halbmesser, für Frauen 8 Meter Abstand vom Tor und 8 Meter Halbmesser mit 5 Meter Geraden.

Der Abseitsraum beginnt in 20 Meter Entfernung von der Torlinie, Frauen und D. Sp. 16,5 Meter.

Der Strafraum wird im Abseitsraum durch zwei mit den Seitenlinien gleichlaufende Gerade in 16,5 Meter Abstand von den Torecken begrenzt.

Die Dreizehnmetermarke wird 13 Meter vor jeder Tormitte bezeichnet, für Frauen 11 Meter-Marke.

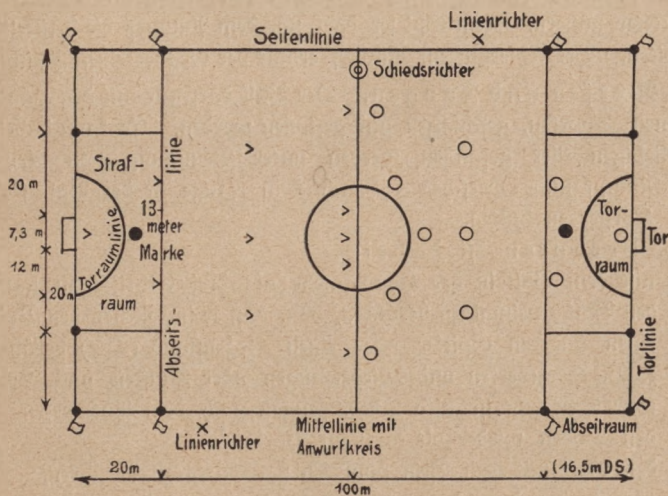


Bild 74. Handballfeld mit Ausmaßen.

Die Mittellinie verbindet die Mitten der Seitenlinien.

Der Anwurfkreis in der Mitte des Spielfeldes hat 9 Meter Halbmesser. Alle Feldlinien sind deutlich zu bezeichnen; außerdem stehen Grenzstangen an den vier Feldecken und den Endpunkten der Abseitslinien s. Bild 75.

3. Das Spielgerät ist ein Fuß- oder Faustball von 70 Zentimeter Umfang und 370—430 Gramm Gewicht vor dem Spiele.

4. Die Zahl der Spieler soll bei Wettspielen auf jeder Seite elf betragen und darf nicht unter acht herabsinken; geschieht das, so hat der Schiedsrichter das Spiel abzubrechen. Ergänzungen der Mannschaft ist nur bis zum Beginn der zweiten Halbzeit gestattet; ein Austauschen von Spielern ist verboten.

5. Nagelschuhe oder Fußballstiefel mit scharfen Klötzen zu tragen ist verboten.

6. Spieldauer. Ein Wettspiel dauert 2 mal 30 Minuten, für Spielerinnen 2 mal 20 Minuten, mit 10 Minuten Pause, die mit beiderseitiger Zustimmung verkürzt werden kann: Nach der Pause wechseln Seite und Anwurf. Die durch Unterbrechung verlorene Zeit ist der ange-setzten zuzulegen.

7. Spielbeginn. Die Mannschaft, die beim Losen gewinnt, wählt entweder die Seite oder den Anwurf.

8. Der Anwurf erfolgt nach Anpfeiff des Schiedsrichters durch den Mittelstürmer vom Mittelpunkt des Spielfeldes aus und darf den Ball dem eigenen Tore nicht näher bringen. Die Spieler der nicht werfenden Mannschaft dürfen sich dem Ball vor erfolgtem Anwurf bis auf 9 Meter nähern. Kein Spieler darf vor dem Anwurf die Mittellinie überschreiten. Bei fehlerhaftem Anwurf erhält der Gegner einen Freiwurf.

9. Werfen und Fangen. Der Ball darf nur mit den Händen oder Armen geworfen, geschlagen und gestoßen werden. Er kann dabei in jeder beliebigen Art gefangen werden unter Benutzung von Armen, Händen, Rumpf und Oberschenkel; nach dem Fange ist der Ball sofort frei vom Körper zu halten.

10. Verboten ist dabei:

- a) mit dem Ball in der Hand mehr als drei Schritte zu laufen,
- b) den Ball zweimal zu berühren, ohne daß er inzwischen den Boden einen anderen Spieler oder einen Gegenstand (Tor) berührte, z. B. Hochwerfen und Wiederfangen oder Fausten nach Hochwurf; erlaubt ist also Wiederfangen nach dem Aufwerfen an den Boden wiederholt auch im Vorlaufen,
- c) den Ball mit dem Bein vom Knie abwärts zu berühren,
- d) für Frauen der D. L., den Ball länger als drei Sekunden in der Hand zu behalten, bei der D. S. L. gilt das Verbot allgemein.

11. Verhalten zum Gegner. Es ist erlaubt, dem Gegner den Ball durch Schlag oder Stoß mit einer Hand aus der Hand zu spielen, (fällt für Frauen der D. L. weg; dafür tritt 10 d ein).

12. Verboten ist dabei:

- a) dem Gegner mit beiden Händen den Ball zu entreißen,
- b) den Gegner zu umklammern oder festzuhalten,
- c) den Gegner in den Torraum zu drängen oder absichtlich hinein-zustoßen,
- d) den Gegner mit den Händen wegzudrängen, ihn gefährlich oder von hinten anzurennen oder anzuspringen oder ihm ein Bein zu stellen,
- e) den Gegner absichtlich mit dem Ball anzuwerfen.

1) beim Versuch den Ball aus der Hand zu spielen, den Gegner zu treffen; (für Frauen der D. L. ist es verboten, der Gegnerin den Ball aus der Hand zu stoßen oder zu schlagen).

13. Fallen Spieler mit dem Ball, so daß er unter ihnen liegt, so hat der Schiedsrichter sofort abzupfeifen und einen Schiedsrichterwurf zu geben, falls nicht eine Strafe verwirkt war.

14. Das Betreten des Torraumes ist nur dem Torwächter gestattet. Fällt ein anderer Spieler in den Torraum, ohne ihn mit den Füßen zu berühren oder wird er in ihn hineingestoßen, so hat er keine Strafe verwirkt.

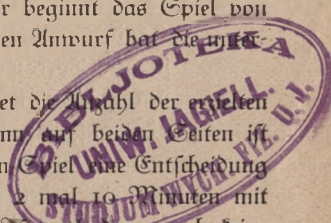
15. Der Ball im Torraum darf nur vom Torwächter gespielt werden. Spielt ihn ein Angreifer durch den Torraum hindurch, so kann er im Spielfelde sofort weitergespielt werden. Wirft die verteidigende Mannschaft den Ball über den Torraum hinweg, so bleibt er ebenfalls im Spiele; berührt er aber dabei im Torraum den Boden oder den Torwächter, so ist ein Dreizehnmeterwurf verwirkt. Ein dabei erzielttes Eigentor gilt als Tor.

16. Der Torwächter kann den Ball im Torraum mit jedem Körperteil abwehren, in der Abwehr auch mit dem Fuße zurücktreten. (Siehe jedoch 28,4) Im Torraume darf er mit dem Balle unbeschränkt laufen. Verläßt er den Torraum, so unterliegt er denselben Bestimmungen wie die übrigen Spieler. Ein Wechsel des Torwächters ist dem Schiedsrichter anzuzeigen.

17. Entscheidung. Ein Tor wird erzielt, wenn der gültig geworfene Ball die Torlinie innerhalb von Pfosten und Querbalken auf dem Boden oder in der Luft ganz überschritten hat. Das Tor gilt auch, wenn der Ball vorher den Torwächter, die Torlatte oder einen Pfosten berührt, wenn die verteidigende Mannschaft den Ball durch das Tor spielt, wenn der Werfer nach dem Wurf in den Torraum fällt, sofern die Füße außerhalb sind, oder wenn er in den Torraum fällt oder tritt, nachdem der Ball schon durch das Tor gegangen ist.

18. Wiederbeginn. Nach jedem Tor beginnt das Spiel von neuem in der ersten Aufstellung nach Regel 8; den Anwurf hat die unterlegene Mannschaft.

19. Spielgewinn. Den Sieg entscheidet die Anzahl der erzielten Tore. Bei gleicher Torzahl oder ohne Torgewinn auf beiden Seiten ist das Spiel unentschieden. Ist bei unentschiedenem Spiel eine Entscheidung herbeizuführen, so wird nach nochmaligem Losen 2 mal 10 Minuten mit Seitenwechsel nach 10 Minuten weitergespielt. Ist auch dann noch keine Entscheidung gefallen, so wird nach nochmaliger Seitenwahl so lange gespielt, bis ein (das entscheidende) Tor fällt. Sollte das nach 10 Minuten nicht geschehen sein, so ist das Spiel als endgültig unentschieden abzubrechen. Eine Wiederholung an einem andern Tage ist statthast.



20. **Abseits.** Ein Spieler ist abseits, wenn er den gegnerischen Abseitsraum betritt, ehe der Ball die Abseitslinie überschritten hat oder wenn er sich noch dort befindet, nachdem der Ball schon wieder aus dem Abseitsraum zurückgespielt ist. Ein Spieler, der abseits ist, darf nicht in das Spiel eingreifen. Ein Freiwurf ist aber erst dann zu geben, wenn er wirklich eingreift.

21. **Einwurf.** Hat der Ball die Seitenlinie überschritten, so wirft ihn ein Spieler von der Mannschaft, die den Ball innerhalb des Spielfeldes nicht zuletzt berührt hat, an der Stelle wieder ins Spielfeld, wo er es verlassen hat. Der Einwurfer steht mit beiden Füßen auf der Seitenlinie, darf beim Wurf nicht springen und nicht vom Gegner gehindert werden; er darf den Ball erst wieder berühren, nachdem dieser einen anderen Spieler berührt hat.

22. **Eckwurf.** Wurde der Ball von der eigenen Mannschaft über das Tor oder die seitliche Torlinie getrieben oder in der Abwehr in den Schußkreis gelenkt, so erhält der Gegner einen Eckwurf, d. h. einen Freiwurf von der nächstliegenden Ecke des Strafraumes an der Torlinie aus. Hierbei darf der Ball durch den Torraum gespielt werden.

23. **Abwurf vom Tor.** Wurde der Ball vom Gegner über die seitliche Torlinie oder das Tor getrieben, so erfolgt Abwurf vom Torraum aus durch den Torwächter. (Überschreiten der Torraumlinie durch den Torwächter 28,4). Der Abwurf kann beliebig ausgeführt werden, auch durch Fausten nach Hochwurf.

24. Ein Freiwurf wird in folgenden Fällen verhängt:

- a) bei fehlerhaftem Anwurf,
- b) bei Fehlern im Werfen und Fangen (mehr als drei Schritte mit dem Ball laufen, den Ball zweimal unmittelbar nacheinander berühren, ihn mit dem Bein vom Knie abwärts berühren),
- c) bei Fehlern im Verhalten zum Gegner (ihm den Ball mit beiden Händen entreißen, den Gegner umklammern oder festhalten, ihn in den Torraum stoßen oder absichtlich hineindrängen, ihn mit den Händen wegdrängen, gefährlich oder von hinten anrennen, oder anspringen, oder ihm ein Bein stellen, ihn absichtlich anwerfen, ihn beim Wegspielen des Balles treffen). [Bei Frauen der D. L.: den Ball der Gegnerin wegzuschlagen suchen, den Ball länger als drei Sekunden halten.]
- d) bei Fehlern im Torraum durch einen Gegner,
- e) beim Eingreifen ins Spiel durch einen Abseitsspieler,
- f) bei fehlerhaftem Einwurf,
- g) bei nochmaligem Berühren des Balles durch den Werfer nach

einem Ein-, Eck-, Frei-, Straf- oder Dreizehnmeterwurf ohne vorheriges Berühren durch einen anderen.

Der Freiwurf erfolgt von der Stelle aus, wo der Fehler gemacht wurde, bei Abseits aber stets von der Abseitslinie.

25. Unterlassen des Freiwurfes. Wenn durch den Freiwurf die geschädigte Mannschaft benachteiligt werden würde, kann der Schiedsrichter davon absehen.

26. Würfe nach Anpiff. Frei-, Straf-, Eck- und Abwurf vom Tor geschehen nach Anpiff des Schiedsrichters; jeder Gegner muß sich bis zum Wurf 6 Meter vom Ball entfernt halten.

27. Torgewinn durch Würfe. Nach Ein-, Frei- und Eckwurf muß nach dem Werfer ein zweiter Spieler den Ball berührt haben, ehe ein Tor gemacht werden kann; es kann auch der Torwächter sein.

28. 1. Ein Strafwurf wird gegeben bei leichteren Vergehen innerhalb des eigenen Strafraumes gegen Regel 10 und 12 z. B. Stoß mit dem Fuße oder einem anderen Körperteil außer den Händen oder absichtliches, aber geringfügiges Anstoßen oder Umwerfen eines Gegners. 2. Er wird ausgeführt nach Anpiff von der Fehlerstelle und kann unmittelbar ein Tor gewinnen. 3. Ist die Fehlerstelle der Tormitte näher als 13 Meter, so erfolgt der Wurf aus 13 Meter Entfernung in Verlängerung der Linie zur Tormitte. 4. Bei Fehlern des Torwächters im eigenen Torraum, z. B. unberechtigtem Abstoße mit dem Fuße, Überschreiten der Torraumlinie beim Abwurf, erfolgt Strafwurf von der Abseitslinie.

29. Ein Dreizehnmeterwurf wird gegeben:

- a) bei groben oder rohen Verstößen gegen Regel 12 im eigenen Strafraum;
- b) beim Betreten des eigenen Torraumes, außer wenn der Spieler hineingestoßen wird;

30. Verhalten beim Dreizehnmeterwurf. Beim Dreizehnmeterwurfe müssen sich alle Spieler außer dem Werfer und dem Torwächter hinter der Strafraumlinie befinden. Der Wurf erfolgt nach Anpiff von der Dreizehnmetermarke aus und kann unmittelbar ein Tor erzielen. Überschreitet der Werfer die Strafmarke während des Wurfes, erfolgt Abwurf vom Tor durch den Torwächter. Stürmen die Angreifer vor erfolgtem Wurf vor, so wird bei erzieltm Tor der Wurf wiederholt; stürmen die Verteidiger zu früh vor, so wird er beim Mißlingen wiederholt.

31. Ein Schiedsrichterwurf erfolgt, wenn das Spiel aus irgend einem Grunde unterbrochen wurde, ohne daß der Ball über die Grenzen oder in den Torraum gelangte, z. B. bei gefährlichem Gewühl oder Fallen von Spielern, bei Unfällen u. dergl.

Der Schiedsrichter wirft den Ball an der Stelle der Spielunterbrechung senkrecht hoch; die Spieler müssen so lange 6 Meter vom Ball stehen, bis er die Hand des Schiedsrichters verlassen hat.

32. Ein Schiedsrichter leitet jedes Wettspiel; er überzeugt sich vor dem Spiel vom regelrechten Zustand des Spielfeldes, eröffnet und schließt das Spiel und hat das Recht, es zu unterbrechen und abzubrechen. Er hält sich möglichst in der Nähe des Balles auf, wacht über die Innehaltung der Spielregeln und entscheidet alle Fragen selbständig. Seine Tatsachenentscheidungen sind unanfechtbar, soweit sie nicht gegen die Regeln verstoßen. Bei rohem oder unangemessenem Verhalten eines Spielers hat er das Recht, den Schuldigen zu verwarnen und auszuschließen.

33. Linienrichter sind zwei, bei Meisterschaftsspielen auch noch zwei Torrichter nötig. Die Linienrichter beobachten Einwurf und Abseits, die Torrichter Einwurf, Abwurf vom Tor, Betreten des Torraumes und Torchuß.

III. Spielplatz und Spielgeräte

Der Spielplatz ist am besten ein Grasplatz; daher sollten die Spieler, solange das Wetter nicht zu kalt ist, barfuß spielen, sonst in Fußballstiefeln ohne scharfe Klöße.

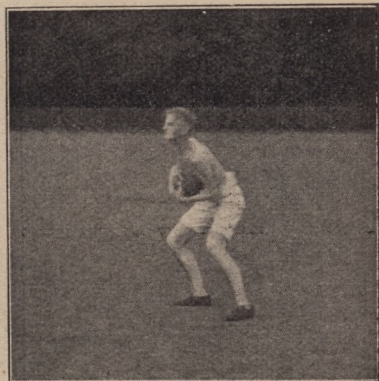
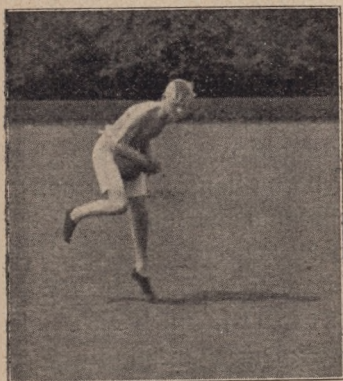
Das Handballtor stimmt für die Männer mit einem Fußballtor mit angebautem Netz von mindestens zwei Meter Tiefe überein. Für Frauen verwandelt man ein Fußball- in ein Handballtor durch Hineinsetzen von zwei Pfosten in richtiger Entfernung, die durch eine Latte von 2,10 Meter Höhe verbunden werden.

Über den Ball und die Ballpumpe ist das Nötige beim Faustball gesagt.

IV. Die Spielfertigkeiten

a) Das Fangen soll nicht mit den Händen geschehen, sondern mehr in der Art des Schleuderballspiels. Man beugt den Oberkörper etwas vor und versucht, den heransfliegenden Ball zwischen den Armen und dem Körper festzuklemmen. Dabei streckt man ihm den rechten Arm (bei Rechtshern) winkelig gebeugt entgegen, Handrücken nach oben, Oberarm dicht am Körper, je nach der Höhe des Balles den Unterarm mehr oder weniger erhoben, den linken Arm in entsprechender entgegengesetzter Haltung; in dem Augenblick, wo der Ball sich im Winkel

zwischen Körper und linker Hand befindet, faßt die rechte Hand schnell zu, um den Ball fest einzuklemmen. Auf diese Weise fängt man Mittelbälle, d. h. in Oberkörperhöhe geworfene Bälle, auch noch Bälle in Kopf- oder Scheitelhöhe, wenn man hochspringt. Der Vorteil dieser Fangart liegt nicht nur in dem sichern Halt, den die Aufhebung des Rückpralles durch den vorgebeugten Oberkörper ermöglicht, sondern auch darin, daß der Ball sofort wurfgerecht in den Händen liegt. Hochbälle müssen ebenfalls zwischen den Händen festgeklemmt werden, damit sie ihre Flugkraft verlieren und ihre Wucht in Fallkraft umsetzen; man darf sie nicht etwa gleich zum zweiten Male ergreifen,



Aufgenommen mit Zeiß-Objektiv „Tessar“ F 4,5 auf Jahr Moment.

Bild 75. Fang eines hochfliegenden Balles durch Hochspringen und Heranreißen an den Körper.

Bild 76. Fang eines Balles in mittlerer Körperhöhe.

wenn sie einem das erste Mal entwischt sind, damit nicht der Gegner einen Freiwurf erhält, sondern muß sie nötigenfalls vor sich zu Boden bringen, um sie nochmals zu ergreifen und weiterzuspielen. Flachbälle kommen vor allem für den Torwächter in Betracht, s. unter Spielweise.

b) Das Abschlagen und Fausteln ist besonders wichtig für Verteidiger und Torwächter. Einfach den Ball gegen die Hände an- und dann wegspringen lassen, sollte man nie, weil das ihn nahezu immer in die Hände des Gegners bringt. Besser ist schon das Wegfausten, doch nur im Notfall für die Verteidigung. Für das Zuspiel eignet es sich seiner geringen Berechnen-

barkeit wegen wenig, wenigstens bei heutiger Spielgeschicklichkeit; doch spielen sich manche Mannschaften schon darauf ein, besonders in der Absicht, den Gegner zu ermüden.

Über die Art des Faustens siehe Faustball Seite 81—88.

c) Das Werfen

Der Einhänder ist bei weitem der wichtigste Wurf des Spieles, sowohl für das Zuspiel als für den Torwurf. Der Zuwurf richtet sich nach den verschiedenen Spiellagen.



Bild 77. Drehhandwurf.

Meistens wird er als Vorhandwurf in der Art des Schockwurfs beim Schleuderballspiel besonders für größere Entfernungen angewandt, also wenn man aus dem Gedränge heraus auf einen freistehenden Außenspieler oder auf den deckenden Läufer zurückwirft, wenn man als Stürmer selbst zu sehr abgedeckt wird. Überraschend wirkt oft der Rückhandwurf im Dreiecksspiel der Stürmer, wenn der Verbindungsstürmer den ihm zugespielten Ball plötzlich nach dem freistehenden Außenspieler spielt anstatt ihn zum Mittelstürmer zurückzuspielen, wie der Gegner erwarten mußte. Über den

Schockwurf siehe Seite 120 beim Schleuderball. Auch Kollbälle sind oft mit Vorteil zur Überrumpelung des Gegners anzuwenden, weil sie ganz unerwartet anzubringen sind.

Der Torwurf muß mit ganz besonderer Schärfe erfolgen und vor allem richtig angefeßt, im Sportwelsch „plaziert“ sein. Den wichtigsten Torwurf gibt ein Wurf, der wie ein Schockwurf angefeßt wird, also als Rechtswurf mit weit zurückgedrehter rechter Hüfte und möglichst weitem Rückführen des rechten Armes. Der Wurfsschwung führt den Arm ziemlich wagerecht nach vorn, der linke Arm verstärkt den Körperschwung durch

scharfes Zurückreißen der linken Körperseite; die rechte Hand bleibt so lange wie möglich am Ball und gibt ihm noch zu allerletzt mit den Fingern einen seitlichen Druck mit. Um



Bild 78. Ansehen zum Torwurf.



Bild 79. Wichtigster Torwurf.

Flacher Schockwurf; beachte die Wurfhand, die dem Ball noch die nötige Drehung und Wucht mitgibt.

wirkksamsten wirft ihn der Mittelstürmer; man setzt ihn meistens besser in die linke Torseite (vom Werfer rechts), da die meisten Torwächter links schwächer sind. Die Außenstürmer sollten nicht

selbst zu Torwürfen ansetzen, wenn sie schon im toten Winkel des Wurffeldes angelangt sind. Da der Torraum nicht betreten werden darf, kann man nicht wie beim Fußballspiel eine flache Vorlage durch Nachsetzen verwandeln. Die Verbindungsstürmer setzen den Torwurf meist kreuzseitig an; also der Halbrechte in die rechte, der Halblinke in die linke Torecke; (vom Torwächter gesehen). Denn meist erwartet der Torwächter den Ball auf der Seite des Seitenstürmers, und außerdem prallt der Kreuzwurf leicht gegen die innere Pfostenseite und geht dann ins Tor, während der gerade Wurf den Pfosten von vorn oder an der Außenseite trifft, wodurch der Ball entweder ins Feld zurück



Bild 80. Ausschwingen des Körpers nach einem flachen Torwurf, der nicht gehalten wurde.

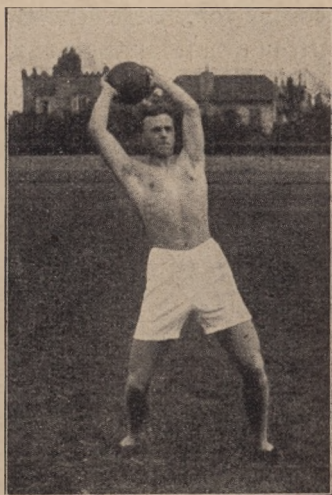
oder ins Außenfeld springt. Von besonderer Wichtigkeit ist, daß ein Torwurf mit größter Schnelligkeit und möglichst überraschend erfolgt; denn die feindlichen Verteidiger lassen selten Zeit zum Besinnen. Dazu ist besonders der Drehwurf geeignet, bei dem man die Drehung, die man beim Fange macht, fortsetzt und gleich zum Wurf ausnutzt. Hat z. B. der Halbrechte den Ball von links her empfangen, wobei er schon im rechten Winkel zum Tor steht, das Gesicht links gedreht, so macht er nun nicht mehr mit Blick zum Tor und Ausholen rechts eine halbe Drehung rechts, umzuwerfen; denn dadurch gibt er dem Torwächter Gelegenheit, sich auf die Abwehr vorzubereiten; sondern er dreht sich links weiter, macht also

in der Fangstellung eine Kehrtwendung links und steht nun auch in wurfgerichter Stellung, so daß er sofort den schärfsten Wurf anbringen kann. Das hat zwei Vorteile; einmal kommt er schneller in die Wurfstellung und zweitens wird der Torwächter unsicher, da er nicht weiß, ob Torwurf oder Zuspiel erfolgen soll. Drehwürfe sollen natürlich nicht gemacht werden, wenn man schon wurfgerichtet steht; ganze Drehungen bedeuten Zeitverlust und sind unsicher für den Wurfansatz; wohl aber kann man sie auch bei von hinten zugespielten Bällen mit Vorteil benutzen. Bei seitlich zugespielten Bällen kann man auch das Hineinfausten ins Tor versuchen, wenn man für einen Wurf zu sehr abgedeckt wird; von Wichtigkeit ist, daß der Torwurf so entschlossen und schnell wie möglich vor sich geht.

Ganz gefährlich sind oft hohe Torwürfe, besonders über den Torwächter weg in die entgegengesetzte Torecke.

Mit großem Vorteil setzt man den Torwurf als Flachwurf an, am besten so, daß der Ball $\frac{1}{2}$ Meter vor dem Abwehrkreis des Torwächters auf- und dann wieder hochspringt. Dann wird dem Torwächter die Abwehr fast unmöglich gemacht.

Der Beidhänder kommt als Zuwurf nur für kurze Strecken von 3—6 Meter in Betracht, wo schnellstes Hin- und Rückspiel erforderlich ist, als Torwurf nur selten. Dagegen ist er für den Einwurf vorgeschrieben und muß ganz besonders geübt werden, damit man gehörige Wurfweiten von mehr als 15 Meter erreicht; dann kann man damit überraschende Erfolge erzielen. Im allgemeinen sollte der Einwurf immer in der Richtung auf das feindliche Tor erfolgen, weil der Gegner sich dann immer erst drehen muß, um an den Ball zu kommen. Er wird vom nächsten Läufer ausgeführt.



Aufgenommen mit Zeiß-Objektiv „Tessar“ F 4,5 auf Jahr Moment.

Bild 81. Einwurf.

Der Anwurf ist vor allem so zu gestalten, daß der Ball sicher in den Händen der Freunde bleibt also am besten als sicherer Beidhänder nach dem Verbindungstürmer, dem sofort ein gut geworfener Einhänder folgt, entweder zum inzwischen vorgelaufenen Außenstürmer oder gewöhnlich besser rückwärts zum eigenen Läufer, damit der Ball sofort aus dem Anfangsgewimmel herauskommt.

Über Abwurf vom Tore siehe unter Torwächter.

Beim Frei- und Eckwurf wendet man ebenfalls am besten den Schockwurf an; den Freiwurf macht der Läufer, den Eckwurf der nächste Außenstürmer. Bei beiden kommt es darauf an, daß der Ball sicher einem Spieler der eigenen Mannschaft zugespielt wird, vor allem einem Freistehenden. Beim Freiwurfe muß man vor allem durch Schnelligkeit wirken.



Aufgenommen mit Zeiß-Objektiv „Tessar“ F 4,5 auf Jahr Moment.

Bild 82. Laufen mit dem Balle und Prellen mit beiden Händen.

d) Das Laufen mit dem Balle

verlangt längere Übung, da der Ball nach drei Lauffschritten wieder aus der Hand muß. Man kann auf drei verschiedene Weisen mit dem Balle laufen. Bei schlechtem, d. h. höckerigem oder losem Boden wirft man den Ball mit beiden Händen zu Boden und fängt ihn dann wieder. Wenn auch so die

Schnelligkeit des Laufes stark gehindert wird, so hält man den Ball doch sicher. Bei gutem Boden, auf dem der Ball regelrecht springt, kann man fast ungehindert laufen, wenn man ihn mit einer Hand vor sich her auf den Boden schlägt. Noch schneller kommt man vorwärts, wenn man ihn einige Meter vor sich her oder dem Gegner über den Kopf schlägt; doch muß man sicher sein, ihn wieder zu erreichen, damit nicht der Gegner eher am Balle ist.

e) Das Um- und Überspielen eines Gegners ohne Zusammenspiel mit einem Mitspieler muß notwendig beherrscht werden, weil ein scharfer Durchbruch oft nur auf solche Weise eingeleitet werden kann. Man überläuft einen Gegner am besten an dessen linker Seite, weil er hier gewöhnlich weniger ballsicher ist. Oft läßt sich der Gegner täuschen, z. B. gibt man sich den Anschein links vorbei laufen zu wollen und geht rechts vorbei, während er sich links hinüber neigt. Oder man setzt zum Zuspiel an, läuft aber an ihm vorbei. Oder man spielt den Ball über seinen Kopf hinweg, darf ihn natürlich nicht eher wieder berühren, als er am Boden gewesen ist; sonst hat der Gegner Freiwurf.



Bild 83. Sperren eines Gegners.

f) Das Sichern des Balles

kommt vor allem in Betracht, wenn man in scharf gedeckter Stellung einen Ball fangen oder erreichen soll. Hat man den Ball vor dem Gegner gefangen, so macht man schnell kehrt und sperrt den Gegner, damit er nicht an den Ball kommen kann. Dann spielt man einem Freund zu oder wenn das nicht geht, umgeht man den Gegner in irgend

einer Weise. Noch schwerer ist es, einen rollenden Ball zu sichern. Ist man eher am Ball als der Gegner, so



Aufgenommen mit Zeiß-Objektiv „Tessar“ f 4,5 auf Jahr Moment.

Bild 84. Sichern des gefangenen Balles mit Rückspielen zum Verteidiger durch die gegrätschten Beine.



Aufgenommen mit Zeiß-Objektiv „Tessar“ f 4,5 auf Jahr Moment.

Bild 85. Sichern eines rollenden Balles durch Hinwerfen und Wegfausten, ehe der herbeieilende Gegner zufassen kann.

stellt man sich rückwärts gegen ihn, sperrt also und hebt den Ball auf. Kommt man nicht mehr zum Sperren, so schlägt man den Ball seitlich weg, oder spielt ihn schnell durch die eigenen gegrätschten Beine nach hinten oder man stößt oder rollt ihn in die Laufrichtung des Gegners hinein, mitunter durch seine gegrätschten Beine durch. Ehe er stoppen und wenden kann, ist man wieder am Ball und spielt ihn weiter. Fürchtet man, zu spät zu kommen, so nützt oft noch Hinwerfen und sofortiges Wegschlagen des Balles.

V. Die Spielweise

Die Gesamtarbeit hängt vor allem von dem Innehalten des Wirkungsfeldes für jeden einzelnen. Siehe Bild 92. Doch gilt die Stellung der Spieler immer nur im Verhältnis zu einander, d. h. die Außenspieler bleiben im allgemeinen immer außen von ihren Innenspielern, sind aber dabei nicht an starre Linien gebunden, sondern mehr als bei jedem andern Spiele soll die Aufstellung flüchtig sein. Eine Vertretung von Spielern unter einander kann eintreten; immer aber muß in verständiger Weise der Grundriß der Aufstellung gewahrt bleiben.

Der Angriff unterscheidet Flügel- und Innen-spiel. Selten nur kann man eine dieser Kampfweisen allein anwenden. Wenn z. B. der Gegner sehr schwache Außenläufer hat, während man selbst über schnelle Außenstürmer verfügt, wird man immer wieder versuchen, durch gute Vorlagen dem Außenflügel Gelegenheit zu scharfem Vorbringen des Balles zu geben. Im allgemeinen wird man gut tun, zwischen gutem Zusammenspiel der Innenstürmer, das selbst bei geschickten Gegenläufern schwer unterbunden werden kann, und Flügel-spiel zu wechseln, sobald die feindliche Deckung sich hat verleiten lassen, den Außenstürmer frei zu geben. Vor allem soll man in dieser Weise wechseln, sobald einer der Außenstürmer frei steht; dann muß der Innensturm verstehen, plötzlich durch überraschenden Seitenwurf dem Spiel eine ganz andere Gestalt zu geben. Die Stütze des Angriffs ist immer die Läuferreihe, vor allem der Mittelläufer, die Seele, das Gehirn der Mannschaft. Nie darf eine Läuferreihe zu weit hinten

bleiben; dann zerreißt die Aufstellung. Nie darf sie zu weit vorgehen; dann entsteht eine Zeitlang eine qualvolle Umschnürung des Gegners, bei der aber kaum Tore zu erwarten sind, weil alle Gegner sich vor ihrem Tore versammeln, bis ein plötzlicher Durchbruch die beiden Verteidiger überspielt und der Ball bei einem solchen Husarenstück gar zu leicht ins eigene Tor knallt, ehe die Läufer zurück sein können. Für die Stürmer gilt vor allem, den Ball nicht zu sehr im Innern zu halten, damit nicht dort ein Gewimmel von Spielern entsteht, bei dem dann nicht die Kunst, sondern besonders unter einem schlaffen Schiedsrichter die Körperlichkeit entscheidet; also immer wieder: das Spiel verlängern, die Spieler auseinanderziehen. Dabei ist es oft von großem Vorteil, den Ball an den Läufer zurückzugeben, der dann durch einen Überraschungswurf auf einen freistehenden anderen Läufer oder Stürmer plötzlich eine ganz andere Spiellage schafft. Einem schnellen Hin- und Herspiel, einem Zermürbungsspiel, ist selten eine Hintermannschaft auf die Dauer gewachsen; vor allem ist wesentlich, daß der Ball im eigenen Besitz bleibt. Das wird durch die nicht glückliche Abseitsregel sehr erschwert; daher muß ein Stürmer, sobald der Ball aus dem Abseitsraum zurückgespielt wird, sich sofort ins Freifeld zurückziehen, damit ein neuer Angriff unter besseren Bedingungen eingeleitet werden kann. Oft tritt bei solchem Spiel ein Platzwechsel der Spieler unter einander ein, und zwar oft vorteilhafter des Stürmers mit seinem Läufer als der Stürmer untereinander, damit die Deckung durch den Gegner in Verwirrung gebracht wird. Dazu ist natürlich sofortiges Einanderverstehen und aufeinander sich Verlassen nötig; dann kann dies scheinbare Durcheinanderspiel von größter Wirkung sein. Dabei sollen sich aber die Außenstürmer nicht verleiten lassen, nach innen aufzurücken und sich am Torwurfe zu beteiligen, wenn sie dauernd unbewacht stehen. Dann wird die Aufstellung zu sehr gedrängt und dem Gegner die Verteidigung erleichtert.

Sehr unzuweckmäßig ist zu langes Halten des Balles vor der Abseitslinie. Dadurch geraten die in Erwartung des Zuspielles vorstürmenden Freunde gar zu leicht abseits, und der Angriff ist unterbunden. Am besten ist ein gutes Zuspiel kurz vor der Abseitslinie, damit einem Stürmer Gelegenheit gegeben wird, ohne Ball den gegnerischen Verteidiger zu überlaufen.

Dann kann er am ehesten einen Torwurf anbringen; einmal weil er ohne Ball schneller läuft und zweitens, weil er weniger bewacht wird als ein mit dem Balle laufender. Hierbei muß man sich gegenseitig gut verstehen. Der mit dem Ball laufende, scharf angegriffene Spieler sieht seinen Freund vorstürzen; scharf spielt er ihm den Ball über den gegnerischen Verteidiger weg zu, um Abseits zu verhindern. Der nun ungedeckt stehende ergreift den Ball; ein scharfer Flachwurf, und — das Tor sitzt!

Die Schußfreudigkeit des Sturmes ist immer ausschlaggebend für den Erfolg. Sinn und Zweck des Handballspieles ist nicht, die Überlegenheit im Zusammenspiel zu zeigen, sondern Tore zu machen. Wer zehnmal schießt, hat eher Aussicht auf Erfolg, als wer garnicht schießt. Also keine „Überkombination“, kein unnötiges und zages Weitergeben an den besser Stehenden, kein Einnehmenwollen einer bessern Stellung — sondern schießen aus jeder Lage.



Bild 86. Uberspielen der Läuferin durch hohes Zuspiel.
Die überspielte Läuferin rennt zurück, die Verteidigerin rückt vor.

Die Verteidigung kann im Störungsspiel weniger durch Angriff als durch geschicktes Stellungsspiel und Abdecken des Gegners erreichen, da man dadurch Zeit zum Zurückziehen der Läufer gewinnt. Erst im Strafraum setzt die Verteidigung durch Angriff ein, aber mit der nötigen Rücksicht auf die Mög-

lichkeit eines Straßstoßes; hier hat ein Angriff auf einen gegnerischen Stürmer mehr Aussicht, weil meist auch alle anderen Stürmer gut gedeckt sind. Im allgemeinen decken die Außenläufer die feindlichen Außenstürmer, der Mittelläufer den Mittelstürmer, die Verteidiger die Verbindungsstürmer. Ist ein Läufer überspielt, so geht er sofort als Verteidiger nach hinten, während dieser an seine Stelle rückt. Dagegen ist ein Platzwechsel unter den Verteidigern nach Möglichkeit zu vermeiden. Besser ist gestaffelte Aufstellung der beiden, der schnellere vorn, der andere im Strafraum; dann kann der vordere sich schon am Störungsspiel der Läufer beteiligen. Bei sicherem Torwächter vermeidet man einen Angriff auf die Außenstürmer, sondern deckt die Verbindungsstürmer; meist wird dann der Außenstürmer zu einem aussichtslosen Torwurf unter schlechtem Winkel veranlaßt, den der Torwächter leicht abfängt.



Bild 87. Ball im Torraum.

Der Torwächter eilt herbei, um den Ball zu spielen, die andern Spieler bleiben vor der Torraumlinie.

b) Die Einzelarbeit

ist besonders für den Torwächter von größter Wichtigkeit. Er muß vor allem sicher im Fangen sein. Eine gute Abwehrstellung für Mittelbälle zeigt Bild 76. Nun sind aber manche besonders gut angelegte Bälle nicht mehr zu fangen; unter keinen Umständen darf er den unfangbaren Ball nach vorn abschlagen oder fausten, sonst fällt er dem Gegner am Torkreis zur Beute. Unfangbare Hochbälle stoppt man erst soweit, daß sie möglichst senkrecht herunterfallen und spielt sie dann nach vorn. Mittelbälle, die nach den Ecken gezielt sind, versucht man durch Schrägschlag nach vorn und unten in die Gewalt zu

bekommen; auf den Mann kommende Flachbälle versucht man, im Knien auf einem Knie zwischen Händen, Beinen und Erdboden festzuklemmen; seitliche Flachbälle wehrt man durch Hinwerfen ab. Nur im äußersten Notfalle wehrt man mit den Füßen ab, wenn es für ein Hinwerfen zu spät ist. Vor dem Torwächter auf den Boden springende



heiten des Bodens oft unberechenbar abgelenkt werden. Auf sie richtet der Torwächter sein besonderes Augenmerk. Er stoppt sie, wenn möglich im Augenblicke des Aufspringens auf den Boden.

Bälle sind die gefährlichsten, da sie durch ihre Eigendrehung oder durch Uneben-

Aufgen. mit Zeiß-Objektiv „Tessar“ 8 4,5 auf Jahr Moment.

Bild 88. Anhalten eines tiefen Balles durch Festklemmen am Boden.

Im übrigen heißt es, auf alle Möglichkeiten gefaßt sein und blitzschnell handeln.

Keinen Ball darf der Torwächter leichtsinnig nehmen; er werfe auch nicht leichtsinnig irgendwohin, sondern spiele bis zum Torkreis und werfe einem freistehenden Freunde zu, aber so schnell wie möglich, damit nicht erst jeder wieder gedeckt ist. Die Stellung des Torwächters ist von größter Wichtigkeit. Je

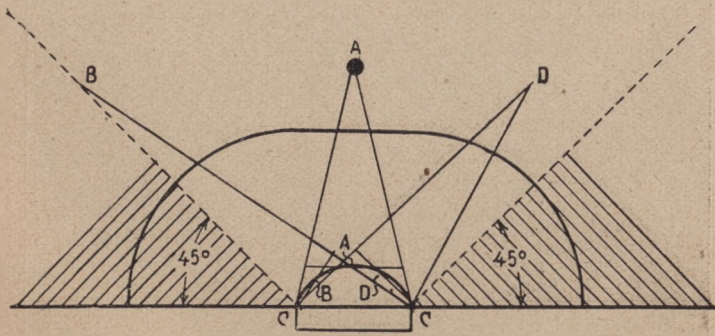


Bild 89. Angriffs- und Verteidigungsmöglichkeiten beim Handballtor.

Ein Angriff innerhalb der geschrafften Flächen hat wenig Zweck. Am besten ist er von A, weniger gut von B und D aus.

$B \setminus A \setminus D \setminus C$ = Verteidigungslinie für den Torwächter, gebildet aus den Mittelpunkten der Sehnen der Angriffsdreiecke.

mehr ein Ball seitlich kommt, desto weniger darf er auf der Torlinie stehen bleiben; das geht klar aus dem Wurfwinkel in Bild 89 hervor. Er muß möglichst die kürzeste Verbindung zwischen den



Aufgenommen mit Reiß-Objektiv „Lessa“ 8 4,5 auf Jahr Moment.

Bild 90. Abwehren eines scharfen flachen Torwurfes durch Hinwerfen und Verwandeln in einen Eckball.



Bild 91. Vergeblicher Versuch durch Hochspringen den Torwurf zu halten. Der Torwurf ist scharf an die obere Torecke gesetzt worden.

beiden Schenkeln des Wurfwinkels zu beherrschen suchen, und spielt daher am besten auf einer Abwehrlinie etwa $1\frac{1}{2}$ Meter vor dem Tore, die sich bogenförmig den Torecken nähert. Bewegt er sich auf dieser Linie, so hat der Werfer aus der Feldmitte es schwer, ihm den Ball über den Kopf ins Tor zu werfen, weil er auf einer Strecke von $1\frac{1}{2}$ Meter nicht so viel fällt, um hinter ihm ins Tor zu gehen. Die seitlich vom Torwächter angefügten Bälle werden dem Werfer erschwert, ohne daß dem Torwächter die Abwehrzeit merklich verkürzt wird. Auch das Hinwerfen bei Seitenbällen muß nicht auf der Tor-, sondern aus im Bilde leicht ersichtlichen Gründen auf der Abwehrlinie erfolgen. Beim Eckwurf spielt man am besten zunächst in der Mitte der Abwehrlinie, Blick zum Ball, nicht wie beim Fußball in der dem Eckstoß entgegengesetzten Torecke, weil ein seitlicher Torwurf weniger zu erwarten ist; beim Dreizehnmeterball ebenda, Blick natürlich nach vorn.

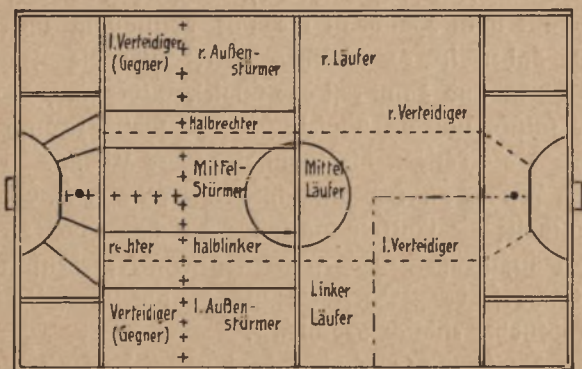


Bild 92. Spielfeld der einzelnen Spieler.

Die Verteidiger im rechten Feld gestaffelt, im linken Feld in gleicher Höhe.

Der Verteidiger spiele vor allem nicht in den Torraum zurück, weil das einen Dreizehnmeterwurf kostet. Besonders er spiele beim Sperren und Kreuzen von Gegnern nicht körperlich, also kein Drängeln und Anrennen oder Festhalten, weil das sofort die schwersten Strafen nach sich zieht. Der Läufer vermeide das viele Balltreiben, weil er damit leicht seine Stürmer abseits bringt; er spiele nicht den Stürmern im Strafraum zu, sondern erst einem andern Läufer, damit die Stürmer sich entfernen

Können; er sei sofort beim Ein- oder Freiwurf zur Stelle; ein Freiwurf gehe immer vorwärts, außer im Strafraum; einen Strafwurf suche man womöglich zu verwandeln.

Ein Zurücklaufen nach dem Balle, der vom Hinterspieler genommen werden kann, ist zu vermeiden; Läufer und Stürmer sollen nur einen hinzulaufenden Gegner kreuzen und sperren, damit der eigene Spieler ungestört an den Ball herankommen kann.

Das Galeriespiel soll durchaus vermieden werden; jedes Einzelspiel muß wohl begründet sein; in den meisten Fällen endet auch der schönste Einzeldurchbruch damit, daß der Eigenbrödler kurz vor dem Torkreis den Ball los wird.

VI. Das Einüben

Zum Einüben bedarf es einer gründlichen Ausbildung in allen Fertigkeiten, die sich nicht ohne weiteres im Spiel vollzieht. Nun beginnt man Handball nie mit vollständig unerfahrenen Spielern; daher ist es verkehrt, zuerst nur die Vorübungen durchzunehmen und dann erst das Spiel. Aber auch das Gegenteil wäre falsch, nur im Spiele üben zu wollen; auch hier ist Erkenntnis des Nötigen die Grundlage der Übung.

Das Fangen übt man in der Balljagd (s. S. 61) mit dem Faustball; die Entfernungen werden dabei von vier Meter allmählich auf größere Wurfweiten gesteigert; ebenfalls steigert sich die Schärfe der Würfe. Zunächst übt man Mittelbälle, darauf kopfhohe, endlich Hochbälle.

Das Zusammenspiel beginnt wieder mit dem Spiel in der Gasse. Dabei muß aber der Ball so hoch zugespielt werden, daß ein sich in der Gasse bewegender Spieler ihn nicht erhalten kann; als Spiele, bei denen es geübt wird, kommen Wanderball und Kreiswurfball in Betracht.

Das Laufen mit dem Ball wird nach den obigen Auseinandersetzungen in allen drei Arten zunächst einzeln geübt, dann im Vorlauf zu zweien oder mehreren mit gegenseitigem Zuspiel, darauf mit Störung durch einen oder zwei Gegner. Dabei übt man zugleich das Umspielen eines Gegners nach den verschiedenen Möglichkeiten; also zunächst von zwei einander Entgegenspielenden, die aber nicht gerade aufeinander

loslaufen müssen, sondern im stumpfen Winkel, wobei zunächst der eine näher am Ball sein muß, um den anderen sperren zu



Aufgenommen mit Zeiß-Objektiv „Tessar“ f 4,5 auf Fabr Moment.

Bild 93. Das Zuspiel der Stürmer wird durch den gegnerischen Verteidiger zerstört.



Aufgenommen mit Zeiß-Objektiv „Tessar“ f 4,5 auf Fabr Moment.

Bild 94. Vergeblicher Versuch, den Gegner durch Hochwurf zu überspielen.

können. Darauf übt man Umspielen mit gleichzeitigem Ankommen und endlich Ketten des Balles bei zu spätem Herankommen. Von größter Bedeutung ist die sichere Einübung des Torwurfes zunächst aus der Stürmerstellung, dann aus dem Stürmerspiel, wieder zuerst nur gegen den Torwächter, dann auch gegen die Verteidiger. Dabei übt zugleich der Torwächter. Von größter Bedeutung ist bei all diesen Übungen außer der Thätigkeit die lehrmäßige Auseinandersetzung; Übung und Einsicht machen den fertigen Spieler; nie eins von beiden allein.

Beim Mannschaftsspiel tausche man die Verteidigungen gegen einander aus oder die Läufer, aber vor allem sorge man für sicheres Einvernehmen der Mannschaft untereinander.

Von besonderer Wichtigkeit ist beim Handballspiel die Thätigkeit des Schiedsrichters. Handball kann gar zu leicht körperlich scharf gespielt werden, wenn der Schiedsrichter nicht von vornherein mit dem nötigen Ernst und der erforderlichen Entschiedenheit auftritt und auch nicht die geringste unberechtigte Körperlichkeit durchläßt. So höflich und bestimmt er auftreten soll, so rücksichtslos sei er gegen Rücksichtslose. Er nehme auch keine Rücksicht gegen übereifrige Zuschauer, deren Vereinstwut öfter viel unangenehmer für die günstige Weiterbildung des herrlichen Spieles sein kann, als die der Spieler.

Korbball

Allgemeines siehe Handball.

I. Spielregeln in Schlagwörtern

1. Spielfeld: möglichst ebenes Rechteck von 60 Meter Seiten- u. 25 Meter Korblinien; Korbkreis 5 Meter vor der Mitte der Korblinien, 3 Meter Halbmesser; Mittellinie, Korbkreis, Grenzlinie gut bezeichnen.

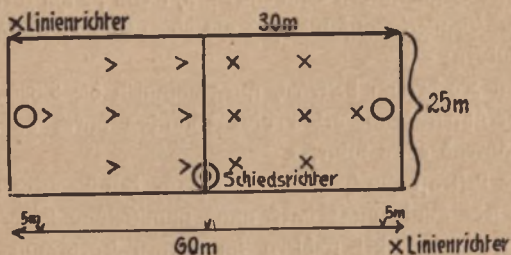


Bild 95. Korbballfeld.

2. Ballkorb: Auf Ständer mitten im Korbkreis, oberer Reif 3 Meter über dem Boden, 45 Zentimeter Durchmesser.

3. Ball: Vollball, $\frac{1}{2}$ Kilogramm, 15 Zentimeter Durchmesser.

4. Spielerinnen: Jederseits sieben; Anfangsstellung: drei Stürmerinnen 1 Meter vor der Mittellinie, hinter ihnen drei Verteidigerinnen, eine Korbwächterin beim Korb; Wechsel der Korbwächterin beim Schiedsrichter anzeigen. Weniger als fünf Spielerinnen nicht wettspielfähig; Ergänzung in der ersten Halbzeit gestattet, Austausch überhaupt nicht; Gegenmannschaft nicht zur Verminderung verpflichtet.

5. Aufgabe: Ball in den Korb des Gegners werfen, eigenen verteidigen.

6. Spielbeginn: Nach Los Recht der Platz- oder Anwurfswahl.

7. **Wurfart:** Beliebig ein- oder beidhändig mit Schocken oder Stoßen; Laufen mit dem Ball verboten.

Laufen mit dem Ball = wirklich merkbarer, deutlicher Ortsveränderung mit beiden Beinen von der Stelle weg, wenn ein Wurf erfolgt; beim Fangen im Lauf sofort den Lauf hemmen; dazu nötige Schritte gelten nicht als Lauf im Regelsinn.

8. **Anwurf:** Mittel- wirft zur Außenstürmerin; darf den Ball dem eigenen Korb nicht näher bringen; vor Anwurf keine Annäherung einer Spielerin an feindlichen Korb; fehlerhafter Anwurf erfordert Wiederholung.

9. **Zuspiel:** Stürmerinnen wollen den Ball nach dem Feindeskorb bringen und einwerfen, Verteidigerinnen verhindern das durch Decken der Gegnerinnen und Zuspiel an die eigenen Stürmerinnen; Korbbereich darf nur von der Korbwächterin betreten werden.

10. **Fehler:**

- a) Mit dem Ball laufen;
- b) einander den Ball zureichen;
- c) ihn mit Füßen fortstoßen;
- d) eine Gegnerin anfassen oder antrempeln;
- e) einer Gegnerin den Ball entreißen, wenn sie ihn zuerst berührt hat;
- f) eine Gegnerin auf weniger als einen Schritt Abstand am Werfen hindern;
- g) den Korbraum betreten, ausgenommen die Torwächterin;
- h) Berühren des Korbes oder Standes durch die Korbwächterin während eines Wurfes.

Fehler bestraft durch **Freiwurf** für den Gegner; von der Fehlerstelle, ohne jede Hinderung; darf nicht unmittelbar in den Korb fallen.

Strafwurf bei Fehlern im eigenen Korbraum oder auf der eigenen Korbbereichslinie. Gegner wirft vom Korbbereich aus, darf von der Korbwächterin regelrecht (10f) gehindert werden, kann Korb erringen.

11. **Einwurf:** Bei Überschreiten der Seitenlinien durch den Ball an der Kreuzstelle, von der Mannschaft, die den Ball nicht zuletzt berührt hat.

Eckwurf: Bei Überschreiten der eigenen Korblinie durch den Ball nach letztem Berühren durch eigene Mannschaft; von den Gegnern an der nächsten Ecke des Spielfeldes ausgeführt, kann nicht unmittelbar Korb erringen.

Abwurf: Bei Überschreiten der Korblinie durch den Ball nach letztem Berühren durch die Gegenmannschaft; von der Korbwächterin innerhalb des Korbraumes.

Ball auf der Kreislinie darf von jeder Spielerin aufgenommen werden; ebenfalls Ball aus dem Luftraum des Korbraumes, solange Spielerin mit beiden Füßen außerhalb des Korbraumes steht; aus dem Korbraum heraus kein Ball zu holen.

12. Wiederberühren nach Frei-, Eck-, Ab-, Einwürfen durch die Werferin erst nach Berühren durch andere Spielerin gestattet.

13. Gleichzeitiges Berühren des Balles durch zwei Spielerinnen: Ball außer Spiel; Schiedsrichterwurf an der Stelle der Unterbrechung; darf nach dem Wurf zunächst nur von den beiden Spielerinnen berührt werden; dann erst durch die andern.

14. Entscheidung, wenn Ball in den Korb geworfen wird und darin bleibt.

15. Neueröffnung nach gewonnenem Korb in Anfangsstellung durch Anwurf der unterlegenen Mannschaft.

16. Spieldauer: 2 mal 15 Minuten mit Platzwechsel in der Halbzeit, 5 Minuten Pause.

17. Sieg nach Zahl der erzielten Körbe; bei notwendiger Entscheidung eines unentschiedenen Meisterschaftsspielles nach entsprechender Pause immer mit 2 mal 5 Minuten Spielzeit unter Halbzeit bis zur Entscheidung fortsetzen.

18. Spielgericht: Ein Schiedsrichter möglichst in Ballnähe, Verletzung der Spielregeln durch Pfiff anzeigen, tatsächliche Entscheidung endgültig; zwei Linienrichter für die Grenzüberschreitungen.

II. Spiele zur Vorübung

1. Wanderball, Neckball. 10—20 Spieler in Kreisauflistung mit 2—3 Meter Einzelabstand werfen sich den Vollball zu; keiner darf überschlagen werden. Ein Spieler muß außerhalb des Kreises laufend von außen her den Ball zu schlagen suchen. Um ihn zu täuschen, wird mit dem Herumschicken des Balles unvermutet gewechselt, also statt links nun rechts herum; oder man wirft den Ball dem Nächsten über Kopf, durch die gegrätschten Beine, anter dem gehobenen Beine zu, oder man hält den Ball mit gestreckten Armen weit nach vorn, den Schläger sperrend. Den Schläger muß ablösen, wer den Ball fallen läßt, wer beim Zuwerfen jemand überschlägt, wer den Ball entweder beim Berühren des Balles durch den Schläger gerade in der Hand hat oder zuletzt gehabt hat.

2. Kreiswurfball. 6 bis 10 Spieler in Kreisauflistung mit 4—6 Meter Einzelabstand werfen sich den Vollball beliebig zu, um ihn nicht vom Schläger berühren zu lassen; der

Schläger spielt am besten im Kreise, darf ihn aber auch verlassen. Schläger wird, wer den Ball bei dem Berühren durch den Schläger entweder berührt oder zuletzt berührt hat.

Literatur:

Schnell, Handbuch der Ballspiele II, Die Fußballspiele S. 2 ff.

Koch, Raffball, Monatschrift 1891.

Maria Meyer, Königsberger Ball, K. u. G. XIX S. 66.

H. Lemcke, Theorie, Technik und Taktik des Handballspieles D. L. 1921

Nr. 31, 32, 33.

H. Lemcke, Das Handballspiel, Berlin Deutscher Sportverlag 1921.

Spielregeln des F. A. Heft 14. Handball Heft 10 a, 10 b Korbball.

Spielregeln für Korbball, D. L. 1920 Nr. 5.

Hagelauer, Wiesbadener Torballspiel, Wiesbaden 1920 Selbstverlag.

Barlauf

I. Wesen, Stellung im Spielbetriebe; Geschichtliches

Barlauf ist das einzige deutsche Kampffspiel, das ein reines Lauffspiel ist; das ist sein Vorzug und sein Verhängnis. Es ist ohne besondere Vorbereitung überall auf kleinerem Raume durchführbar, wo ein einigermaßen ebener Platz vorhanden ist, kann daher jederzeit am Schlusse einer Turnstunde, in Vereinen an Stelle der Gemeinübungen ausgeführt werden, ist für den Neuling schnell begreiflich und ausführbar und war daher in den älteren Zeiten fast das einzige wertvolle Kampffspiel, das auf jedem Turnplatze geübt wurde. Aber der Anreiz zur Ausbildung besonderer Fertigkeiten, wie sie bei jedem Ballspiele vorhanden sind, geht ihm vollständig ab, und so ist die Wettspielgeltung nahezu auf Berlin beschränkt geblieben, trotzdem besonders in der ersten Zeit der Spielbewegung an vielen Orten Versuche zur Einführung gemacht werden sind.

Barlauf wird von zwei Mannschaften gegeneinander gespielt, die einander an den Schmalseiten des Spielfeldes entgegenstehen. Von der Mannschaft A läuft jemand aus, um einen Gegner zu locken oder zu fordern; von der B-Mannschaft versucht jemand ihn zu erhaschen; der Locker läuft in sein Mal zurück, verfolgt vom Gegner, auf den aber sofort ein anderer der A-Mannschaft ausläuft, um ihn nun seinerseits zu erhaschen; denn jeder hat Schlag auf einen früher ausgelaufenen Gegner. Auf Grund dieses sehr einfachen Spielgedankens entwickelt sich nun ein fortgesetztes gegenseitiges Vorbrechen und Zurücktreiben, bis jemand gefangen ist; dann muß er sich als Gefangener stellen.

Der Fehler des Spieles ist seine Unübersichtlichkeit für Schiedsrichter und Spieler. Man ist sehr oft nicht imstande zu entscheiden, wer später ausgelaufen war und daher von zwei sich gegenseitig

Schlagenden das Recht dazu gehabt hat. Es kann ferner oft nicht genau entschieden werden, ob jemand wirklich den Gegner noch mit der Fingerspitze getroffen hat, wie er behauptet, oder nicht; es kommt leicht zu Streitigkeiten oder nicht ehrlichem Spiele, so daß man wohl gemeint hat, Barlauf vertrüge die Ausbildung zum Wettspiele nicht, s. Vassel, *R. u. G.* 15, *S.* 170. Goepel *R. u. G.* 15, *S.* 230. Das Bestehen der Berliner Schülerspiele um den Bismarckschild seit 1896, die Wettspiele der Berliner Turnvereine beweisen das Gegenteil; eine ganz besondere Laufkunst hat sich entwickelt neben Spielfeinheiten des Zusammenspiels; eine stetige Entwicklung des Regelwerkes hat eingesetzt wie bei allen anderen Kampfspielen.

Barlauf ist nach Parvel, von dem französischen Wort *barre* abgeleitet, Schnell leitet es von einem keltischen *bar* ab, v. Walde hält es für ein ursprünglich germanisches Wort von der Bedeutung *Gang*, dem lateinischen *forum* entsprechend. Immer ist aber nicht ganz klar, ob nur ein Wettlaufen nach einer Barre oder ein Spiel gemeint sei. Bei Guts-Muths findet es sich in den ersten drei Auflagen seines Spielbuches nicht; erst 1809 beschreibt er in der 2. Auflage der „Unterhaltungen und Spiele der Familien zu Lannenberg“ ein Spiel „Barre, französisch *Aux barres*“, das ein Franzose Mersenne die Kinder der Familien lehrte. Darnach ist der Anfang mit dem unseres Spieles gleich; schließlich aber handelt es sich um ein Haschespiel, bei dem man so gewandt wie möglich läuft, sich zur Unterhaltung hascht, auch Gefangene macht, die eine Kette bilden. Zum Schlusse wird diese so lang, daß sie nicht mehr bewacht werden kann und befreit wird. Eine Angabe, wann ein Sieg vorliegt, fehlt. Schon vor ihm ist nach Reinhardt (s. u.) in der Enzyklopädie von Varrentrapp Frankfurt a. M. 1779 unter *barres* ein Spiel beschrieben, das unserem Kämmerchen vermieten ähnlich sein soll. Dabei muß ein Baum oder Stoß berührt werden, wodurch sich die Spieler „frischere Barre“ d. h. den Schlag holen.

Zahn schreibt Barlaufen und gibt in seiner Deutschen Turnkunst, 2. Abschnitt, im allgemeinen schon die heutige Spielweise, wie sie vor der Ausbildung zum Wettspiele bestand und noch an manchen Schulen heute geübt wird. Das Spiel wird eingeleitet durch je einen von jeder Mannschaft, die einander in der Feldmitte entgegentreten; der eine zählt dem andern drei Schläge in

die vorgestreckte Hand und entweicht beim dritten Schlage, worauf der andere ihn verfolgt und zu schlagen sucht. Jetzt kommt das Spiel durch gegenseitiges Decken und Verfolgen in Gang. Zahn will noch bis zu 60 Spielern zulassen, deren Spiel jedoch nicht mehr zu übersehen ist. Woher er diese Regeln hat, sagt er nicht.

Der heutigen Spielerzahl und Spielweise nähert sich erst 1845 F. W. Klumpp in der von ihm besorgten vierten Auflage der Guts-Muthschen Spiele; er verdankt dessen Kenntniss dem Germanisten Ph. Wackernagel, der, selbst ein trefflicher Turner und Spieler, das Spiel in seiner erziehenden Wirksamkeit aus vielfacher unmittelbarer Erfahrung genau kennen gelernt hat. Hier wird schon dringend auf Beschränkung der Spielerzahl hingewiesen. Nach ihm schreibt auch Lion Barlaufen in seinem Katechismus der Bewegungsspiele. Das Spiel muß sich also in der ersten Hälfte des vorigen Jahrhunderts irgendwo in Deutschland, vielleicht in Berlin, denn Wackernagel ist geborener Berliner, verfeinert und der heutigen Spielform angenähert haben. Ein Grund, von der altbewährten Schreibung Barlauf abzugehen, liegt um so weniger vor, als das Wort Barlauf die vorzügliche Deutung gestattet, ein Spiel des baren, d. h. bloßen Laufens zu sein; wir würden uns damit auf die vernünftige Bezeichnung der Schweden einstellen, die das gleiche Spiel Freilauf nennen. (Törngren, Lehrbuch der schwedischen Gymnastik, Langguth Ecklingen 1914, S. 381 ff.)

In Berlin hat sich Barlauf seit der Zahnschen Zeit dauernd erhalten. Schon in den sechziger Jahren sind Wettspiele der Studenten mit Mitgliedern von Turnvereinen ausgefochten worden, bei denen das bessere Zusammenspiel den Sieg verlieh. So bildete sich hier eine feste Überlieferung, die in den Spielen des Akademischen Turnvereins zu Schönholz seit 1880 besonders gut weiter gebildet wurde und auch in den Berliner Turnvereinen bald gute Mannschaften hervorrief. Die kampfgemäße Ausgestaltung der Wettspielregeln beginnt erst seit dem Betrieb regelrechter Wettspiele unter besonderer Bemühung von Prof. Heinrich-Charlottenburg. Man mußte sich gegen das „Mauern“ der Wettspieler sichern; so versuchte man zunächst, eine besondere Wertung des Spielverhaltens, darauf eine Wertung der einzelnen Spielvorgänge nach Punkten, endlich eine verschiedene Wertung

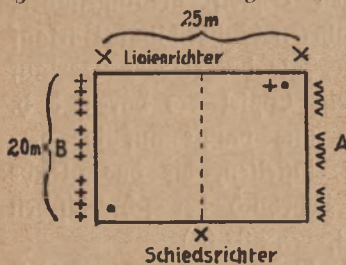
der Spielvorgänge nach ihrem Stattfinden in der eigenen oder feindlichen Hälfte, und kam damit einer Anregung Hagelauers halbwegs entgegen, der das Barlaufffeld in fünf Wertungsstreifen einteilen wollte.

Das Spiel eignet sich vor allem für die ältere männliche Jugend, nicht vor dem 14. Lebensjahre. Es setzt auch schon beim bloßen Übungsbetriebe eine vorzügliche Zucht voraus, wenn es nicht in Zänkereien und Mogeleyen ausarten soll, ist aber unter dieser Voraussetzung eine vorzügliche Schule des Laufens, der Schlagfertigkeit und des ehelichen Kampfesgeistes. Für Mädchen scheint es mir weniger geeignet, weil ihnen im allgemeinen die Ablaufbereitschaft abgeht.

II. Spielregeln des J.-A.

(nur die wirklichen Wettspielregeln)

1. Das Spielfeld, ein Rechteck von 20 Meter Mallinie und 25 Meter Seitengrenzen, (bei geübten Wettspielmannschaften 25 : 30 Meter) hat vier Eckpfosten



und zwei Mittelfahnen in der Mitte der Seitenlinien, zur Bezeichnung der Mittellinie. Das Gefangenenmal, 3 Meter vor jeder Mallinie an der rechten Seite auf oder an der Seitengrenze, ist kenntlich durch Malpfosten oder kurze Querlinie. Alle Spiellinien sind deutlich sichtbar zu machen.

Bild 96. Barlaufffeld.

2. Zahl der Spieler. Die zwölf Spieler der Wettspielmannschaft stehen auf oder hinter den Mallinien. Bei unvollständiger Mannschaft braucht der Gegner keinen zurückzustellen. Die Kleidung der beiden Mannschaften muß stark unterschiedlich sein. Nagelschuhe sind verboten.

3. Das Ziel des Spieles ist, einen früher ausgelaufenen Gegner durch Berühren (Schlagen) mit der Hand zum Gefangenen zu machen. Der Gefangene stellt sich am Gefangenenmale des Gegners auf und kann hier von seiner Mannschaft durch Berühren mit der Hand erlöst werden.

4. Eröffnung. Nach dem Losen wählt die eine Mannschaft die Malseite; von ihr läuft ein Spieler zum Fordern oder Locken des Gegners aus; nachher fordert immer die Mannschaft, die den letzten Vorteil hatte.

5. Hauptregel. Jeder später Ausgelaufene hat Schlag auf jeden früher ausgelaufenen Gegner, kann ihn also durch Berühren mit der Hand zum Gefangenen machen. Der Schlag muß innerhalb des Spielfeldes erfolgen und gilt nur dann, wenn der Schläger dabei so laut „Halt“ oder „Erlöst“ ruft, daß es der Schiedsrichter hört. Beim Schlage muß der Schläger mit beiden Füßen ins Spielfeld gegangen sein; ein Schlag aus dem Mal heraus ist ungültig. Als ausgelaufen gilt, wer nicht mit einem Fuße auf oder hinter seiner Mallinie steht.

6. „Raus.“ Wenn ein Spieler mit beiden Füßen über die Seitengrenze hinaus ins Außenfeld gerät, so wird er dadurch zum Gefangenen daß ein Gegner „Raus“ oder „Halt“ ruft. Geschieht das bei mehreren Spielern nacheinander, etwa Verfolgter und Verfolger, so gilt bei einem Haltrufe nur der erste als gefangen.

7. Durchlaufen. Gelingt es einem Läufer, sich schlagfrei ins gegnerische Mal zu flüchten, da ihm die Rückkehr ins eigene zu gefährlich war, so darf er ohne Spielunterbrechung frei außerhalb der Seitengrenzen ins eigene Mal zurückkehren. Betritt er bei der Rückkehr das Spielfeld entweder von der Seitengrenze oder der feindlichen Mallinie, so hat er selbst keinen Schlag, kann aber von jedem Gegner geschlagen werden, der nach seinem Eintritt ins Spielfeld regelrecht auf ihn ausläuft.

8. Falsches Rufen. Wer ohne regelrechte Veranlassung „Halt“, „Erlöst“, „Raus“ ruft, hat sich als Gefangener zu stellen.

Jeder begonnene Ruf (etwa „Ha.“) gilt als vollendet.

9. Hin- und Nachwerfen. Wer sich absichtlich hinwirft oder sich nachwirft, hat sich als Gefangener zu stellen. Der Schiedsrichter ruft „Halt.“

10. Ende eines Spielganges. Das Spiel ruht nach jedem „Halt“, „Raus“ oder „Erlöst“. Alle freien Spieler kehren in ihr Mal zurück. Den neuen Spielgang eröffnet der Schiedsrichter durch „Weiter“ und dann die Mannschaft des letzten Vorteils durch neues Fordern. Das Fordern kann auch durch einen Spieler, geschehen, der nicht ins Mal zurückgekehrt ist; er eröffnet dann den neuen Spielgang durch den Ruf: „Es gilt“, hat aber kein Recht zum Erlösen.

11. Gleichzeitigkeit. In jedem Spielgange kann nur ein Vorteil errungen werden. Werden also von derselben Mannschaft gleichzeitig mehrere Gefangene gemacht, oder wird zugleich erlöst und gefangen so darf sie einen der Vorteile wählen; sie kann aber nie mehr als einen Gefangenen zur Zeit machen. Machen oder erlösen beide Mannschaften gleichzeitig Gefangene, so gilt kein Vorteil als errungen; es geht auf. Bei vermeintlicher Gleichzeitigkeit entscheidet nicht der Ruf, sondern die Tatsache also Schlag oder Grenzüberschreitung.

12. Zweifelsfälle. Bei einem zweifelhaften Schlag hat der Schläger anzugeben, ob er getroffen hat oder nicht; er allein kann bestimmt wissen, ob sein Schlag getroffen hat, da der Betroffene die Berührung nicht immer fühlt. (S. dazu Regel 18.)

13. Der Gefangene muß mit dem linken Fuß am Gefangenenmale stehen. Sobald ein zweiter gefangen wird, kehrt der erste in sein Mal zurück.

14. Erlösung. Berührt ein Spieler, ohne selbst geschlagen zu sein, den Gefangenen am gegnerischen Male unter dem Rufe „Halt“ oder „Erlöst“, so ist der Gefangene befreit. Der Befreier darf dem Befreier in Ausfallstellung den Arm entgegenstrecken, aber nicht die deckenden Spieler hindern oder den linken Fuß vom Gefangenenmal entfernen; tut er das im Augenblicke des Schlagens, so ist er nicht erlöst.

15. Wertung. Jeder Vorteil in der feindlichen Hälfte zählt zwei Punkte, jeder in der eigenen Hälfte einen Punkt.

Mit zwei Punkten werden also gewertet:

- a) Jeder in der feindlichen Hälfte Gefangene, (geschlagen oder hinausgedrängt); hat der Geschlagene beim Schlagempfang nicht beide Füße in seiner Spielfeldhälfte, so zählt der Schlag nur einen Punkt;
- b) jeder erlöste Gefangene;
- c) jeder absichtlich falsche Ruf und jeder falsche Ruf „Kaus“, einerlei, wo er erfolgt; Absicht ist anzunehmen, wenn der Ruf kurz vor einem Spielereignis erfolgt, das zwei Punkte kosten würde;
- d) jeder Gefangene, der sich wegen Hin- und Nachwerfens stellen muß.

Mit einem Punkt sind zu werten:

- a) Jeder in der eigenen Spielfeldhälfte geschlagene oder hinausgedrängte Gegner;
- b) jeder irrtümlich falsche Ruf „Halt“ oder „Erlöst“.

16. Spieldauer. Ein Wettspiel dauert 2 mal 15 Minuten mit Malwechsel bei Halbzeit.

17. Entscheidung. Gewonnen hat die Mannschaft, die die meisten Vorteile und damit die meisten Punkte errungen hat. Bei gleicher Punktzahl ist das Spiel unentschieden. Muß eine Entscheidung herbeigeführt werden, so geschieht das in einem Endspiel von 15 Minuten. — Bei Rundenspielen zählt gewonnen 2, unentschieden 1, verloren 0 Punkte.

18. Schieds- und Seitenrichter.

Dem Schiedsrichter steht die endgültige Entscheidung in allen Zweifelsfällen zu; er öffnet und schließt das Spiel und schreibt die Wertungspunkte an, nachdem er jeden erreichten Vorteil mit Nennung der Mannschaft aufgerufen hat. Jede Mannschaft darf einen Vertrauensmann zum Schiedsrichter stellen, der beim Anschreiben hilft, aber sonst in

keiner Weise eingreifen darf. Der Schiedsrichter steht in der Nähe der Mittellinie außerhalb des Spielfeldes.

Jeder der zwei Seitenrichter beobachtet seine Seitengrenze und Mallinie und unterstützt den Schiedsrichter, besonders bei der Feststellung, ob die Grenze überschritten wird und ob der Schlag vor oder hinter der Mallinie stattfindet.

19. Schwierige Fälle der Entscheidung.

a) Gegenseitiger Schlag. Läßt sich bei einem gegenseitigen, vermeintlich gültigen Schlage das Schlagrecht nicht sicher feststellen, so gelten beide Schläge als ungültig und keiner als gefangen.

b) Der Geschlagene gilt nicht als gefangen:

α) Wenn nicht sicher feststeht, ob er sich zurzeit des Schlages noch innerhalb des Spielfeldes befand und noch nicht das Mal erreicht hatte;

β) wenn nicht sicher feststeht, daß der Schläger Schlagrecht hatte, oder daß er richtig ausgelaufen war und nicht aus seinem Male herausgelaufen war, oder daß er vor dem Auslaufen im Male gestanden hatte.

Als Abart sei Fahnenbarlauf erwähnt

Er vollzieht sich nach den Regeln des gewöhnlichen Barlaufs; dazu kommen folgende Bestimmungen.

1. Fahne. 8 Meter vor der Mitte der Mallinie steht eine in 1 Meter Höhe befestigte, abnehmbare Fahne, am besten eine 30 Zentimeter lange Fahne in einer Steckhülse auf 3 Zentimeter starker dreifüßiger Säule, oder eine Platte von 15 Zentimeter Durchmesser, worauf die Fahne mit gleich großer Fußscheibe gesetzt wird.

2. Fahnenraub. Gelingt es einem Gegner, mit der Fahne ungeschlagen sein eigenes Mal zu erreichen, so gilt sie als erobert; die Eroberung der Fahne zählt 4 Punkte. Wird er auf der Flucht geschlagen, so stellt er sich als Gefangener; muß er ins Mal des Gegners flüchten, so geht er frei außen zurück; in beiden Fällen gilt die Fahne als nicht erobert. Das Spiel ruht, bis die nicht eroberte Fahne wieder steht.

3. Zwischenhalt. Erfolgt ein gültiges Halt, ebe es dem Fahnenräuber gelungen ist, sein Mal zu erreichen, so gilt die Fahne als nicht erobert.

4. Neuer Spielgang. Ein neuer Spielgang beginnt erst, wenn die Fahne wieder steht.

III. Die Spielfertigkeiten

a) Der Lauf ist entweder Scharf- oder Zögerlauf, der aber jeden Augenblick in schärfsten Schnelllauf muß übergehen können. Man läuft am besten im Bogen von links nach rechts hinüber; nur in seltenen Fällen schießt wohl ein Spieler zum Erlösen oder Schlagen in geradlinigem Gillauf auf seine Beute los. Beim Verfolgen sucht man dem Entweichenden die innere Seite abzugewinnen. Beim Entweichen ist nicht immer der gerade Weg ins Mal zurück der beste; man muß oft dem von der Gefangenen Seite herabstürzenden Helfer ausweichen, damit er Raum hat zum Dazwischensfahren. Oft gelingt es, dem Verfolger durch einen plötzlichen Bogen zu entweichen; dann schießt er weiter vorwärts und wird geschlagen. Von Vorteil ist oft eine plötzliche Stockung im Laufe, wenn der Verfolger seitlich naht; man läßt ihn vorbeischießen. Mitunter kann man das beim Erlösen verwerten; der übereifrige Wächter schießt vorbei, hinter ihm schießt man plötzlich auf den Gefangenen zu und erlöst. Zu warnen ist vor dem Hin- und Nachwerfen beim Geschlagenwerden oder Schlagen. Barlauf ist kein ungefährliches Spiel; durch Zusammenrennen oder durch Stürzen über liegende Spieler können schwere Unfälle hervorgerufen werden. Auch das plötzliche Ducken kann gefährlich werden, ist aber oft mit großem Vorteil zu verwenden.

b) Das Schlagen muß kurz, mit blitzschneller Handbewegung ohnelanges Ausholen mit dem Arme; nicht derb zuschlagen; geschehen; ein Berühren genügt. Oft erreicht man den Gegner nur durch volle Armstreckung im schärfsten Laufe; das ist nicht leicht; jedenfalls setze man im letzten Augenblicke alles daran, den Gegner zu erreichen. Barlauf ist das Spiel des schärfsten Endlaufs; nicht vorzeitig die Beute aufgeben, mitunter gelingt der Schlag noch eben vorm Male des Gegners. Man muß immer bedenken, daß im allgemeinen der Verfolger sich schon mehr seiner größten Schnelligkeit genähert hat als der Verfolgte und daß er keine Rücksichten auf herbeieilende Helfer zu nehmen braucht; daher ist er sehr oft schneller als der zu Schlagende. Dem Schlage ausweichen kann man oft durch scharfe Körperwendungen, schnelles zur Seite springen usw.; vor allem muß man ganz knappe Spielkleidung tragen, damit nicht irgend ein Stöckchen davon getroffen wird.

c) Das Rufen soll so laut sein, daß im Spiel Stillstand eintritt. Nur der unmittelbar Beteiligte möge rufen, also der Schläger, der Erlöser, der Verfolger, nicht der in kürzerer oder weiterer Entfernung stehende Spieler. Vor allem ist Vorsicht im „Raus“ rufen nötig, wenn die Grenze nicht genau zu erkennen ist; sonst kommt es zu unangenehmen Streitereien.

d) Das Locken geschieht im Zögerlaufe unter Wahrung bester Übersicht; man gehe nicht zu früh zurück, bleibe aber vor allem nicht unnötig im Felde, sobald ein Freund mit frischerem Schlage vorn ist. Oft entweicht der Locker dem heranstürzenden Gegner, indem er statt zu weichen, kurz nach vorn schießt. Dann muß aber ein Freund zum Schlagen bereit sein.

e) Das Decken der Gefangenen ist beim Wettspiel, wo nur ein Gefangener steht, leichter als beim Übungsspiel, wo man auch den zweiten stehen läßt. Man läuft fortgesetzt kurz hin und zurück, um den Gegner aufzuregen, einigt sich aber mit seinem Mitspieler vorher, wie man ausweichen will, damit man nicht zusammenrennt.

IV. Die Spielweise

Barlauf ist kein Einzelspiel; aus dem Wesen ergibt sich ohne weiteres eine Einteilung der Spielerreihe in 2 oder 3 Verteidiger und 9—10 Läufer.

Je nach der Eigenart des Läuferspiels unterscheidet man das Spiel mit fortlaufender Deckung und das Dreigruppenspiel.

Bei beiden ist die Rolle der Verteidiger gleich; sie sollen den Gefangenen decken, aber auch durch scharfe Raubvogelstöße in das Spiel eingreifen, um abzuwehren und zu schlagen.

Die fortlaufende Deckung setzt alle 8—10 Läufer in eine kettenartige Bewegung, die sich unter scharfer Beobachtung immer näher an den Feind heranschiebt und einen der Gegner in sein Verderben zu locken sucht. Der Kettenast im Mal dient zu kurzer Ruhe in diesem Dauerlaufe, soll aber auch den Spielern die Möglichkeit gewähren, plötzlich nach Verabredung oder Gelegenheit scharf dazwischen zu fahren.

Das Dreigruppenspiel läßt außer den Verteidigern noch zwei Läufergruppen spielen, eine Eckgruppe von 4 und eine

Mittelgruppe von 5—6 Mann. Beide haben denselben Zweck, solange kein Gefangener steht; sonst übernimmt die Eckgruppe das Erlösen, durch fortwährendes Vorbrechen und Rücklaufen, um die Gegner zu verwirren; die Mittelgruppe hat vor allem auf Gefangennahme zu spielen. Die eigenen Ziele jeder Gruppe schließen kein Zusammenarbeiten aus; doch ist eine Verständigung darüber nicht so sicher, wie bei fortlaufender Deckung. In jeder Gruppe ist genauestes Verständnis der Spieler untereinander nötig.

V. Das Einüben

Bei der Einübung lasse man zunächst genau nach Nummern spielen und zwar zuerst die ganze Mannschaft fortlaufend, nachher in 2 oder 3 Gruppen. Im übrigen muß zunächst bei jedem Spielfeld ein Schiedsrichter sein, damit das Streiten nicht überhand nimmt. Im Übungsspiel lasse ich zunächst lieber ohne Punktwertung nach Spielen bis zu drei Gefangenen spielen, es bleiben also immer zwei Gefangene stehen; beim dritten Gefangenen hat eine Mannschaft gesiegt; alle Gefangenen kehren in ihr Mal zurück; das Spiel beginnt von neuem. Wettspiellmannschaften müssen selbstverständlich genau nach den Regeln üben.

Literatur:

- D. Reinhardt, Barlauf in Sport und Körperpflege, Arnd, Leipzig 1910, S. 515 ff.
Bassel, Wettbarlauf der Berliner Schulen, R. u. G. 15, S. 170 ff.
Goegel, Wettbarlauf der Berliner Schulen, R. u. G. 15, S. 230 ff.
Wiedemann, Zur Technik und Ausgestaltung des Barlaufspiels, R. u. G. 16, S. 254 ff.
Wiedemann, Die fortlaufende Deckung u. a. vom B. R. u. G. 17, S. 355 ff.
Kohlrausch, Haltrufen beim Barlauf, R. u. G. 18, S. 117.
Spielregeln des techn. A. Heft 14, Barlauf
Pawel, Das Barlaufspiel, D. L. 1893, S. 896.
Schnell, Die Herkunft des Barlaufspiels, Z. f. L. u. J. II, 243 ff. u. 369 ff.

Von der Kultur bei den Spielen

Keiner kann sich dem verschließen, daß die Kampf- und Wettspiele heute im Leben des deutschen Volkes einen hervorragenden Platz einnehmen; nicht bloß im Rahmen der Großstädte, sondern bei geeigneten Verhältnissen auch auf dem platten Lande wie beim Bockeln in den Marschen. Wir nähern uns damit Zuständen aus einer älteren Zeit des Volkes, wo die Schützenfeste, die Turniere, vollstümliche Wettkämpfe die ganze Stadt erregten. Ich halte es für Unrecht, das zu beklagen; was schadet es, wenn unsere Jugend sich der Wettspiele und der Wettspieler freut, in denen sie ihr eigenes Streben verkörpert sieht? Wovon soll denn ein junger Mensch von 16—19 Jahren besser reden als von dem, was ihn unmittelbar angeht? Lieber von Aesthetik oder von der französischen Klassenarbeit oder vom neuesten Roman, von der neuesten Liebschaft, der besten Zigarette, dem packendsten Film, der proletarischen Politik, vom Geschäft? Was schadet es, wenn ältere Leute sich all den anderen Fragen des Lebens auf kurze Zeit entziehen, um wieder mit der Jugend am Wettspielleben sich zu erfreuen, in dem man einst im lockigen Haare ganz aufging? Schade ist nur, daß das öffentliche Leben vor allem vom fremden Spiele aufgeregt wird und nicht vom deutschen Kampfspiel. Vom Fußball und Hockey sind die Zeitungen spaltenvoll; allgemeines Verständnis begleitet Sieg und Niederlage der bekannteren Mannschaften, warum sollte das nicht ebenso sein bei unseren deutschen Kampfspielen? Hier liegen schwere Unterlassungssünden, die wir in rechter Weise wieder gut machen müssen.

Viele und nicht die schlechtesten unseres Volkes beklagen die offenkundigen Übelstände des Fußballgroßbetriebes. Warum wenden wir uns nicht an sie und zeigen ihnen ein rein deutsches Kampfspielleben? Warum werben wir nicht in geeigneter Weise für Schlagball, Faustball? Wie soll der gewöhnliche Sterbliche wissen, daß sie etwas Feines sind, wenn wir es ihm nicht deutlich sagen und in geeigneter Weise zeigen? Neben dem ungeheueren Kreise der Fußballanhänger können sich andere Kreise der Schlag- und Faustballfreunde bilden; beim Handballspiel ist das schon mit großem Geschick und gutem Erfolg

versucht worden. Die deutschen Kampfspiele müssen zu einem notwendigen Teile unseres völkischen Lebens erhoben werden; das ist schon deswegen wünschenswert, weil sie nicht, wie die meisten fremden Spiele, nur die männliche Jugend erfassen wollen, sondern allen zugänglich sind. Sie eröffnen uns die Bahn für ein freies Zusammenleben der Jugend beiderlei Geschlechtes auf dem Spielplatze, für eine unbefangene, rein sachliche, spielgerechte gegenseitige Betrachtung der Leistungen und der Körper. Sie ermöglichen es uns, dem Spielbetriebe in rein deutscher Sprache gerecht zu werden; kein Fließ- und Welschwort braucht sie uns zu entfremden; sie brauchen sich nicht dem allgemeinen Sportwelsch einzufügen und wie zu Jahns Zeiten ist es heute von der größten Wichtigkeit, daß wir wieder lernen, deutsche Sachen in deutscher Sprache auszudrücken und wirken zu lassen. Da wir neu aufbauen, können wir uns des allgemeinen Urkunden- und Preisfisches enthalten, das die älteren Kampfbestrebungen verunziert. Ein würdiges Werk eines deutschen Künstlers sei der Siegespreis in einer Wettspielreihe; keine kitschigen Sichensträuße oder Sichenkränze aus Papier. Auch die einfachste Urkunde sei schön; gewöhnlich kostet sie darum nicht mehr; sie sei nicht Mode- oder Duzendware aus der vielgeschäftigen Großerzeugung schauderhafter Buntdrucke. Jeder leistungsfähige Verein strebe darnach, sich einen eigenen Platz zu sichern mitten in schöner deutscher Landschaft. Mittel dazu soll ihm das Wettspiel geben, das deswegen nicht ganz und gar dem Geschäftsggeist ausgeliefert werden braucht. Daneben aber muß durch Staat und Gemeinde für öffentliche Spielplätze gesorgt werden. Die Städte müssen die Spielplätze ihrem Körper als wesentliche Werkzeuge eingliedern, damit ihre Steinwüste der neudeutschen Jugend wohnlich und heimelig werde.

So können unsere Spiele am deutschen Menschen der Zukunft bauen; nicht allein, daß sie ihm den Weg bieten in Licht und Luft — Leben und Liebe zu gewinnen, nicht allein, daß sie ihm Gestalt und Sinne aus der Verhockung und Verstädterung heraus zur Arnatur zurück- und umbilden helfen, sie fördern seine Achtung vor dem Mitwirkenden; sie überbrücken die Gegensätze des Standes und der Bildung; sie helfen uns das Einheitsband finden, das dereinst Alldeutschlands Söhne und Töchter umschlingen möge. vom Fels zum Meer.



10



S·A·D·A·M
BERLIN
führend in Sport
- Mode u. Ausrüstung

Chr. Sauer

Münzprägestalt

VEREINS-KLUB- und SPORT-ABZEICHEN

Orden u. Ehrenzeichen,
PREIS-MEDAILLEN
PREIS-PLAKETTEN
Festabzeichen, Festmünzen,
Fahnen- u. Banner-Nägel
Verlangen Sie Preisliste!

Nürnberg & Berlin, SW. 68
Jnh: Gust. Rockstroh

Faltboote

zerlegt im Rucksack
tragbar, kostenloses
Mitführen als Hand-
gepäck i. Eisenbahn-
abteil, unbedingt
sicher, von jederman
fahrbar, ob Sport-
mann oder Laie, ob
Herr oder Dame, das
Boot für jedermann

**Klepper-Faltboot-
Werke, G. m. b. H.**

Größte und älteste
Faltbootwerft

Rosenheim, 25

Sporthaus Hartig

Inhaber: Fritz Hartig

Sämtliche Turn-
und Sportgeräte
sowie-Bekleidung
Neuausführung u.
Renovierung von
Sport-, Tennis-
plätzen und Eis-
bahnen

Berlin - Wilmersdorf

Kaiser-Allee 180

Telephon: Uhland 3368

Handbuch der Leibesübungen

Herausgegeben im Auftrage
der Deutschen Hochschule für Leibesübungen

VON

Dr. G. Diem, Dr. A. Mallwitz,
Dr. E. Neuendorff

Erscheint in etwa 30 Bänden / Inhalt der einzelnen Bände:

Vereine und Verbände für
Leibesübungen. Verwaltungswesen.
Deutsche Turn- u. Kampfspiele. Ihr Wesen, ihr Betrieb, ihr Werden.
Anatomie.
Physiologie.
Psychologie.
Hygiene.
Haltungsübungen.
Rhythmische Gymnastik.
Leichtathletik.

Ringens, Scherathletik.
Bogens. Jiu-Jitsu.
Fechten.
Fußball, Rugby.
Hockey, Golf, Polo, Cricket
Lawn Tennis.
Deutsche Turnspiele.
Gerätturnen.
Schwimmen.
Rudern, Segeln, Paddeln.
Schneesport.
Eisport.
Radsfahren.

Wandern, Bergsteigen.
Schießsport.
Leibesübungen im schulpflichtigen Alter.
Schauturnen (Organisation und Methodik).
Die Leibesübungen an den Hochschulen.
Orthopädisches Turnen.
Die Leibesübungen in Vereinen.
Übungsstättenbau.

Der Fachliteratur auf dem Gebiete der Leibesübungen fehlt das wissenschaftliche Grundwerk. Die deutsche Turnliteratur von Ulrich Anton Vieth an hat sich bis zu Gaschs Handbuch der Turnkunst wunderbar entwickelt, aber die geradezu sprunghaft erfolgte Vermählung des alten Turnens mit dem neuen Sport zu einer Einheit der Leibesübung hat sie nicht mitgestalten helfen. Auch die Sportbewegung hat sich ihre Literatur geschaffen; im wesentlichen hat aber hier der Praktiker für die Praxis geschrieben, und jedes Buch hatte in der Schnellebigkeit der sportlichen Gründungsjahre nur eine kurze Geltungsdauer. So zahlreiche Bücher wir im ganzen für Turnen und Sport auch besitzen, nur gar zu viele befriedigen uns nicht. Vor allem fehlt die Einheitlichkeit, die Wissenschaftlichkeit und das gesicherte Wachstum.

Diese drei Vorzüge soll uns ein vielbändiges „Handbuch“ sichern. Es ist von vornherein in mindestens 30 Bänden angelegt und umfaßt alle Zweige der Leibesübungen und alle Wissensbeziehungen. Jeder einzelne Band wird nach einheitlichen Grundsätzen aufgebaut. Insgesamt sind mindestens 3000 Seiten vorgesehen.



Klassische Körper-
pflege mit **Diaderma**
M. E. G. Gottliebs hygienischem Haut-
Funktionsöl — Salbungen u. Massage,

wie sie bei den Olympischen Spielen bei Ausübung jedweden Sportes üblich waren. Erhöht Widerstandskraft und Leistungsfähigkeit. Beseitigt Muskelschmerz und Gliederweh. Literatur unentgeltlich. Großartige Gutachten. Glanzend bewährt. Soeben erschienen: Studie über „Klassische Körperpflege“ (Broschüre ca. 70 Seiten stark). Bei Einsendung von M. 24,— zzgl. Porto (Porto für eine 250 gr.-Drucksache) auf Postfach-Konto Karlsruhe Nr. 6641 erfolgt freie Zusendung. Man hüte sich vor wertlosen Nachahmungen. Nur echt mit obiger Schutzmarke.

M. E. G. Gottlieb, G. m. b. H., Heidelberg 49.

fussballblasen "Phoenix"



HARBURGER GUMMIWAREN-FABRIK

Phoenix A.G.

VORM. VEREINIGTE GUMMIWAAREN-FABRIKEN - HARBURG - WIEN
HARBURG A/E.

KOLEKCJA
SWF UJ

178

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800052480