

Kleine Schriften

des Zentral-
Ausschusses
zur Förderung der Volks- und Jugendspiele in Deutschland



Heft 2

Dr. F. H. Schmidt:

Anleitung zu Wettkämpfen, Spielen
und turnerischen Vorführungen



R. Voigtländer's Verlag in Leipzig

1 Mark 20 pf.

1,20 146 1900

V7 172009
XX 00 2013314

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800052107

32913

~~Z BIBLIOTEKI~~
~~C. K. Kursa Handlowo-Przemysłowego~~
~~W KRAKOWIE~~

~~81~~

~~L. 253~~

Kleine Schriften

des Zentralausschusses zur
Förderung der Volks- und
Jugendspiele in Deutschland



Band 2



Anleitung zu Wettkämpfen, Spielen und turnerischen Vorführungen bei Volks- und Jugendfesten



Im Auftrage des Ausschusses
für Volksfeste verfaßt von

Dr. med. F. A. Schmidt

Zweite, umgearbeitete Auflage
Mit 33 Abbildungen und
fröhlichem Buchschmuck



Leipzig, im Jahre
1900



H. Voigtländer^s
Verlag



80

Aut die Kränze laßt uns werben, Eh wir sterben und verderben.



Inhaltangabe am Schluß.

6.1 | .2 (430) „1900 | 1939”



Vorwort.



„In den Festen erhebt sich die Menschheit aus der Prosa des Alltagslebens in Begeisterung zur Blume der Poesie. Die Spiele der Leibesübungen fördern den Jubel der Seele, die Erhöhung des inneren Lebens zur Erscheinung, und verkörpern die freudigen Bewegungen des Gemüths in sinnliche Pracht . . . Wenn wir allgemeine und fröhliche Feste wollen, müssen wir dem Turnwesen unter der Jugend aufhelfen.“

So schrieb im Jahre 1817 der Bonner Gymnasialoberlehrer Karl Ruckstuhl in seinem „Prolog auf die Errichtung eines Turnplatzes: zum Schluß des Schuljahres und zur Feier der Herbstprüfung 1817 am Königlichen Gymnasium zu Bonn“.

Wir wissen, wie damals die so schön anhebende Blüte des Jahnschen Turnwesens baldigst geknickt wurde. Neue Geschlechter brachten eine veränderte Form des Turnens herauf: ungleich vollendeter in Bezug auf schulmäßigen Ausbau, aber ärmer an Frische und Natürlichkeit. Die jüngste Zeit sah dann eine weit ausgreifende, mächtige Bewegung entstehen, welche die Jugend wieder hinaus rief in die freie Luft zum frohen Spiel, zur Wanderschaft, zum Tummeln in Wald und Wiese, zum Rudern und Schwimmen auf Fluß und See. Und damit gewann auch die Gepflogenheit wieder neuen Raum, die Feste der deutschen Jugend und des deutschen Volkes hinauszulegen auf den grünen Ager und Wettkämpfe in leiblicher Fertigkeit

und Stärke, sowie Spiele zu deren ewig volkstümlichem Mittelpunkt zu machen.

So sind es die Feiern einzelner Schulanstalten oder der gesamten Jugend eines Ortes, so sind es allgemeine Volksfeste an vaterländischen oder sonstigen Gedenktagen, bei welchen turnerische Vorfürhungen, Wettkämpfe in den verschiedenen Leibesübungen, Wettspiele zwischen Schülerabteilungen oder Vereinen den schönsten Teil des Festes bilden.

Wen sollte nicht der Anblick einer frischen, kräftigen Jugend, wie sie in fröhlichem Ringen und gesundem Wettstreit ihre Kräfte aneinander mißt, freudig und festlich bewegen? Ruht nicht auf den Schultern dieser Jugend die Zukunft des Vaterlandes, und erwarten wir nicht von ihr, daß sie rüstig und kraftvoll werde, um das Teuerste, was ihre Väter errungen, zu beschützen, zu mehren und fortzuentwickeln durch stete Arbeit im Frieden und durch unbezwingliche Wehr, wenn es sein muß, im Kriege?

Darum ist es ein vaterländisches Werk, wenn wir bestrebt sind, unsere Jugend- und Volksfeste in solcher Weise zu beleben und zu veredeln.

Mit wachsendem Erfolg hat der Zentralausschuß gesucht in immer weiteren Gauen und Orten des Vaterlandes die Abhaltung von solchen Volks- und Jugendfesten zu wecken und zu einer dauernden stetig wiederkehrenden Einrichtung zu gestalten. Die Versammlungen und Kongresse des Zentralausschusses in Magdeburg, München, Altona, Bonn und Königsherg boten stets den Anlaß, große Spielfeste zu veranstalten und damit zum Teil sehr gelungene Musterbilder für solche zu liefern.

Im Frühjahr 1895 erließ der Zentralausschuß einen Aufruf an die deutschen Städte, die 25. Wiederkehr des ruhmreichen Tages von Sedan durch öffentliche Feste im Freien mit Wettkämpfen und Spielen der Jugend zu begehen. Neben den althergebrachten Sedanfesten in Braunschweig und Leipzig konnte das Jahrbuch 1896 von derartig eingerichteten Festen aus den Städten Görlitz, Bautzen, Bonn, Danzig, Fraustadt, Greifswald, Hadersleben, Helmstedt, Hof, Holzminden, Königshütte, Nauen, Neubrandenburg, Rendsburg, Schmalkalden, Stadthagen und Wolfenbüttel melden — eine Liste, welche durchaus nicht vollständig ist. Es seien weiterhin aus den Jahren 1896—1899 von größeren Spiel- oder auch Volksfesten genannt: die Schüler-

wettspiele der Provinz Schleswig-Holstein in Oldesloe, Schleswig und Neumünster; Spielfeste in Hamm, Zelle, Gera, Stuttgart, Gelsenkirchen, Altendorf bei Essen, Münster, Erfurt, Koblenz, Barmen u. s. w. u. s. w.; das Volksfest in Worms; das Knivsbergfest im nördlichen Schleswig, und endlich aus dem Jahre 1899 die großartigen vaterländischen Festspiele in Köln und Dresden, welche wesentlich den Bemühungen um die Einrichtung großer deutscher Nationalfeste ihre Entstehung verdanken. Die Sitte, die Feste des Volkes, welche zu einer Häufung von Trinkgelagen und sonstigen zweifelhaften Vergnügungen gänzlich zu entarten drohten, wieder hinaus ins Freie, auf den grünen Plan zu verlegen und Darbietungen der rüstigen Jugend in allerlei Leibesübungen und fröhlichen Spielen zum Mittelpunkt der festlichen Veranstaltungen zu machen, hat also zweifellos in Deutschland bereits größeren Umfang gewonnen und ist auf dem besten Wege, zu einem stehenden Bestandteil unseres Volkslebens zu werden. Zur vollen Erreichung dieses schönen Zieles ist es gewiß noch notwendig, fort und fort weitere Anregungen zu geben; es muß vor allem aber dahin gewirkt werden, daß die Veranstaltung solcher Feste nach der technischen Seite hin richtig und geschickt erfolge. Guter Wille und opferfreudige Begeisterung allein thut's nicht. Mangelhafte Vorbereitung eines solchen Festes, Ungeschicklichkeiten in der Durchführung, grobe Versehen sind imstande, die empfindlichsten Störungen, ja vollständiges Mißlingen herbeizuführen, und dadurch der Sache dauernden Schaden zu bringen.

Dies legte dem vom Zentralausschuß im Juni 1895 zu Magdeburg neugebildeten Sonderausschuß für Volksfeste den Gedanken nahe, eine kurze Anleitung zur Veranstaltung öffentlicher Volks- und Jugendfeste herauszugeben. Hierbei konnte es sich selbstverständlich nicht um feste Vorschriften handeln, welche allüberall anwendbar wären, sondern nur um mannigfache Ratschläge und Winke auf Grund der hier und dort gemachten Erfahrungen und Versuche. Die Verhältnisse liegen an den verschiedenen Orten ganz außerordentlich verschieden je nach dem Anlaß und Umfang der Veranstaltung, Anzahl und Art der Teilnehmer, Höhe der verfügbaren Mittel, Schulung und Erfahrung der leitenden und ordnenden Persönlichkeiten.

Voraussetzung für ein volles Gelingen ist daher vor allem, daß man jedesmal die gegebenen Verhältnisse in rechter Weise berücksichtigt und ausnützt. Hierzu will dies Schriftchen ein bescheidener Führer sein.

Es nimmt Bedacht ebensowohl auf große Volksfeste wie auf solche von bescheidenem Umfange; endlich ist auch hier und da auf Schulfeste und größere Schulausflüge und Waldfeste Bezug genommen.

Den ersten Entwurf des Ganzen sandte der Unterzeichnete bereits im Dezember 1895 an die Mitglieder des Ausschusses für Volksfeste: den inzwischen verstorbenen Prof. Dr. Angerstein-Berlin, Oberlehrer Dunker in Hadersleben, Dr. F. Goetz in Leipzig-Vindenu, Turninspektor Hermann in Braunschweig, Prof. Dr. Koch in Braunschweig, Real- und Turnlehrer Walther in München, Königl. Wirklicher Rat Weber in München, Dr. E. Witte in Braunschweig.

Im Juli 1896 konnte das Schriftchen in Druck gegeben werden. Dasselbe fand allenthalben eine freundliche Aufnahme, und war bis Herbst 1899 trotz einer hohen Auflage vollständig vergriffen. In seiner Sitzung vom Oktober 1899 zu Eisenach beschloß der Ausschuß für Volksfeste die Neuherausgabe des Büchleins. Die inzwischen gemachten Erfahrungen und die vielfachen neueren Arbeiten auf dem Gebiete der Leibesübungen machten es notwendig, sämtliche Abschnitte des Werkchens entsprechend zu ändern und umzuarbeiten. Hoffentlich tragen diese Verbesserungen dazu bei, das Büchlein noch brauchbarer zu machen, als dies bisher der Fall war. Bei der Neubearbeitung wurden dem Verfasser eine Reihe von Ratschlägen und Fingerzeigen zu teil, welche möglichste Berücksichtigung fanden. Namentlich fühlt er sich seinen Freunden Prof. Kessler in Stuttgart, Oberturnlehrer Schröder und D. Fräsdorf in Bonn, Oberlehrer Dunker in Hadersleben, sowie Herrn Prof. Dr. R. Zander in Königsberg für ihre freundliche Unterstützung zu lebhaftem Danke verpflichtet.

Bonn, im Februar 1900.

Dr. med. F. A. Schmidt.



Erster Abschnitt.

***** Der Festplatz. *****

5

1) **Ständiger Festplatz.** Einen ständigen Festplatz mit vollkommener Einrichtung sowohl für Wettkämpfe und Spiele wie für die Unterbringung großer Massen von Zuschauern zu besitzen, schien früher ein so gut wie unerreichbarer Wunsch zu sein. Dank der Ausbreitung des Sportwesens, oder sagen wir besser der Leibesübungen in freier Luft, sind heute aber zahlreiche Städte in Deutschland im Besitze solcher Anlagen. Diese „Sportplätze“ dienen zumeist im Winter zur Herstellung einer Eisbahn. Im Frühjahr, Sommer und Herbst wird der innere Platz zum Betrieb des Turnens und anderer Spiele und Leibesübungen, die den Platz umgebende Bahn für den Radfahrersport benutzt. Viele dieser Plätze sind außerdem von vornherein zur Abhaltung von Eisfesten, Radfahrrennen, Tennisturnieren, Wettspielen und Wettkämpfen eingerichtet.

Fast durchgängig bildet den Hauptteil einer solchen Anlage ein ovaler, vollkommen geebener Spielplatz. Denselben umgibt rundumlaufend eine in den Kurven stark überhöhte Radfahrbahn. Eine mehr oder minder hohe Böschung grenzt die Radfahrbahn gegen die das Ganze ringsum umgebende Fläche für die Zuschauer ab, welche also von erhöhtem Standpunkt alles bequem überschauen können. Größere Anlagen bieten so Raum für Tausende von Zuschauern. Eine oder mehrere große

Anm. Die Kopfleiste ist gezeichnet von R. Carl nach einem Blatt von Hans Holbein d. J.

Tribünen (an den Langseiten des Ovals) bieten zudem bevorzugte Plätze für die Festleiter, Ehrengäste und solche Zuschauer, welche die Erlegung eines höheren Eintrittsgeldes nicht scheuen.

So sind diese Plätze zu festlichen Wettkämpfen und Spielen ohne weiteres benutzbar und zur Aufnahme großer Zuschauermassen fertig abgegrenzt und hergerichtet; es bedarf außer einigen festlichen Schmuckes nur noch der Aufstellung von Malpfeilen und Malstangen, Springpfeilern u. dergl.; die Kosten sind gewöhnlich wenig erheblich; allenfalls verursacht die Wiederherstellung der Tennisplätze größere Arbeit und Ausgabe.

Indes nicht unter allen Umständen wird man solchen ständig eingerichteten Platz einem eigens herzurichtenden und nur vorübergehend nutzbaren Festplatz vorziehen. Bei großen allgemeinen Volksfesten wird eine noch so treffliche Sportplatzanlage die Menschenmassen einer Mittel- oder Großstadt nicht fassen können; der Sportplatz ist nicht dazu eingerichtet, neben den Leibesübungen und Spielen auch noch anderen Festvorführungen, Massenhören, Ansprachen, Volksschauspielen, Aufzügen u. dergl. den passenden Raum zu bieten; häufig entbehrt er auch des für Volksfeste nicht zu unterschätzenden landschaftlichen Reizes, den eine geeignete Lage der Feststätte am ragenden Hochwald, auf aussichtsreicher Bergeshöhe oder am blinkenden, mit Schiffen und Boten belebten Spiegel des Flusses oder des Sees unter Umständen bieten kann. Man wird daher oft genötigt sein, selbst da einen besonderen Festplatz herzurichten, wo eine größere Sportplatzanlage besteht.

2) *Herrichtung eines Festplatzes.* Die Herrichtung eines Festplatzes ohne Inanspruchnahme großer Mittel — solche stehen sehr selten zu Gebote — so zu bewerkstelligen, daß die Vorführungen und Wettkämpfe sich glatt abwickeln, daß ferner die Zuschauermassen passende Aufstellung finden, um dem Verlauf des Ganzen folgen zu können, erfordert Geschick und Erfahrung. Wie oft erlebt man es nicht, daß im übrigen gut angelegte, von langer Hand sorglich vorbereitete Feste, daß hervorragende Leistungen, die Frucht strammer, eifriger Übung, vollständig des rechten Eindruckes verloren gehen dadurch, daß die Zuschauer alle Schranken durchbrechen, daß sie um die einzelnen kämpfenden oder turnenden oder spielenden Abteilungen in immer enger werdenden, dichtgedrängten Kreisen sich sammeln

und so das Ganze zersplittern und auflösen. Raum daß die Wettkämpfe unter fortwährenden Versuchen der Leiter und Kampfrichter, eine bescheidene Gasse für ihre Läufer oder Springer in der andrängenden Masse freizuhalten, durchgeführt werden können.

Um diese Übelstände zu vermeiden, ist es wichtig, den Platz richtig einzuteilen und gegen die Zuschauer entsprechend abzugrenzen.

3) Größe und Einteilung des Festplatzes. Über die Größe des Festplatzes, die je nach dem Umfang der ganzen Veranstaltung eine verschiedene sein wird, ist es selbstverständlich nicht angängig, genaue, feststehende Vorschriften zu geben. Meist ist mit gegebenen Verhältnissen zu rechnen und die Art der festlichen Veranstaltungen diesen anzupassen. Einige Anhaltspunkte mögen genügen.

Zunächst sei betont, daß nicht nur ein zu kleiner Platz vom Übel ist, da er die Entfaltung der festlichen Spiele und Kämpfe beengt, ja zum Teil unmöglich macht, sondern daß auch ein Übermaß von Raum zu vermeiden ist. Bei einem übergroßen Festplatz verliert sich die Übersichtlichkeit und Einheit des Ganzen; die Einzelleistungen verschwinden und bleiben eindrucklos; die einheitliche Leitung wird durch die große Entfernung zwischen den einzelnen spielenden und turnenden Abteilungen erschwert; die Stimme des Leiters reicht nur über einen Teil des Platzes; Signale werden an dem Ende des Platzes schwach gehört; für die Zuschauer ist nur ein kleiner, in nächster Nähe sich abspielender Teil der Vorführungen besser erkenntlich; die Ordnung aufrecht zu halten, den Platz vor Überflutungen durch die Zuschauermenge zu wahren, ist nur unter Aufbietung außergewöhnlich zahlreicher Ordnungsmannschaften möglich; die Kosten einer wirksamen Absperrung des Platzes wachsen zu außerordentlicher Höhe an. Rechtes Maßhalten ist mithin für das Gelingen der Veranstaltung gerade hier besonders wichtig.

Einen großen Unterschied wird es vor allem machen, ob nur Wettkämpfe und turnerische Übungen oder ob auch Spiele von zahlreichen Schülerklassen den Inhalt der festlichen Vorführungen bilden sollen. Auch hier wird es wieder einen Unterschied machen, ob man die einzelnen Arten der Vorführungen

hintereinander vornimmt, so daß turnerischen Gesamtübungen (allgemeine Frei- oder Stabübungen) Wettkämpfe folgen und diesen endlich Spiele, oder ob man gleichzeitig einen Teil des Festplatzes durch Spiele zahlreicher Abteilungen belebt, während auf dem anderen Wettkämpfe vor sich gehen, und dann nach gewisser Zeit, d. h. wenn die Wettkämpfe der einen Hälfte der Schüler oder Turner beendet sind, einen Wechsel eintreten läßt: so daß die bisherigen Wettkämpfer auf die Spielplätze einrücken, während die bisherigen Spieler nun mit den Wettkämpfen beginnen.

Bestere Art ist unbedingt die empfehlenswertere. Sie bietet erstens ein weit belebteres Bild und hat zweitens den Vorzug, nicht zu viel Zeit zu beanspruchen. Auf diesen wichtigen Punkt werden wir noch zurückkommen.

Für die Einteilung des Festplatzes ergibt sich hieraus folgendes. Es ist im allgemeinen vorteilhaft, die sämtlichen Vorführungen zu einem einzigen Gesamtbilde zu vereinigen, indem man dieselben auf einem einheitlichen, gegen die Zuschauermenge entsprechend abgegrenzten Platz stattfinden läßt. Für Schulfeste sowie für Volksfeste in kleineren Orten wird dies als Regel zu gelten haben.

Wo jedoch ein besonders großer Platz zur Verfügung steht; wo ein städtischer Park oder Stadtwald mit seinen verschiedenen freien Rasenflächen dem Volksfest eine Stätte bietet; ferner, wo neben den turnerischen Vorführungen, Massenspielen der Schüler und Wettspielen geübter Spielvereinigungen auch noch Vorführungen von Radfahrvereinen stattfinden, Gesangvereine sich zu Massenchören vereinen und Rudervereine eine etwa in der Nähe der Feststätte gelegene Wasserfläche beleben: da ist eine solche Einheit des Festplatzes nicht mehr aufrecht zu erhalten. Um so weniger, wenn eine nach vielen Tausenden zählende großstädtische Volksmenge sich festlich vereint hat. Hier ist es also von vornherein geboten, für die verschiedenen Arten von Leibesübungen eine Reihe verschiedener gesonderter Plätze in Anspruch zu nehmen, so daß die Zuschauermassen sich verteilen können. Die Möglichkeit einer einheitlichen Leitung ist allerdings dann nicht mehr vorhanden. Durch Böllerschüsse oder Kanonenschläge läßt sich nur Anfang und Schluß des festlichen Regens auf den verschiedenen Plätzen ankündigen.

Der Umfang der einzelnen Plätze richtet sich nach der Art der Vorführungen, welche auf denselben stattfinden sollen.

Was zunächst Größe und Einteilung der Spielplätze für Massenspiele der Schuljugend betrifft, so ist folgendes zu bemerken.

Jeder Spielabteilung ist ihr Platz zuzuweisen. Die einzelnen Spielplätze sind voneinander abzugrenzen. Die Abgrenzungen müssen gut sichtbar sein. Linien auf den Boden mit Kalkmilch aufzutragen, genügt nicht; bei Hunderten von spielenden Knaben, die in zahlreichen Abteilungen spielen sollen, werden schnell genug solche Grenzen überschritten und wird die Ordnung gestört sein. Man wird daher gut thun, die Spielgrenzen mit leichten Stäben oder Pfählen von etwa 1,20 m bis 2 m Höhe, die durch Schnüre verbunden sind, deutlich zu bezeichnen. Holzstäbe mit Eisenspitzen, die sich leicht in den Boden stecken lassen, oben mit kleinen bunten Fähnchen versehen, eignen sich am besten und geben dem Spielplatz ein festliches Ansehen. In der Höhe von 1 m über dem Boden sind Ösen an den Stäben angebracht, und durch diese wird dann die Schnur gezogen. Vielfach hat sich eine geflochtene (nicht gedrehte) weiße Baumwollschnur, etwa $\frac{3}{4}$ cm im Durchmesser haltend, bewährt. Dieselbe hat den Vorzug, beim Raßwerden nicht zusammenzulaufen.

Nun wird es geboten sein, an den Ecken dieser Abgrenzungen sowie in größeren Zwischenräumen zwischen diesen einfachen Grenzfähnchen einzelne Stangen etwas sicherer zu befestigen. Wir haben dies am einfachsten so erreicht, daß entsprechend weite Stücke einfachen Gasrohrs, etwa 40 cm lang, an einem Ende zugeschlagen und dann in den Boden der Spielwiese hineingetrieben wurden. Es erübrigte dann einfach, die Fahnen oder Maststangen in dies Rohr im Boden hineinzustecken. Auch für die Maststangen zum Faustball, Tamburinball, ja selbst für Fußballthore eignet sich diese ebenso einfache als billige Einrichtung. — In ähnlicher Weise hat die bekannte Firma Dolffs und Helle in Braunschweig „Fußpfosten“ zum Einstecken von Maststangen und Grenzfähnchen herstellen lassen (s. Fig. 1).

Für die einzelnen Spielplätze dürften folgende Maße als Richtschnur gelten:

- 1) Der einzelne Spielplatz für die unteren und mittleren

Klassen der Volksschulen und unteren Klassen der höheren Lehranstalten zur Vornahme der einfacheren Spiele (Kreis Spiele, Ballspiele, Lauffspiele, als Tag und Nacht, schwarzer Mann, ringender Kreis, Drittenabschlagen, Kaze und Maus, Ringschlagen, Kreisball, Diebschlagen, Schlaglaufen, Kreisfußball, Turmball, Bärenschlag, Holland-Seeland, Fuchs aus dem Loch, Reiterball, Treibball, Stehball) darf nicht kleiner sein, als 20 Schritte im Geviert.

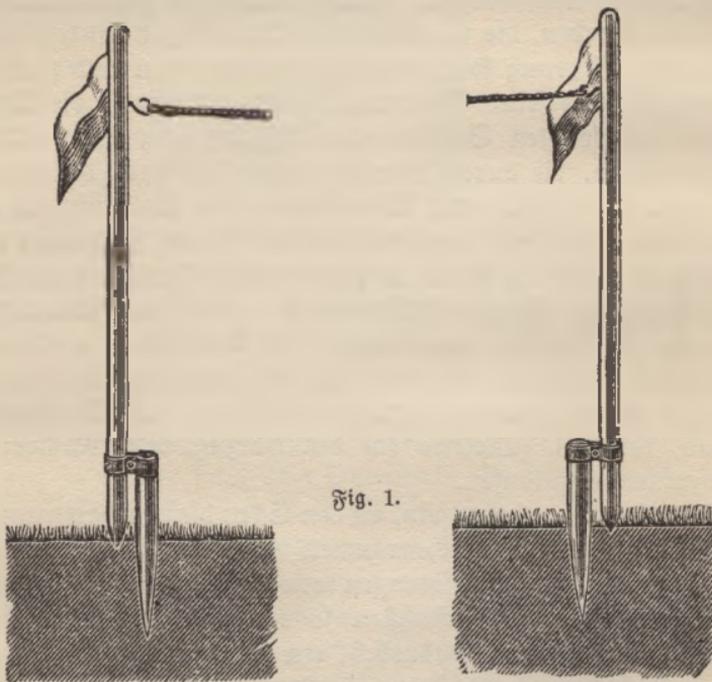


Fig. 1.

2) Für die oberen Klassen der Volksschulen und mittleren Klassen der höheren Schulen muß:

- a) Zum deutschen Schlagball, Schlagball mit Freistätten und Barlauf jeder Platz mindestens 40 Schritte lang, 20 Schritte breit sein, während
- b) Schleuderball, Stoßball und Fußball jeder einen Platz von mindestens 80 Schritten Länge und 40 Schritten Breite erfordern.

Bei den Spielen älterer Schulen oder Erwachsener, namentlich aber bei Wettspielen von besonderen Spielvereinigungen

sind diese Abmessungen nicht hinreichend. Hier werden die Maßbestimmungen zu gelten haben, welche in den vom Zentralausschuß herausgegebenen Musterregeln des technischen Ausschusses (für Fußball, Faustball, Schlagball, Barlauf, Schleuderball, Tamburinball, Feldball u. s. w.) enthalten sind.

Die Größe und Gestalt des zu den Einzelwettkämpfen dienenden Platzes wird bestimmt durch die Auswahl der zu veranstaltenden Wettkämpfe, wobei Alter und Geschicklichkeit der Wettkämpfer mit in Betracht zu ziehen sind.

Bei erwachsenen Wettkämpfern mit voraussichtlich guten Leistungen wird an Bodenfläche etwa gefordert:

Für Hochsprung	20: 5 m
Weitsprung, Sturmsprung, Stabsprung, Dreisprung u. ähnl.	40: 5 m
Schleuderballweitwurf und Fußball- weitstoßen	50: 25 m
Wurf mit dem kleinen Ball	100: 40 m
Diskuswurf	40: 20 m
Gerwurf	40: 20 m
Kugelstoßen	30: 10 m
Steinstoßen	10: 4 m
Gewichtheben: Kreis von 5 m } Ringen: Kreis von 6—8 m } Durchmesser.	

Was die Laufbahnen betrifft, so ist je nach der Anzahl der gleichzeitig Laufenden die Breite der Laufbahn so zu berechnen, daß bei den kurzen Strecken für jeden Läufer 1 m Bahnbreite, beim Hindernislauf 1,50 m vorhanden sind. Beim Wettlauf über längere Strecken genügt es, wenn an der Ablaufstelle jedem Läufer etwa 75 cm Bahnbreite zur Verfügung stehen und im übrigen die Bahn 3—5 m breit ist.

Kein Wettkampf, abgesehen vom Ringen, erzeugt eine solche Spannung wie der Wettlauf. Es muß daher den Zuschauern die Möglichkeit geboten werden, den Wettlauf von Anfang an genau verfolgen zu können. Dies ist am ehesten möglich, wenn die Laufbahn eine gerade ist, und eine solche ist daher unter allen Umständen für Volksfeste vorzuziehen, wenigstens für die kürzeren und mittleren Laufstrecken.

Die Länge der Laufbahn beträgt am zweckmäßigsten 250 und einige Meter. Diese Länge gestattet Läufe über 100 und

200 m ohne Umkehren; Läufe über 400 und 500 m, sowie den Stafettenlauf mit einmaligem Umkehren, so daß der Läufer an den Ausgangspunkt zurückkehrt. Sind die Boden- und Platzverhältnisse besonders günstige, so möge man die Laufbahn für längere Laufstrecken entsprechend länger nehmen, bis zu 500 m (1 Kilometer-Lauf mit einmaligem Umkehren). Noch längere Strecken in gerader Linie empfehlen sich nicht, da dann die Laufbahn nicht mehr deutlich übersehen werden kann und damit das Interesse an dem Wettkampf bei den Zuschauern entsprechend sich verringert.

An der Umkehrstelle der Laufbahn sind, entsprechend der Anzahl der Läufer und in gleichen Abständen wie die Läufer an der Ablaufstelle antreten, Pfähle einzurammen. Der Läufer hat solchen Pfahl während des Umlaufs mit der linken Hand zu erfassen; die Pfähle haben viel auszuhalten und müssen also fest eingerammt sein. Es ist darauf zu sehen, daß die Oberfläche derselben glatt ist und sich keine Splitter davon ablösen können.

Weist der Festplatz keine geraden ebenen Strecken in der wünschenswerten Form auf, und kann man auch nicht — was sich sonst sehr empfiehlt — vorhandene in gutem Zustand befindliche Wege benutzen, so muß auf die Anlage einer ovalen, den Festplatz umziehenden Rennbahn Bedacht genommen werden. Eine solche Rennbahn ist also genau so angeordnet wie die Radrennbahnen der Sportplätze. Dient der Sportplatz zugleich als Festplatz, so kann solche Radfahrbahn selbst — wofern sie nicht allzu stark in den Krümmungen überhöht ist — zum Wettlauf benutzt werden. Eine solche ovale Bahn muß zum allerwenigsten einen inneren Umfang von 200 m haben; andernfalls werden die Biegungen zu scharf, wodurch die Laufgeschwindigkeit namentlich über kürzere Laufstrecken sehr beeinträchtigt wird.

Eine jede Laufbahn, gleichviel ob dieselbe gerade oder gekrümmt verläuft, ist für die kürzeren Strecken von 50–200 m sowohl wie für den Stafettenlauf durch auf den Boden gezogene Linien von Kalkmilch oder durch Schnüre, die über kurze in den Boden eingesteckte Stäbe gehen, in getrennte Einzelbahnen für die einzelnen Läufer zu zerlegen. Diese Einzelbahnen sind beim einfachen Lauf je 1 m, beim Hürdenlauf je 1,50 m breit, und wird einem jeden Läufer bei einem Lauf eine

solche angewiesen. Die Läufer haben die Grenzen ihrer Laufbahn genau innezuhalten.

Bei ovaler Gestalt der Wettlaufbahn ist die Länge einer jeden dieser Einzelbahnen besonders abzumessen, und zwar so, daß die Ziellinie für alle in gleicher Höhe liegt, während die Ablaufstellen um so weiter nach rückwärts gehen müssen, je kürzer die Biegungen der einzelnen Laufbahnen sind. Die Messung einer jeden nicht geraden Bahn erfolgt $\frac{1}{2}$ m von ihrer Innenkante (s. Fig. 2).

4) Die Bodenbeschaffenheit des Festplatzes. Die Bodenbeschaffenheit des Festplatzes ist so gut wie stets eine gegebene. Es fragt sich nur, inwieweit dieselbe unmittelbar benutzt werden kann oder besondere Bearbeitung erfordert.

Wird ein vorhandener Sportplatz benutzt, so ist, da solche Plätze zumeist tadellos geebnet und fest sind, keinerlei besondere Herrichtung nötig. Allenfalls empfiehlt sich, bei trockenem, heißem Wetter die Fläche zur Vermeidung von Staubbildung vorher zu besprengen und mit einer Handwalze noch einmal überzuwalzen. Die Besprengung

darf nicht zu stark sein und nicht ganz unmittelbar vor der festlichen Veranstaltung erfolgen, der Boden wird sonst zu naß bleiben und schlüpfrig sein. Eine gleiche Behandlung wird ein Exerzierplatz erfordern. Hierbei ist darauf aufmerksam zu machen, daß bei Exerzierplätzen die Einrammung von Pfählen, Fußballmalen u. s. w. nur ungern gestattet und jedenfalls die Bedingung gemacht wird, daß alle Löcher im Boden aufs sorgfältigste nach dem Feste wieder gut und fest ausgefüllt werden.

Wird eine Wiese benutzt, so ist vor dem Feste das Gras kurz zu schneiden. Die Lauf-, Wurf- und Springbahnen sowie der Ringplatz bedürfen dann aber besonderer Herrichtung. Sollte die Wiese von einem geraden, festen Wege durchschnitten

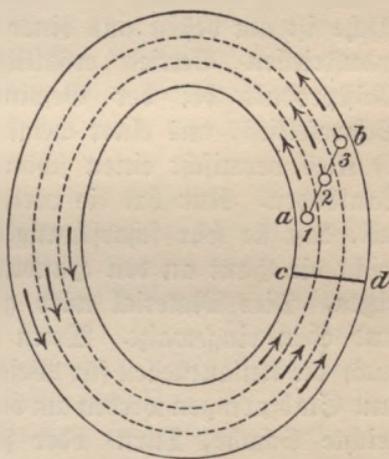


Fig. 2. Grundriss einer ovalen Laufbahn. a b schräge Ablauflinie der Läufer 1, 2 und 3; c d Ziellinie.

werden, so kann man diesen Weg zur Laufbahn benutzen. Andernfalls wird die Laufbahn am besten besonders hergerichtet. Einfach den kurz geschnittenen Grasboden zu benutzen, hat keine Bedenken, namentlich wenn kurz vor dem Feste Regenwetter war und der Boden schlüpfrig ist. Wald- und Heideboden bringt ebenfalls Läufer und Springer leicht zu Fall, daher ist zur Herstellung der Wettkampfsplätze für den Umfang dieser der Boden auszuheben.

Eine gute Laufbahn stellt man am besten so her, daß der Boden mit einer dünnen, 1—1½ cm dicken Schicht von feinkörniger Kohlenasche oder von Flußsand bestreut wird. Die Asche ist am besten aus einer Gasfabrik oder einem ähnlichen industriellen Betrieb erhältlich. Auch Schwefelkies Schlacken (Röstprodukt bei der Gewinnung von Schwefelsäure aus Schwefelkies, aus einer chemischen Fabrik erhältlich) giebt mit $\frac{2}{3}$ Kies vermischt einen schönen festen und leicht trocknenden Laufboden. Nur hat die verkleinerte harte Schlacke den Nachteil, daß sie sehr scharfkantig bleibt und daher Fallende sich leicht die Haut an den Handtellern sowie am Knie blutig aufritzen. Dies Material wird gleichmäßig auf die Bahn verteilt und eben eingewalzt. Wenn die Springer und Läufer (denn auch die Anlaufstellen für Weitsprung, Hochsprung, Dreisprung und Stabspringen werden am besten in gleicher Weise hergerichtet) leichte Schuhe, Turn- oder Fußballschuhe, tragen, so bleibt solche Bahn sehr schön, fest und eben.

Ist es nicht gestattet, den Grasboden für Laufbahn und Sprungbahn in dieser Weise besonders herzurichten, oder sind keine Mittel dazu vorhanden, so ist es unter allen Umständen nötig, sorgfältig alle Unebenheiten im Boden, über welchen der Anlauf oder der Lauf statthat, zu beseitigen und jede Vertiefung auszufüllen. Man achte hier namentlich auf Maulwurfshügel sowie auf erhöhtes Wurzelwerk von stark krautigen und staudenartigen Pflanzen.

Die Niedersprungstelle für den Hoch- und Stabsprung braucht bei weichem Rasen nicht besonders hergerichtet zu werden. Anders bei hartem Boden sowie beim Weitsprung. Hier sticht man am besten eine flache Grube, etwa 3 m im Geviert, 15 bis 20 cm tief aus und füllt dieselbe mit Sand, mit Lohe (bei trockenem, heißem Wetter anzufeuchten!), mit einer Mischung

aus Sand und Sägespänen oder mit Sägemehl, welches bei sehr trockenem Wetter, damit es feucht bleibt, mit Salz durchmischt wird, aus.

In gleicher Weise ist der Ringplatz mit weichem Boden herzurichten. Ist Sand, Lohe oder Sägemehl nicht zu beschaffen, so genügt hier gründliches Umgraben des Bodens. Dagegen ist Gras- oder Rasenboden meist entweder zu schlüpfrig und glatt, oder, wenn trocken, zu hart für wuchtige Fälle.

Nicht immer ist der Boden des Festplatzes vollkommen eben und horizontal. Man muß dann mit Unebenheiten sich abfinden, so gut es geht. Ein Graben ist bei der Hindernisbahn zu verwerten, eine Erhöhung als Absprungstelle für den Stabweitsprung. Ist der Platz für die Sprungbahn etwas geneigt, so springt man am besten gegen die Steigung, wenn dadurch auch der Sprung etwas kürzer wird, und nicht abwärts, um Niedersturz zu vermeiden.

Näheres über die Einrichtung der einzelnen Wettkampflplätze folgt weiter unten bei Beschreibung der einzelnen Wettkampfsarten.

5) **Abgrenzung des Festplatzes.** Eine Absperrung desjenigen Teils des Platzes, auf welchem turnerische Wettkämpfe stattfinden sollen, ist in erster Linie nötig. Wettkämpfe haben eine außerordentliche Anziehungskraft: jeder Unbeteiligte wünscht sie aus möglichster Nähe zu sehen und zu verfolgen. Daraus ergibt sich des weiteren die Notwendigkeit, bei vorhandener Absperrung die Wettkampflplätze möglichst so zu legen, daß sie von den draußen stehenden Zuschauern nahe und bequem zu übersehen sind. Je mehr dies der Fall ist, um so geringer die Versuchung, die Schranken zu durchbrechen und dicht heran zu drängen.

Noch ein anderes sei hier eingeschaltet: es darf nämlich auf den Wettkampflplätzen außer den gerade thätigen Kampfrichtern und den Wettkämpfern selbst niemand anders, wer er auch sei, geduldet werden. Man verbiete unnachsichtlich, daß gerade müßige Schüler oder Turner, daß im Augenblicke unbeschäftigte Kampfrichter und Mitglieder der Festausschüsse sich auf den Wettkampflplätzen herumtreiben, sich am Endpunkt des Wettlaufs, um das Sprunggerät beim Wettprung u. s. w. haufenweise ansammeln und so den draußen Stehenden den Blick



versperren; kein Wunder, daß sonst auch die unbeteiligten Zuschauer, um doch auch von dem spannendsten Teil des Ganzen etwas sehen zu können, immer wieder versuchen, die Absperrung zu übersteigen und sich ebenfalls dicht heran zu stellen. Die Wettkampfsplätze müssen also gänzlich frei und übersichtlich gehalten werden. Die nötige Ordnung in diesem Betracht hat sich auch auf die Wettkämpfer selbst zu erstrecken. Wer gelaufen, gesprungen, geworfen hat u. s. w., begeben sich, falls nicht anders angeordnet wird, an den Ausgangspunkt zurück und bleibe dort aufgestellt. Nur wenn auf dem Übungs- und Kampfplätze unbedingte Ordnung herrscht, kann man eine solche auch von der zuschauenden Menge verlangen.

Auch für die Spiele, namentlich für die Wettspiele ist eine Absperrung der Plätze gegen die Zuschauer unbedingt notwendig. Vielfache Erfahrung zeigt, daß beim Fehlen einer Abgrenzung, auch trotz eifrigster Bemühung von Mannschaften, welche als Festordner thätig sind, der Spielplatz kaum je frei zu halten ist. Bei einem spannenden Fußballwettkampf, beim Schleuderballwerfen u. s. w., wo doch die Gefahr, umgerannt oder vom Ball böß getroffen zu werden, für jeden, der die Platzgrenzen überschreitet und in das Spielfeld gerät, so außerordentlich groß ist, wird es gleichwohl nicht möglich sein, das Überfluten der Menge über die offene Grenze des Platzes zu hindern. Vernünftiges Zureden hilft da kaum auf einige Augenblicke, und Unglücksfälle können nur allzu leicht eintreten. — Die Absperrung aller Übungs- und Spielplätze gegen die Zuschauermenge ist also bei großen Festen eine Notwendigkeit und kann nur entbehrt werden bei Veranstaltungen an ganz kleinen Orten, sowie bei Schulfesten im Freien, namentlich wenn solche an Wochentagen stattfinden.

Solche Absperrung kann bewerkstelligt werden:

a) Durch Planken. Meterhohe Pfähle, im Abstand von 2—3 m eingerammt, werden mit Brettern verkleidet oder durch übergelegte Balken miteinander verbunden. Die Absperrung — auch bei den folgenden Absperrungsarten ist solches anwendbar — wird wesentlich gesichert gegen Unterfriechen oder Übersteigen, wenn nach außen von der Absperrung rund um den Platz einfachste Sitzbänke, rohe Tannensbretter auf kleine Pfosten genagelt, angebracht sind. Sind diese einmal vollständig besetzt,

so bilden die Zuschauer eine wirksame Schutzwand gegen die Hinterstehenden. Die Kosten dieser Einrichtung werden wesentlich vermindert dadurch, daß das gesamte Holzwerk nach dem Feste noch nutzbar ist und vom Zimmermann zurückgenommen wird.

b) Durch Pfähle mit Stricken verbunden. Solche feste Stricke sind keineswegs billig; sie lassen sich natürlich aufheben und immer wieder bei ähnlichen Veranstaltungen verwenden. In manchen Städten besitzt die städtische Bauverwaltung von den verschiedensten Veranstaltungen her einen größeren Bestand an starken, festen Stricken.

c) Pfähle mit Draht verbunden. In die Pfähle oder Pfosten werden am obern Ende und unten, 20—30 cm vom Fußboden, starke Ösen eingeschlagen oder eingeschraubt und dicke Drähte hindurchgezogen. Solche Drähte lassen sich ebenfalls lange aufbewahren und immer wieder benutzen (nach Regenwetter sind die aufzubewahrenden Drähte sorgfältig zur Verhütung des Einrostens abzutrocknen, vielleicht auch einzufetten); sie sind stets billiger als Stricke; sie sehen besser aus als die dicken Seile und namentlich als Planken und rohe Bretter.

In beiden Fällen darf aber nicht verabsäumt werden, die Eckpfähle und bei langgestreckter Seitenumgrenzung in gewissen Abständen auch einzelne Pfähle in der Reihe ganz besonders zu versteifen oder zu verstreifen, und zwar mit Schnüren oder Drähten nach Haken hin, die am Boden befestigt sind.

Soll der Festplatz einen reicheren festlichen Schmuck erhalten, so kann man an Stelle jedes zweiten oder dritten Pfahles einen Flaggenmast aufstellen und diese Masten in angemessener Höhe, so daß der Blick auf den Festplatz für keinen Zuschauer beeinträchtigt wird, durch Laubgewinde miteinander verbinden.

6) Sitzplätze, Tribünen und sonstige Anlagen. Bei Veranstaltungen, die leicht 2—3 Stunden Zeit beanspruchen, von Anfang bis zu Ende auf einem Fleck stehen zu müssen, ist nicht jedermanns Sache. Für die Mehrzahl der Zuschauer werden bequeme Sitzplätze notwendig sein. Rings um den Platz hinter der Absperrung laufende Bänke sichern zwar in hervorragendem Maße die Absperrung selbst, bieten aber nicht gerade bequeme Sitze; für Frauen und Mädchen sind diese langen Bänke, welche man übersteigen muß, um zu einem Sitz,

der nicht gerade an der Ecke liegt, zu gelangen, kaum nutzbar. Große Tribünen oder natürliche Bodenerhöhungen mit amphitheatralisch aufsteigenden Sitzreihen, die starke Mengen von Zuschauern fassen können, sind daher von größtem Werte, und wo nur die Mittel vorhanden sind, bei größeren Festen zu errichten. Die Stadien der Alten, wie ein solches, das des Herodes Attikus, in Athen neuerdings bei den sogenannten olympischen Spielen wieder hergestellt worden ist — 50—60000 Menschen konnten so an dem Schauspiel der Wettkämpfe teilnehmen — waren ringsum von festen Sitzreihen umgeben: das Ideal einer Anlage für festliche gymnastische Wettkämpfe. Die große Tribüne bei den Sedanwettkämpfen in Braunschweig 1896 bot 3—4000 Sitzplätze (s. den Plan im Anhang).

Bei der Anlage von Tribünen aus Holz erfordert die Sicherheit der Zuschauer eine sorgfältige stärkste Bauart. Daß zu leicht gebaute Tribünen unter der Belastung durch übergroße Menschenmassen zusammengebrochen sind und Verunglückungen verursacht haben, ist wiederholt vorgekommen. Der Raum unterhalb der Sitzplätze kann sehr gut nutzbar gemacht werden, namentlich können hierhin Kleiderablage und Waschräume für die Wettkämpfer und Spieler verlegt werden, ebenso Verschläge zum Unterbringen der Turn- und Spielgeräte. Liegt die unterste Sitzreihe schon in einer gewissen Höhe (etwa 3—4 m), so kann der darunter zwischen den starken Tragbalken der Tribüne liegende Raum auch ganz offen gelassen werden und einen Stehbierauschank aufnehmen.

In den ersten Sitzreihen der Tribüne sind Plätze für die Ehrengäste auszufondern und durch besonderen Schmuck (Aus schlagen mit rotem Zeug etwa) zu kennzeichnen. Sind reichlichere Mittel vorhanden, so mag man für die Ehrengäste und Festauschüsse, ebenso auch für die Festjungfrauen, welche die feierliche Preisverteilung verschönern helfen, besondere kleine Ehrentribünen errichten.

Sehr viel billiger und einfacher gestaltet sich die Anbringung zahlreicher übereinander gelegener Sitzreihen da, wo der Festplatz unmittelbar an eine Anhöhe gelegt werden kann. Es erübrigt dort einfach, zahlreiche Bänke durch Aufnageln von Brettern auf eingerammte Pfosten die Anhöhe hinauf anzubringen. Allerdings entfällt hierbei die Möglichkeit,

passende Räume für die Kleiderablage und Waschgelegenheit zu gewinnen: solche müssen dann besonders an dem den Zuschauerplätzen entferntest gelegenen Teil des Festplatzes angelegt werden. Bretterverschlüge einfachster Art genügen hierzu, doch muß die Anlage so beschaffen sein, daß man von außen keinen Einblick in das Innere hat. Zum Anhängen der Kleidungsstücke und Kopfbedeckungen sind hinreichend viel Haken oder Pflöcke anzubringen. Eine zuverlässige Persönlichkeit muß bei der Kleiderablage ihren Platz haben, um Wertgegenstände (Uhren, Ringe, Vorstecknadeln) sowie Geld aufzubewahren, am besten in verschließbarem Kasten mit zahlreichen numerierten Abteilungen. Es ist dringend darauf zu halten, daß niemand von den Wettkämpfern und Spielern sein Geld oder seine Uhr in den Taschen der abgelegten Kleidungsstücke stecken läßt. Auch bei der besten Aufsicht, und wenn die Wettkämpfer, Turner und Spieler einander genau kennen und den wohlhabenderen Bevölkerungskreisen angehören, können immerhin gelegentlich Diebstahle vorkommen. Solch peinlichen Vorkommnissen ist nach Möglichkeit vorzubeugen.

Wasser zum Trinken sowohl wie zum Waschen muß, wenn ein Brunnen oder eine Wasserleitung am Festplatz nicht vorhanden ist, in Tonnen herbeigeschafft werden. Es empfiehlt sich bei sehr großen Volksfesten mehrere städtische Sprengwagen mit Wasser zum Trinken an verschiedenen Stellen des Festplatzes aufzustellen. Eine Anzahl von Trinkgläsern darf natürlich nicht fehlen.

An heißen Sommertagen wird es auch nicht zu vermeiden sein, hier und da einen Ausschank von Selterwasser, Zitronenlimonade und leichtem Bier anzubringen. Die Preise dafür müssen bei einem Volksfest natürlich ganz mäßige sein.

Bedürfnisanstalten einfachster Art dürfen nicht fehlen. Die hierzu auszuwerfenden Gruben füllt man zur Vermeidung jedes üblen Geruchs zweckmäßig mit lose aufgehäuften Torfmüll aus. Derselbe kann übrigens zur Not durch einfache Garten- oder Felderde, die zerkrümelt und möglichst locker aufgestreut wird, ersetzt werden. Bei den Bedürfnisanstalten für Frauen und Mädchen ist eine Frau zur Aufsicht und Wartung anzustellen.

7) Einteilung der festlichen Vorführung und Zeitdauer derselben. Soll das Ganze eindrucksvoll verlaufen und bis zum

Schluß die Zuschauer fesseln, dann ist erste Bedingung, daß nicht allzuviel Zeit in Anspruch genommen wird. Turnfeste, bei welchen die eigentliche turnerische Arbeit in erster Linie steht, so daß die Zwecke einer wirklichen Schaustellung nachzustehen haben, können nach dieser Richtung hin nicht zum Vorbild dienen.

Handelt es sich um ein eigentliches Volksfest, etwa an einem vaterländischen Gedenktage, so umfaßt die Festordnung eine Reihe von Veranstaltungen. So z. B. kann der Festverlauf folgender sein: Festgottesdienst, Parade der Kriegervereine, Frühkonzert am Morgen; am Nachmittag: Festzug, Festrede, Marsch zum Festplatz, dort Spiele und Wettkämpfe, schließend mit Preisverteilung, Konzert der Männergesangsvereine u. s. w. Es ist klar, daß in solchem Rahmen die Vorführung der Jugend in Wettkämpfen und Spielen nicht über eine bestimmte Zeit hinausgehen darf. Aber auch, wenn solche Rücksichten nicht obwalten, die Kampfspiele keine einzelne Festnummer darstellen, sondern eine selbständige Veranstaltung für sich bilden, darf die Ausdauer der Zuschauer nicht auf eine zu harte Probe gestellt werden. Zwei bis drei Stunden namentlich bei heißer Juli- und Augustsonne sollten für gewöhnlich genügen. Zieht sich die Sache noch länger hin, so erlahmt das Interesse, einer nach dem andern verschwindet, die Reihen der Zuschauer lichten sich immer mehr, und schließlich findet die Preisverteilung, welche doch der krönende Akt des Ganzen sein sollte, nur mehr vor einem beschämend kleinen Reste der Festteilnehmer statt.

Bei den meisten derartigen Festlichkeiten im Freien — man denke namentlich an Schützenfeste und manche Turnfeste — ist allerdings der Festplatz auch reichlich mit Trinkgelegenheiten aller Art ausgestattet; selbst Schaubuden niedriger Art und sonstige Volksbelustigungen locken die Menge. Dann ist allerdings bei den Zuschauern auf dem Wettkampfsplatz ein ewiges Kommen und Gehen; wer eine Weile zugeschaut hat, verduftet auf längere Zeit nach irgend einem Ausschank. Von einer wahrhaften lebendigen Anteilnahme an den Darbietungen rüstiger Jugend ist bei der großen Mehrzahl der Festbesucher nicht die Rede. Man wird aber finden, daß da, wo die Bierzelte die hervorragendsten ausgestatteten Einrichtungen des Festplatzes sind, für die Zuschauerplätze rund um den eigentlichen Kampf-, Spiel- und Turnplatz am wenigsten gesorgt ist. Umfang-

reiche Tribünenbauten würden ja die Bierbuden vollständig verdecken und deren Besuch beeinträchtigen!

Soll mit dieser Unsitte gebrochen werden, und sollen die Darbietungen und Wettkämpfe der Jugend ein herzerfrischendes, fesselndes Schauspiel sein, welches die Festgemeinde in vollster Theilnahme von Anfang bis zu Ende um sich sammelt, so sind nicht nur in der beschriebenen Weise entsprechende Einrichtungen für den Festplatz zu treffen, welche der gesamten Zuschauermenge bequemen Überblick über das Ganze wie das Einzelne gewährleisten, sondern die Vorführungen müssen so verteilt sein, daß alle gleichzeitig nebeneinander stattfindenden Vorgänge den Platz füllen und in ihrer Gesamtheit ein stets belebtes Bild bieten: sie müssen in ihren einzelnen Theilen sich rasch abwickeln und schnell genug aufeinander folgen, um keine großen Pausen eintreten zu lassen.

Handelt es sich um große Schülermassen, so ist es ein Erfordernis, möglichst alle Abteilungen stetig in Thätigkeit zu haben, andernfalls ist die Ordnung überhaupt kaum aufrecht zu halten. Eine muntere Jugend harret nicht lange müßig an einem Fleck aus. Soll sie sich aufstellen und sollen Abteilungen womöglich stundenlang warten, ehe sie an der Reihe sind, mitzuthun, so mag man leicht erleben, daß die Mehrzahl schließlich im Festgetümmel verschwunden ist. Hier empfiehlt sich eine Anordnung derart, daß derjenige Theil der Schulklasse, welcher nicht gerade an den Wettkämpfen teilnimmt, auf zahlreichen Spielplätzen von entsprechender Größe Spiele betreibt. Mag solches dichte Nebeneinander auch häufiger zur Folge haben, daß Bälle auf die benachbarten Spielplätze fliegen, der Schaden ist nicht so groß. Das Gesamtbild frohen Tummels so zahlreicher Abteilungen nebeneinander ist jedenfalls ein ganz unvergleichliches. Seine Wirkung wird sofort beeinträchtigt, wenn man, durch die Größe des verfügbaren Raumes verführt, die spielenden Abteilungen weiter auseinander zieht, und wenn gar, wie es auch hier und da geschehen, zwischen den einzelnen Spielplätzen Wege für das Publikum gelassen werden. Es kann dann zwar jedes einzelne Spiel für sich aus der Nähe betrachtet und verfolgt werden, der Gesamteindruck ist aber dahin, und eine geordnete Leitung des Ganzen, z. B. beim Wechseln der Abteilungen, mehr wie erschwert.

Eine Ausnahme machen allerdings nach dieser Richtung hin solche Feste, welche einen über das Ortliche hinausgehenden Umfang besitzen und durch Vorführung von Musterspielen weitere Kreise anregen und belehren wollen. Solche Musterspiele erreichen natürlich ihren Zweck nur dann, wenn sie von allen Seiten ungestört beobachtet werden können.

Bei großen Schülermassen aus verschiedenen Schulen wird es schlecht angehen, den Spielen und Wettkämpfen gemeinsame Massenübungen, Frei- oder Stabübungen vorangehen zu lassen. Schon die Abtrennungen der einzelnen Spielplätze, die Vorrichtungen für die Wettkämpfe u. s. w. verhindern das; ganz abgesehen davon, daß die schnell und sicher sich vollziehende Aufstellung von 500—1000 Schülern zu gemeinsamen Übungen und eine befriedigende Durchführung dieser Übungen nur schwer zu erreichen ist. Es empfiehlt sich also bei solcher Theilnahme der gesamten Schuljugend, mit derselben in geschlossenem Zuge auf den Spielplatz zu rücken. Dort mag eine kurze Ansprache, welcher ein gemeinsames vaterländisches Lied folgt, das Fest einleiten. Sodann rücken die Abteilungen auf ihre Plätze ein, empfangen ihre Spielgeräte, und auf ein Trompetensignal hin beginnt gleichzeitig sich alles in Bewegung zu setzen. Ebenso kündigt ein Trompetensignal den Wechsel der spielenden und kämpfenden Abteilungen. Da die Wettkämpfe einfachster Art sein müssen, so können in einer Stunde dieselben ganz gut beendet sein. Es würden also die Wettkämpfe und Spiele nicht mehr wie zwei Stunden beanspruchen, wozu dann noch die Zeit für die kurze Ansprache beim Einzug und die Preisverteilung am Schluß hinzukämen.

Anderß, wenn es sich um eine größere Stadt handelt, wo nur die Besten der heranwachsenden Jugend, sowie auch bereits erwachsene Schüler und Turner an der Ausführung der Kampfspiele teilnehmen, wo also in den Schulen und Vereinen diejenigen schon herausgesucht sind, welche gewissen Leistungsanforderungen zu genügen vermögen.

Hier wird es zunächst möglich sein, wenn anders die Platzeinrichtungen es erlauben, den Einzelwettkämpfen (und Wettspielen) gemeinsame Frei- oder Stabübungen vorauszuschicken. Solche sollen dann jedenfalls (am Vorabend des Festes oder am Morgen des Festtages) auf dem Platze selbst einmal geprobt

sein. Ein guter Eindruck wird nur erzielt, wenn der Aufmarsch sicher und schneidig (im munteren Marschschritt oder im kurzen Lauf) genommen wird, und die Übungen tadellos bei jedem sitzen. — Am schönsten wäre es, die Aufstellung zu solchen gemeinsamen Übungen gleich beim Einmarsch aus dem Festzug heraus zu nehmen; das würde aber bedingen, daß entweder die Teilnehmer schon in leichtem Anzug im Festzug marschieren — und das ist bei uns noch nicht üblich —*) oder daß die aufgestellten Schüler und Turner sich vor den Augen des Publikums der Oberkleider, Kragen, Manschetten u. s. w. entledigen und diese vor sich hinlegen. Auf dem deutschen Turnfest in Dresden 1885 wurde so verfahren. Es ist aber nicht zu verkennen, daß diese Scene leicht etwas komischen Beigeschmack erhält.

Man wird also am besten die Wettkämpfer vorher in der Kleiderablage sich fertig machen und die ganze Schar zu den gemeinsamen Übungen geordnet einmarschieren lassen.

In diesem Falle erhalten auch die Wettkämpfe einen anderen Charakter. Es wird nicht nur, wie bei den Wettkämpfen ganzer Schulabteilungen, auch der jüngeren Altersstufen, darauf ankommen, die jedesmaligen Besten im Lauf, Wurf, Sprung u. s. w. zu ermitteln, sondern die Leistungen werden auch sorgfältig gemessen. Hier empfiehlt sich auch, mehrere Kampfarten als Drei- oder Fünfkampf zu einem zusammengesetzten Wettkampf zu verbinden und so die vielseitige Leistungsfähigkeit mit dem Siegerkranz zu krönen. Aber auch bei solchen Wettkämpfen, die natürlich ungleich spannender für die Zuschauer sind, können auf einem Teil des Festplatzes, falls dieser die hinreichende Größe besitzt, Spiele gleichzeitig stattfinden — wenn auch nicht gerade die Muster- und Wettspiele, da die besten Spieler zugleich auch die hervorragendsten Kämpfer bei den Wettübungen sein werden und sich hier wie dort zu bethätigen haben.

Je nach den Verhältnissen und schon bestehender Überlieferung wird man an einem Orte so, am andern so verfahren.

*) Beim eidgenössischen Turnfest in Lugano 1894 marschierten die Schweizer Turner im Festzug in Kniehose und Trikotwend, den Stab geschultert. Die Aufstellung zu den Stabübungen nahmen die 3600 Mann starken Turner unmittelbar aus dem Einmarsch auf den Festplatz; es waren nur die Strohhüte abzulegen.

Bei größerem Umfange der Veranstaltung wird man auch einer großen Zahl kundiger Kampfrichter benötigen. Als solche werden sich vorzugsweise Lehrer und ältere Turner eignen. Es ist sorgfältig darauf zu achten, daß die Kampfrichter genau angewiesen sind über das, was ihnen obliegt, und daß die gemachten Aufzeichnungen sofort übersichtlich sind.

Nichts macht einen schlechteren Eindruck, als wenn nach Beendigung der Wettkämpfe das Kampfgericht erst noch eine längere Beratung nötig hat, bevor den voller Ungeduld draußen Harrenden die Sieger verkündet werden können.

Sind die Kampfrichter von früheren Gelegenheiten her mit der Messung der Leistungen noch nicht vertraut (namentlich gilt das für den Lauf), so scheue man nicht die Arbeit, auch hierfür am Tage vor dem Feste eine kleine Probe zu veranstalten: Irrtümer müssen so gut wie ausgeschlossen sein. Es darf nicht vorkommen, daß die Wettkämpfer das Gefühl haben, die Messung ihrer Leistungen und die dementsprechende Wertung leide an Unsicherheiten, oder daß gar thatsächliche Fehler bei der Berechnung Irrtümer in der Siegerliste verursachen und nachträglich zu peinlichen Beschwerden in der Öffentlichkeit Anlaß geben.



ist daraus nach verschiedenen Richtungen hin eine dauernde Bereicherung der deutschen Wettturnordnung geworden.

Es hat endlich der Verfasser dieses versucht, in seinem größeren Werke „Unser Körper. Handbuch der Anatomie, Physiologie und Hygiene der Leibesübungen“ (Leipzig, R. Voigtländer's Verlag 1899) eine wissenschaftliche „Bewegungslehre“ aller hierhergehörigen Übungsarten zu geben, welche wir bisher noch nicht besaßen (s. „Unser Körper“, Teil III, S. 379—581). —

In der ersten Auflage dieser Schrift war als erste Wettübung das „Gehen“ beschrieben. Das athletische Schnellgehen wird jedoch in Deutschland heute noch so wenig betrieben und ist in weiteren Kreisen noch derart unbekannt, daß an die Aufnahme desselben in den Kreis der bei Volks- und Jugendfesten vorzunehmenden Wettübungen nicht zu denken ist. Er konnte der betreffende Abschnitt darum füglich ganz wegfallen. Wer sich darüber unterrichten will, den verweise ich auf die eingehende Darstellung in meinem Buche „Unser Körper“ (S. 400—437).

1. Der Lauf.

Der Lauf in seinen verschiedenen Formen mag hier billig voranstehen. Kein Wettkampf (der Ringkampf ausgenommen) erhält die zuschauende Menge in gleicher Spannung. Und mit Recht, denn es giebt keine, ohne mechanische Hilfsmittel vollbrachte körperliche Leistung von gleicher Kraftentfaltung, als die, in der kurzen Spanne von wenig Sekunden, womöglich auf einen Atemzug, das Gewicht des Körpers über Strecken von 50 ja 100 m dahinzuschnelles. Und wenn weiter die im Laufe sich kundgebende körperliche Ausbildung ins Auge gefaßt wird, so ist es noch lange nicht eine besonders schnellkräftige, starke Beinmuskulatur allein, welche den guten Läufer macht, sondern es gehört zu einer tüchtigen Leistung vor allen Dingen eine kräftige, geschulte Atemthätigkeit und ein ausdauerndes Herz, namentlich bei längeren Strecken über 100 m hinaus.

Der Lauf will geübt sein. Es ist dies allen Teilnehmern an einem Wettlauf, besonders wenn der Lauf über längere Strecken geht, stets genügende Zeit vorher einzuschärfen. Die Behauptung, daß die formale Ausbildung durch das Schul-

turnen auch ohne besondere Ausbildung an sich zu guten Leistungen im Laufe wie in anderen volkstümlichen Übungsarten befähige, beruht auf völliger Unkenntnis. So ungefährlich für einen richtig geübten, in der entsprechenden körperlichen Verfassung befindlichen Läufer die Zurücklegung selbst längerer Strecken von 400, 600, 800 m und darüber ist: so unverantwortlich wäre es, zu solchem Wettlauf Leute zuzulassen, die zwar gute Turner sind, aber in der Bewältigung derartiger Strecken sich noch gar nicht erprobt haben. Völlige Atemlosigkeit, totenbleiche Gesichter, vollständige Erschöpfung zeigen bei der Ankunft am Ziel, daß Lungen und Herz der nötigen Schulung ermangelten. Wettkämpfer, bei welchen diese Organe nicht vollkommen gesund sind, bei welchen eine frühere Lungenentzündung, Rippenfellentzündung, Diphtheritis, Scharlach, Gelenkrheumatismus u. s. w. auch nur eben merkliche Spuren zurückgelassen haben, sind vom Wettlauf streng auszuschließen. Bei der Auswahl der Wettläufer ist dies nachdrücklich bekannt zu geben.

Eine treffliche Schule für den Wettlauf bildet ein regelmäßiger Spielbetrieb; namentlich der Fußball ohne Aufnehmen erhöht und schult außerordentlich die Lauffertigkeit. Nicht minder wertvoll ist eine stete Pflege des Dauerlaufs im Freien durch einen richtigen regelmäßigen Turnunterricht. Gleichwohl sollten auch derart vorbereitete Wettläufer nicht unterlassen, vor dem Feste besondere Laufübungen zu veranstalten, und zwar nicht mit dem Bestreben, die beim Wettkampf vorkommenden Strecken sofort mit größtmöglicher Schnelligkeit zu nehmen. Vielmehr wird es weit nützlicher sein, durch vorsichtige, gesteigerte Dauerläufe zunächst Herz- und Lungenthätigkeit zu anhaltender Mehrarbeit und Leistungstüchtigkeit zu schulen. Sodann empfiehlt sich die Übung des Ablaufs: der Übergang zu schnellster Laufthätigkeit unmittelbar nach gegebenem Ablaufzeichen. Namentlich für den Lauf über kürzere Strecken ist die Fähigkeit, aus dem Ruhezustand unmittelbar in die schnellstmögliche Laufbewegung überzugehen, geradezu von entscheidender Wichtigkeit.

Für den Wettlauf ist eine die Laufbewegung nicht hindernde leichte Kleidung von größter Bedeutung. Ein unzumutbares Bein Kleid verursacht durch Reibung und Spannung

bei jedem Lauffschritt ein kleines Hindernis. Mag dies Hindernis noch so geringfügig sein und von dem Läufer kaum empfunden werden: die Summe aller dieser kleinen, bei jedem Lauffschritt sich wiederholenden Widerstände ist schließlich eine recht große und drückt die Leistung entsprechend herab.

Gänzlich zu verwerfen ist der Lauf in langen Trikothosen, womöglich gar mit Stegen, wie sie vielfach im Gebrauch bei Turnvereinen sind. Bei anschließenden Kniehosen ist ein fester Schluß ums Kniegelenk herum durchaus hinderlich und zu vermeiden. Am zweckmäßigsten sind unbedingt weite Kniehosen (sogen. Rackerhosen), wie sie bei sportlichen Wettläufen im Gebrauch sind. Auch zum Springen und Ringen ist solche Kleidung die zweckmäßigste. Hauptsache ist: daß das Kniegelenk in keiner Weise behemmt ist, dann fällt auch der durch das Strammen der Hose bedingte Widerstand für die Bewegung im Hüftgelenk fort. Wichtig ist ferner ein richtiges gut sitzendes leichtes Schuhwerk. Eigentliche Rennschuhe (mit hervorstehenden Sohlennägeln) sind unnötig, und allenfalls bei schlechter lockerer Laufbahn von Nutzen.

Beim Wettlauf sollen stets mehrere Läufer gleichzeitig ablaufen, nur dadurch wird der Lauf ein wirklicher Wettlauf, feuert die Läufer an und bietet ein spannendes Schauspiel für die Zuschauer. Handelt es sich um Schülerabteilungen, bei welchen es vor allem ankommt, den schnellsten Läufer der Schar zu ermitteln, und nicht für jeden Läufer die Leistung genau festzustellen, so mag man, je nach der Breite der Bahn, eine größere Schar, 6 bis 8 gleichzeitig laufen lassen. Wird die Zahl der Läufer noch größer, so wird es schwer, ja zuweilen unmöglich, festzustellen, wer zuerst am Ziele angelangt war. Die besten Läufer der jedesmal angetretenen Unterabteilungen der bezüglichen Schul- und Jahresklassen haben dann noch untereinander einen Entscheidungslauf anzustellen.

Laufen geübte Läufer, bei welchen die Leistung für jeden einzelnen festgestellt wird, so daß ein schließlicher Entscheidungslauf nur dann einzutreten hat, wenn mehrere die gleiche Höchstleistung aufweisen, so lasse man jedesmal nicht mehr wie vier gleichzeitig laufen. Es muß dann am Zielpunkte für jeden Läufer ein Kampfrichter mit einer guten Rennuhr aufgestellt

sein. Die Läufer tragen auf der Brust eine große Ziffer, und ein jeder der vier Kampfrichter hat lediglich auf die ihm zur Wertung aufgetragene Nummer zu achten, um bei Ankunft des betreffenden Läufers die Rennuhr genau im selben Augenblick durch Druck festzulegen.

Die besten Rennuhren sind solche, welche nach Druck auf einen Knopf unter dem Ring der Uhr von 0 ab laufen, auf einen weiteren Druck im Moment der Ankunft stillstehen und nach Fünftelsekunden anzeigen. Ist das Ergebnis notiert, so schnell bei abermaligem Druck der Zeiger auf 0 zurück. Eine solche Renn- oder Stechuhren ist schon zum Preise von 15 Mark erhältlich; nur solche Werke, welche gleichzeitig als gewöhnliche Stundenuhr dienen, sind wesentlich teurer. Wenn eben möglich, sollte man bei einer jeden Veranstaltung im Wettlauf stets die nötige Anzahl von Rennuhren sich beschaffen; eine gewöhnliche Taschenuhr mit Sekundenzeiger ist ganz ungenügend, denn die Kleinheit des besonderen Sekundenzeigerblatts, die Feinheit der Maßeinteilung desselben, sowie der Umstand, daß der Zeiger für den zu bestimmenden Augenblick nicht festgelegt werden kann, machen jede solche Messung einer flüchtigen Laufbewegung zu einer höchst unsicheren, dem Irrtum ungemein leicht unterworfenen. Dazu kommt noch, daß Bruchteile von $\frac{1}{5}$ Sekunde sich so überhaupt nicht feststellen lassen. Bei kurzen Laufstrecken fallen solche aber ins Gewicht.

Die gewöhnlichen einfachen Rennuhren, welche meist ja nur in längeren Zwischenräumen einmal gebraucht werden, zeigen in ihrem Gang sehr oft Abweichungen. Man versäume deshalb nie, vor einem größeren Feste mit Wettkämpfen die zu gebrauchenden Uhren vom Uhrmacher prüfen und richtig wieder einstellen zu lassen. Man hütet sich so vor unliebsamen Überraschungen. Daß bei einem größeren Feste die Rennuhren der Kampfrichter sich als verschieden schnell gehend erwiesen, und daß diese Unterschiede groß genug waren, um schon beim Lauf über mittlere Strecken die erreichten Ziffern als fraglich zu gestalten, habe ich einmal in einem ganz ausgesprochenen Falle erlebt.

Übrigens ist auch die richtige Handhabung einer Rennuhr eine Sache, die sich durchaus nicht für jeden von selbst versteht. Im Gegenteil will auch das geübt sein. Der Kampfrichter hat beim Ablaufzeichen die Uhr in der vollen Hand ge-

faßt, den Daumen auf dem Knopf. Beim Zeichen „fertig!“ hebt er die Hand mit der Uhr ein wenig, um dann in gespanntester Aufmerksamkeit auf den Befehlenden beim Zeichen oder Worte: „Los!“ mit kurzem, kräftigen, haarscharf im gleichen Augenblick erfolgendem Zucken des Daumens den Knopf der Uhr niederzudrücken. Ebenso wird beim Durchlaufen des Ziels durch den Läufer verfahren, um im selben Augenblick die Uhr festzustellen.

Der Wunsch lag nahe, die erwähnten Fehlerquellen beim Zeitnehmen mit der Renn- oder Stechuhr vermeiden und den elektrischen Strom zur Zeitmessung beim Lauf verwenden zu können. Der zeitmessende Strom war also beim Ablaufzeichen zu schließen, beim Passieren des Ziels wieder zu öffnen. Man hat diese Aufgabe verschiedentlich zu lösen versucht. Zunächst — und diese Art sahen wir beim Kreisturnfest in Homburg vor der Höhe 1897 angewendet — so, daß der Läufer den Ablauf von einem federnden Brett vornahm, bei dessen Verlassen sich der Strom schloß. Am Ziel war wieder ein Brett angebracht, auf welches der Läufer auftreten mußte, um den Strom zu unterbrechen. Der geschlossene Strom setzte für jeden Läufer eine Uhr in Bewegung, welche durch das Öffnen oder Unterbrechen des Stroms augenblicklich stillstand, die gebrauchte Laufzeit bei richtigem Gang der Vorrichtung also ganz untrüglich angab. Indes hatte diese Art der Zeitmessung des Laufs zwei Fehlerquellen. Die eine war die, daß der zeitmessende Strom geschlossen wurde nicht in dem Augenblicke des Ablaufszeichens, sondern in dem des wirklichen Ablaufs eines jeden Läufers. Die kurze Zeit also, welche zwischen dem Ablaufsbefehl und dem Ablauf selbst liegt, kam gar nicht zum Ausdruck. Und doch ist es für den guten Läufer un- gemein wichtig, seine Nerven und Muskeln so in der Gewalt zu haben, daß er ganz unmittelbar, sowie der Ablaufsbefehl an sein Ohr schlägt, auch schon in voller Laufbewegung ist. Bei der beschriebenen Art der Zeitmessung konnte aber ein Läufer sich noch eine kurze Vorbereitungszeit gönnen, ehe er loslief, ohne daß darum seine Laufzeit schlechter wurde. — Der zweite Fehler der Vorrichtung lag darin, daß der Läufer am Ziel auf eine ganz bestimmte Fläche — das messende Brett — auftreten mußte. Dies zwang ihn, vor dem Ziele bereits sich auf dies

Auftreten mit der Folge und Größe seiner Lauffchritte einzurichten, wodurch zweifellos die volle Laufgeschwindigkeit am Schluß des Laufs vermindert werden mußte.

Diese Mängel sind nun vollkommen beseitigt durch die elektrischen Messuhren von Uhrmacher Gerlach in Weßlar. Dieselben haben zudem den Vorzug, die von jedem Läufer erzielte Laufzeit den umstehenden Zuschauern sofort und unmittelbar sichtbar zu machen. Der Stromschließer (Knopf zum Drücken u. dergl.) befindet sich an der Ablaufstelle hinter den Läufern, die Uhren — eine für jeden Läufer — am Ziel. Die Läufer stellen sich an der Ablauflinie auf, nehmen auf den Befehl „fertig“ die ihnen zusagende Ablaufstellung ein (s. u.), worauf statt des weiteren Befehls „los“ ein Schlag des den Wettlauf leitenden Obmannes auf den Druckknopf erfolgt, der genau gleichzeitig einen scharfen Glockenschlag (das Ablaufzeichen!) auslöst und die Uhrwerke in Gang setzt. Die Geschicklichkeit des augenblicklichen Ablaufs nach erhaltenem Zeichen kommt also zur Geltung, jede Verzögerung des Ablaufs verlängert die Laufzeit. Am Ziel ist in Hüfthöhe quer über die Bahn eines jeden Läufers eine Leine (Kontaktleine) gespannt, welche, mit ihrem einen Ende leicht eingesteckt, bei Berührung durch den das Ziel passierenden Läufer sich sofort löst, wodurch der Strom unterbrochen wird und die betreffende Uhr augenblicklich stillsteht. Diese elektrischen Uhren am Ziel, eine für jeden Läufer, sind 2—3 m hoch anzubringen und haben große weithin sichtbare Zifferblätter von etwa einem Meter Durchmesser. Das Ergebnis kann also für jeden Läufer weithin gesehen und gelesen werden. — Bei Veranstaltungen größeren Umfanges wird diese elektrische Messuhr von großem Nutzen sein.

Die Ablaufstelle wird durch eine mit Kalkmilch auf den Boden aufgetragene oder nur eingeritzte Linie bezeichnet. Dicht an dieser Linie stellen sich die Wettläufer auf; weder Hand noch Fuß derselben darf den Boden der Laufbahn über die Ablauflinie hinaus berühren. Im übrigen ist den Wettläufern die vor dem Ablauf einzunehmende Stellung gänzlich freizugeben. Während zumeist der Läufer sich sprungbereit zum Ablauf derart aufstellt, daß das vorgelegte Bein leicht gebeugt ist und vorzugsweise das Schwergewicht des Körpers trägt, wobei das hintere Bein mit eben gelüfteter Ferse auf den

Behenballen aufgesetzt ist, um unter wuchtiger Streckung beim Zeichen „los“ den Körper hochzuschleunigen und den ersten vollen Lauffschritt einzuleiten — pflegen andere eine andere Stellung einzunehmen. Manche Läufer beugen den Kumpf so tief, daß sie mit den Fingerspitzen der vorgestreckten Arme den Boden berühren, und so zum sprungartigen Vorschießen nicht nur mit dem hinteren Bein, sondern auch mit den Armen vom Boden abstemmen. Andere wieder bedienen sich, um sich nicht allzu tief vornüber beugen zu müssen, zweier mit den Händen gefaßter Stäbchen, mittels welcher sie sich vom Boden abschneiden. Wie dem auch sei: jedenfalls sollen Läufern keinerlei Vorschriften über ihre Körperhaltung vor dem Ablauf gemacht werden, sondern einem jeden diejenige Stellung erlaubt sein, welche er sich angeeignet hat.

Was das Ablaufzeichen betrifft, so kann der Befehl zum Ablauf entweder in drei Zeiten, wie es auch die deutsche Wettturnordnung vorschreibt, mit den Befehlsworten „Achtung! — fertig! — los!“ oder nur in zwei Zeiten: „fertig! — los!“ erteilt werden. Im ersteren Falle kommt man leicht dazu, die drei Befehlsworte in bestimmtem gleichmäßigem Rhythmus zu geben — thut man dies nicht und läßt auf das „los“ auch nur ein wenig länger warten, so erlebt man, daß die Läufer, ohne den Befehl erwartet zu haben, bereits loschießen. Der im Gleichtakt gegebene Befehl erleichtert zwar die Promptheit des Ablaufs, mir scheint aber die einfache Befehlsart „fertig — los“ oder aber: „Achtung! — — — fertig! los!“ (letztere beide Befehle ganz kurz hintereinander), welche jenes rhythmische Einschwingen des Körpers in die Laufbewegung nicht herbeiführt, richtiger zu sein, weil sie übender ist. Der Befehl „los“ muß natürlich ebenso laut als kurz und scharf erteilt werden. Auf Sportplätzen erfährt man meist den mit der Stimme gegebenen Befehl durch einen blinden Pistolenschuß. Zwischen den Befehlen „fertig“ und „los“ oder „Achtung“ — — „fertig, los“ soll eine Zwischenzeit von nur 1—2 Sekunden liegen. Die Läufer länger in Anspannung stehen und harren zu lassen, wirkt erregend und beeinträchtigt den prompten Ablauf, abgesehen davon, daß leicht einer der Läufer dann vorzeitig loschießt.

Ist die Ablaufsstelle zugleich der Zielpunkt, so steht der

Obmann, welcher den Befehl zum Ablauf giebt, hinter den Läufern, und in seiner Nähe seitlich die zeitnehmenden Kampfrichter mit ihren Rennuhren. In demselben Augenblick, wo „loß“ ertönt, lassen sie durch Druck auf den Knopf ihre Uhren gehen.

Ist die Laufbahn eine gerade, so daß Ablaufstelle und Zielpunkt an den Endpunkten der Bahn liegen, so muß anders verfahren werden, da die menschliche Stimme nicht so weit reicht und es erforderlich ist, daß im selben Augenblick die Rennuhren gehen oder der Sekundenzeiger der Taschenuhr verfolgt wird, wo das Ablaufzeichen gegeben ist. Die Kampfrichter stehen am Zielpunkt der Bahn. Der Obmann, welcher hoch auf einem festen Tisch hinter den Läufern steht, giebt den Kampfrichtern das Zeichen durch Senken einer emporgehobenen, gut sichtbaren Flagge (von grellroter Farbe) oder eines weißen Taschentuchs. Sobald der Obmann sieht, daß die Läufer aufgestellt sind, hebt er die Fahne oder das Tuch: „fertig“; dann senkt er den Arm ganz kurz, indem er gleichzeitig „loß“ kommandiert. Auf dem deutschen Turnfeste zu München 1889 waren Ablaufstellen und Endpunkt der Bahn durch ein elektrisches Läutewerk verbunden. Zugleich mit dem Heben der Fahne erfolgte durch Druck auf den Knopf des Läutewerks ein Glockenschlag „fertig“ an beiden Enden der Bahn, mit dem Senken der Fahne ein zweiter scharfer Glockenschlag „loß!“ Diese Einrichtung gewährt eine große Sicherheit der Zeitbestimmung des Laufes und ist für festliche Veranstaltungen größeren Umfangs zur Nachahmung zu empfehlen, wenn die oben beschriebene elektrische Uhr von Gerlach nicht zu erlangen ist.

Die Läufer haben das Ziel noch im vollen Lauf zu passieren, daher ist hinter der Ziellinie noch reichlicher Spielraum von etwa 10 m zu lassen. Wo die Leistung eines jeden bestimmt wird, ist den Läufern immer wieder einzuscharfen, daß sie auch dann noch im vollen Laufe bleiben und nicht vor der Zeit innehalten, wenn sie hinter ihren Mitläufern zurückgeblieben sind. Die Leistung braucht darum doch noch keine schlechte zu sein und kann bei zusammengesetzten Wettkämpfen noch sehr ins Gewicht fallen.

Sehr zu empfehlen ist die Gepflogenheit, am Zielpunkt durch zwei Kampfrichter ein breites, weithin sichtbares, weißes

Band in Brusthöhe ganz lose zu halten, welches dann der Erstankommene mit sich reißt. Für die Zuschauermenge ist so der Sieger weithin deutlich erkennbar.

Es empfiehlt sich bei windigem, kühlem Wetter und erst recht bei Regen an der Zielstelle Oberkleider (namentlich zweckmäßig Lodenröcke oder Havelocks) vorrätig zu haben und den angekommenen erhitzten und nach Atem ringenden Läufern überzuhängen. Aus demselben Grunde sollen die Läufer nach Ankunft am Ziele durch Gehen sich leichte Bewegung machen, bis sich der Atem beruhigt hat.

Zur gesündlichen Fürsorge gehört es auch, daß man bei gerader Laufbahn, wo man beliebig das eine oder andere Ende der Laufbahn zur Ablaufstelle wählen kann, diejenige Laufrichtung wählt, welche mit dem Winde und nicht gegen denselben läuft. Es kommt dazu, daß starker Winddruck beim Laufen gegen den Wind die Laufschnelligkeit merklich beeinträchtigt. Bei Laufbahn mit Umkehr entfällt natürlich diese Rücksichtnahme, Vorteile und Nachteile gleichen sich hier aus.

Die gebräuchlichsten Wettlaufarten sind folgende:

A. Lauf über kurze Strecken. Für unsere deutschen Gepflogenheiten, wonach die dem antiken Stadion (184,9 m) etwa entsprechende Lauffstrecke von 200 m die gebräuchlichste ist und als mittlere Strecke zu gelten hat, wird man als „kurze“ Strecken diejenigen bezeichnen, welche kleiner als 200 m sind, während sportlich alle Lauffstrecken unter 400 m als „kurze“ gelten.

- 1) Lauf über 50 m. Die kleinste Strecke hat als Wettkampfart nur Wert bei gut geübten Läufern und verlangt genaueste Messung. Bei diesem kurzen Lauf kommt es vor allem auf die Fähigkeit an, nach gegebenen Ablaufzeichen unmittelbar sich schon in vollster Laufgeschwindigkeit zu befinden, d. h. aus dem Ruhezustand heraus ganz plötzlich mit einem Schlage die gesamte Energie des Körpers entfalten zu können. Es gehört hierzu eine besondere Schulung der Bewegungsnerven, und eben dies macht den Wettlauf über kurze Strecken gymnastisch sehr wertvoll.

Für Wettkämpfe bei größeren Volksfesten eignet sich der Wettlauf über diese kurze Strecke von 50 m weniger;

wohl ist er aber da am Platze, wo die Förderung rechter Leibesübung der allein ausschlaggebende Gesichtspunkt ist, also bei Turn- und Sportfesten.

Eine der beliebtesten und häufigst benutzten Strecken ist dagegen

- 2) Der Lauf über 100 m. Die Kunst schnellsten Ablaufs in voller Laufgeschwindigkeit ist hier nicht so vorwiegend ausschlaggebend wie beim 50-Meterlauf, sondern es kommen auch die anderen Eigenschaften, welche einen guten Läufer machen, hier schon zur vollen Geltung. Dabei kann der 100-Meterlauf noch gerade (wenigstens von geübten Läufern) auf einem Atem gelaufen werden. Bei keiner Laufstrecke erlangt der Körper eine so große Durchschnittsgeschwindigkeit als beim 100-Meterlauf. Bei kleineren Strecken kommt die volle Laufgeschwindigkeit noch nicht ganz zur Entfaltung, bei größeren Strecken verlangt die Rücksicht auf Lungen- und Herzthätigkeit eine um so größere Mäßigung der Lauffchnelligkeit, je weiter der Lauf tragen soll.

Aus diesen Gründen verdient der 100-Meterlauf bei Wettkämpfen in allererster Linie berücksichtigt zu werden; als eigentliche Schnelligkeitsübung steht er unbedingt an der Spitze.

B. Lauf über mittlere Strecken. Je länger über 100 m hinaus die Laufstrecke, um so mehr macht sich neben der Schnelligkeitsleistung die Dauerleistung geltend. Eine scharfe Grenze dessen, wo der Charakter der Dauerleistung überwiegend in die Erscheinung tritt und man von einer „langen“ Laufstrecke zu sprechen hat, kann aber nicht gegeben werden. Im sportlichen Sprachgebrauch nennt man alle Laufstrecken, welche mit einem Kilometer beginnen und darüber hinausgehen, „lange“.

In Deutschland bezeichnet man viel kleinere Entfernungen schon als langen Lauf oder Dauerlauf. Dementsprechend sind hier nur die Laufstrecken von 2–500 m als „mittlere“ gezählt.

- 3) Der Lauf über 200 m. Diese Strecke wird bei Turn- und Schulfesten besonders häufig in Anwendung gezogen. Die meist vorhandene Platzgröße sowie eine genügende Übersichtlichkeit für die Zuschauer gestatten es, den 200-Meterlauf noch auf gerader Laufbahn ohne Umkehr vornehmen

zu lassen. Bei noch längeren Strecken ohne Umkehr ist jedoch die nötige genaue Verständigung zwischen Ablauf- und Zielstelle der Laufbahn zur Bestimmung der Leistung schon erschwert. Ebenso wird die Übersichtlichkeit des Laufs für die Zuschauer mit wachsender Laufstrecke immer mangelhafter. Daher empfiehlt es sich, die folgenden Laufstrecken so zurücklegen zu lassen, daß entweder mit ein- oder mehrmaliger Umkehr die Ablaufstelle zugleich Endstelle der Laufbahn wird, die Läufer also zur Auslaufstelle zurückkehren, oder daß eine umlaufende Laufbahn benutzt wird.

- 4) Der Lauf über 300 m. Diese Strecke ist seit Jahren bei den Sedanfeiern in Braunschweig eingeführt.
- 5) Der Lauf über 400 m. Etwas länger als das alte Doppelstadium (369,94 m).
- 6) Der Lauf über 500 m ($\frac{1}{2}$ km).

C. Lauf über lange Strecken. Schon bei den mittleren Strecken, noch mehr bei den langen Strecken muß der Läufer gelernt haben, seine Laufschnelligkeit von Anfang des Laufs an so einzurichten, d. h. so zu mäßigen, daß er überhaupt bis zum Ziele gelangt und nicht vorher durch Atemerschöpfung und Herzermüdung gezwungen ist, innezuhalten. Durch häufige Übung sind nicht nur Herz und Lunge so weit zu kräftigen und zu schulen, daß derartiger Wettlauf über längere Strecken ohne jede Gefährdung der Gesundheit unternommen werden kann, sondern der Läufer muß sich auch das richtige Gefühl dafür erworben haben, welchen Grad von Schnelligkeit er von Beginn des Laufes noch annehmen kann, ohne vorzeitige Erschöpfung auf der Strecke befürchten zu müssen. Solche eingehende Übung ist also Vorbedingung für die Teilnahme am Wettlauf über längere Strecken. Nur da, wo man dessen versichert ist, mag man bei öffentlichen Wettkämpfen längere und selbst lange Laufstrecken aufnehmen. Gut geübte Läufer bewältigen solche Strecken ja mit Leichtigkeit.

- 7) Der Lauf über 600 m. Der 600-Meterlauf ist ebenfalls in Braunschweig bei der alljährlichen Sedanfeier eingeführt und wird hier nicht nur von Erwachsenen, sondern auch von 13—17jährigen Schülern gelaufen. Mit Recht! Denn die Jugend ist in diesen Jahren in

Bezug auf die Leistungsfähigkeit des Herzens geschickter zu langem Lauf, wie es Erwachsene sind.

- 8) Der Lauf über einen Kilometer. Den Lauf über einen Kilometer wird man bei öffentlichen festlichen Wettkämpfen doch nur ausnahmsweise aufnehmen. Um so eher aber bei Veranstaltungen, welche mehr im engeren Kreise von Spiel-, Sport- und Turnvereinigungen stattfinden. Die Läufer müssen entsprechend vorgeübt sein. Bei solchem Lauf wird man keine gerade Laufbahn mit mehrmaliger Umkehr benutzen, sondern eine rund um den Platz gehende.

Dasselbe gilt für den Wettlauf über mehrere Kilometer, der allerdings noch sehr wenig bei uns gepflegt wird.

Das Vorbild des sogenannten Marathonlaufs in Athen bei den internationalen olympischen Spielen 1896, bei welchen die 43 km lange Strecke nicht im Stadion selbst gelaufen wurde, sondern die Läufer die Strecke auf der Landstraße zurücklegten, mit dem Zielpunkt auf dem Festplatz, wo die 60—80000 Köpfe zählende Menge voller Spannung des erstankommenden Siegers harrete und ihn mit unbeschreiblichem Jubel empfing, wird vielleicht noch, wenn auch in bescheidenerem Maße, einmal Nachahmung bei uns finden.

D. Der Hindernislauf. Der Lauf mit Überwindung von Hindernissen verdient bei der Veranstaltung von Wettkämpfen auf das nachdrücklichste empfohlen zu werden. Angewandtes Turnen im besten Sinne des Wortes stellt er an Gewandtheit, Findigkeit und Mut der Wettläufer hohe Anforderungen und giebt daher zur Beurteilung vielseitiger Leistungsfähigkeit eine vorzügliche Handhabe. — Die zu überwindenden Hindernisse können verschiedener Art sein. Die gebräuchlichsten sind die folgenden:

a) Die Hürde. Das einfachste und gebräuchlichste Hindernis ist die Hürde, welche beim Lauf zu überspringen ist. Die Höhe der Hürde beträgt bei erwachsenen Läufern 100—110 cm; bei Schülern wird man sie entsprechend niedriger gestalten. Zu hohe Hürden führen bei hastigem Sprung leicht Sturz der Läufer herbei. Die Hürde wird gebildet aus senkrecht gestellten Ruten von Weiden oder gespaltenem Rohr, Strohbüscheln,

Binsen, Ginsterbüscheln u. dergl. Diese werden auf einem vieredigen Rahmen von Holzlatten befestigt. Die Oberkante dieses Rahmens fällt nicht zusammen mit dem obern Rand der Hürde, sondern wird von den Ruten oder Büscheln noch um 20—30 cm über-

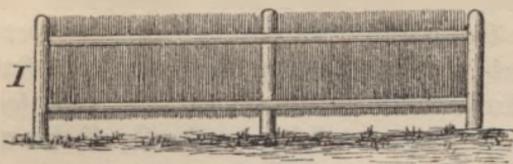


Fig. 3. Brette Hürde.

ragt, so daß der Läufer, auch wenn er im Eifer etwas zu niedrig gesprungen sein sollte, noch hindurchstreifen kann, ohne mit dem

Fuße hängen zu bleiben und zu stürzen. Man unterscheidet feste und bewegliche Hürden.

Eine feste Hürde (s. Fig. 3) ist, wenn 4—6 Läufer gleichzeitig laufen, etwa 6 m breit. Die Endpfosten sind entweder in den Boden fest eingegraben oder mittels Schnüren oder Drähten, welche zu Haken am Boden hingehen, gut versteift. An Stelle der aus Büscheln zusammengesetzten Hürde kann man auch Hürden anwenden, bei welchen der aus Latten oder Rohr

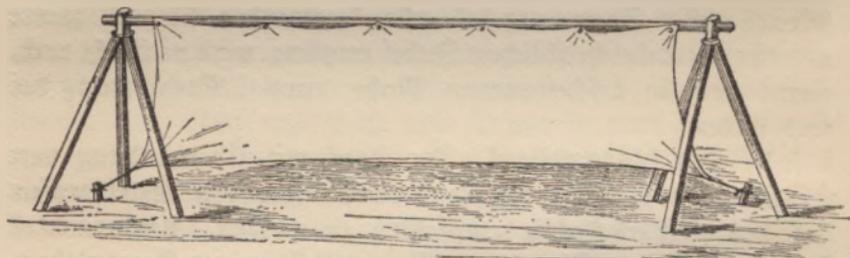


Fig. 4. Hürde mit Zeug bespannt.

gebauter Rahmen mit dünnem Zeug (Nessel oder Jute) bespannt ist oder der Zeugstreifen einfach von einer über zwei Dreifüße gelegten Latte oder einem Rohrstab herabhängt (s. Fig. 4). Damit der Wind diesen Zeugstreifen nicht flattern macht, ist derselbe irgendwie am Boden mit seinem unteren Rand zu befestigen (Schnüre mit eingeschlagenen kleinen Pflocken). Solche Hürden mit Zeug müssen natürlich glatt übersprungen werden und sind daher etwas niedriger anzulegen (80—90 cm).

Bei beschränktem Raum, d. h. wo die Hindernisbahn auch zu anderen Arten von Wettkämpfen benutzt werden muß, sind die Hürden beweglich einzurichten, so daß sie für den

Hindernislauf während der Wettkämpfe schnell aufgestellt und wieder entfernt werden können. Da ein Fehlsprung eines einzelnen Läufers eine solche Hürde leicht umwirft und somit für die andern Läufer, falls sie noch nicht über die Hürde weg waren, nicht nur Sturzgefahr herbeiführt, sondern auch den ganzen Wettlauf zu nichte macht, so stellt man für jeden Läufer auf der ihm vorgezeichneten Laufbahn besondere Hürden auf, deren jede nicht breiter als 1—1½ m ist. Man muß solcher Hürden allerdings dann eine ganze Menge beschaffen. So wären z. B. zu dem bekannten Hürdenlauf über 110 m mit 10 Hürden, wenn 4 Läufer jedesmal gleichzeitig laufen sollen, 40 kleine Hürden notwendig. Solche müssen daher möglichst billig beschafft werden, lassen sich aber auch am Orte selbst leicht herstellen. Die einfachste Hürde, mit fester Oberkante, besteht aus einem unten offenen Rahmen von Latten, an deren Seitenteilen je ein beweglicher Lattenschenkel angebracht ist, mittels dessen das Ganze feststeht, aber so leicht, daß schon bei leiser Berührung durch den Läufer — was dann natür-

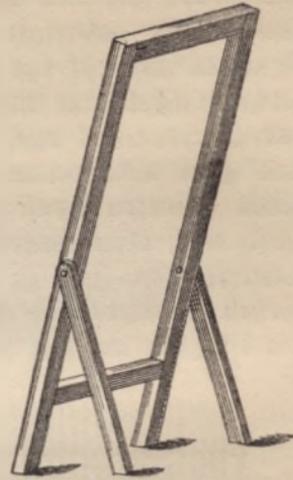


Fig. 5. Einfaches Hürdengestell aus Latten.

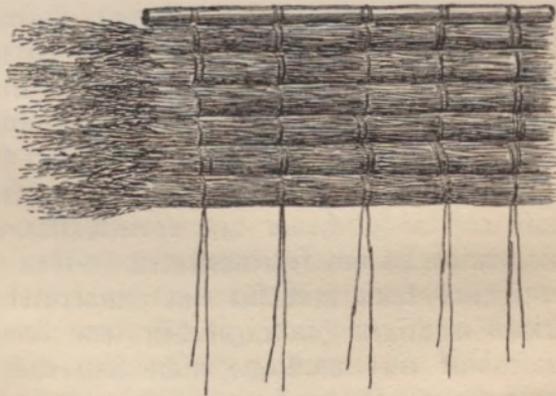


Fig. 6. Anfertigung einer Matte aus Stroh oder Rinsen.

lich als Fehlsprung rechnet — die Vorrichtung umfällt (s. Fig. 5). Schließt man unten den Rahmen durch eine horizontale Latte über dem Boden, so lassen sich leicht an dem Gestell nun sent-

recht gestellte Ruten oder Binsen anbringen, welche die Oberkante um 25—30 cm überragen. Sehr leicht können die Turnenden sich eine Matte aus Stroh oder Binsen mit Bindfaden selbst anfertigen und entsprechende Stücke davon abschneiden und auf das Lattengestell aufnageln (s. Fig. 6). Da solche Büschel oder Ruten sehr vergänglich sind, so kann man das Hürdengestell auch so einrichten, daß die obere Querleiste aus zwei nebeneinander verlaufenden Latten besteht, welche einen schmalen Spalt zwischen sich lassen, während die untere Leiste nach oben rinnenförmig gestaltet ist. Es lassen sich ohne weiteres von Zeit zu Zeit neue Büschel oder Ruten in das Gestell einschieben. — Die eben beschriebenen Hürden läßt man am billigsten am Ort selbst anfertigen, wo sie in einfacher Gestalt für 1—1½ Mark geliefert werden können.

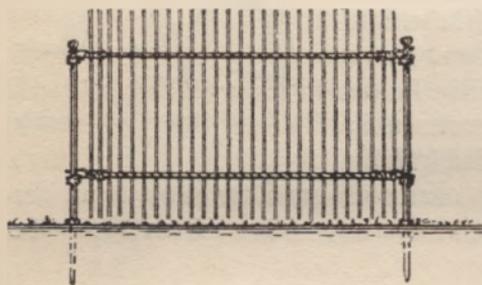


Fig. 7.

Dauerhafter sind die kleinen Hürdengestelle mit gespaltenem Rohr an Stelle der Strohbüschel oder Ruten, wie sie die Fabrik von D. Faber und andere Turngerätefabrikanten anfertigen. Indes sind diese Hürden auch wesentlich teurer (die Bockhürde von Faber z. B. kostet 5,50 Mark, die allerdings auch sehr haltbare und leicht aufzubewahrende Kollhürde [Fig. 7] 6,50 Mark).

Jedenfalls ist es einfacher und für die Wirkung des Hürdenlaufs auf die Zuschauer auch vorteilhafter, wenn eine besondere Hindernisbahn mit festeingesetzten Hürden angelegt wird. Ich wenigstens kann mich für eine Hindernisbahn mit zahlreichen kleinen wackligen Hürdengestellen, von denen beim Lauf jeden Augenblick eins umfliegt, nicht sonderlich erwärmen. Eine Laufbahn mit langen festen Hürden macht weit mehr den Eindruck, daß man es hier mit einer strammen, ihren Mann fordernden Leibesübung zu thun hat. Besonders angebracht sind feste lange Hürden dann, wenn auch noch andere Arten von Hindernissen überwunden werden sollen.

b) Der Graben. Den Graben stelle man nicht zu tief

her; 50—80 cm an der tiefsten Stelle genügen. An der Stelle, von wo abgesprungen wird, ist der Rand des Grabens steiler anzulegen, während er an der gegenüberliegenden Seite allmählich zur Horizontalen ansteigt; es wird dadurch das Fallen bei zu kurzem Sprung verhütet. Die Breite des Grabens darf nicht übermäßig groß sein; zwei Meter werden bei mittelguten Läufern und Schülern genügen; bei durchgehend gutgeübten Läufern mag man bis zu drei Metern gehen. Wenn es sich leicht machen läßt, so mag man den Graben mit Wasser füllen. Es ist dann vielfach den Läufern freigestellt, den flachen Wassergraben



Fig. 8.

auch zu durchwaten, statt ihn zu überspringen. Man geht dabei von dem Grundsatz aus, daß es bei Hindernisrennen lediglich darauf ankommt, die Hindernisbahn möglichst schnell zurückzulegen; auf welche Weise die Hindernisse genommen werden, sei ganz gleichgültig. Dieser Grundsatz ist an sich ja schön und gut. Im Ernstfall aber, auf welchen der Hindernislauf mehr wie jede andere Wettübung zugeschnitten ist, wird man jedoch einen 2—3 m breiten Wasserlauf, über dessen Tiefe man nicht unterrichtet ist, von dem man nicht weiß, ob er unergründlichen Schlamm Boden besitzt, keineswegs ohne weiteres zu durchwaten suchen, sondern besser überspringen. So ist also die Forderung, auch den Wassergraben mittels Weitsprung zu nehmen, eine wohl berechnete.

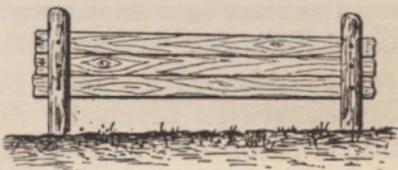


Fig. 9.

c) Die Planke. Ein oft angewandtes Hindernis ist ferner die Planke oder Bretterwand: Pfähle, quer durch feste Bretter oder dünne aufeinander gelegte Balken verbunden. Die Höhe der Plankenwand kann eine verschiedene sein. Beträgt sie nicht mehr wie 1—1½ m, so wird die Planke mittels Flankensprungs (Volltugieren) überwunden. Ist die Bretterwand höher, etwa 2 m hoch, so muß sie überklettert werden (Hinaufspringen in den Stütz). Die Planke ist stark anzulegen und fest in den Boden mit ihren senkrechten Stützpfählern ein-

zurammen: denn sie hat viel auszuhalten. Der obere Rand muß glatt gehobelt und mit abgerundeten Kanten versehen sein, damit sich die Wettläufer beim Überspringen oder Überklettern nicht die Hände verletzen. Die Plankte kann auch zur Not durch zwei in der Längsrichtung nebeneinander gestellte Sprungkasten ersetzt werden. Es ist dann durch eingerammte Holzpflockchen längs der dem Läufer abgewandten Seite der Kasten zu sorgen, daß sich die Sprungkasten nicht verschieben, sondern fest stehen.

Mit diesen Arten von Hindernissen in der Laufbahn wird man die Hindernisbahn mannigfach genug gestalten können. Selbstverständlich läßt sich die Zahl solcher leicht vermehren (Erdhügel, niedere Mauer, Schwebebaum, auf den Schwebebaum aufgelegtes Sturmbrett u. s. w.). Sind auf dem Übungsplatz, da wo man die Hindernisbahn anlegt, bereits Bodenunebenheiten, Hügel und Gräben vorhanden, so ist es ein leichtes, diese in der einen oder anderen Weise auszunutzen.

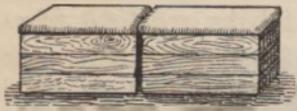


Fig. 10.

Die Länge der Hindernisbahn, sowie die Zahl der anzubringenden Hindernisse kann beliebig festgesetzt werden. Nur die Absicht, für die Güte der erzielten Leistungen einen zuverlässigen Maßstab zu haben, sowie den Vorübungen allenthalben eine bestimmte Art der Ausführung zur Grundlage zu geben, führt dazu, Hindernisbahnen von bestimmter Länge und mit bestimmter Folge der Hindernisse allgemeiner anzuwenden. So hat 1899 auch die deutsche Turnerschaft den Hindernislauf in ihre Wettturnordnung eingefügt, und zwar lediglich in der Form des Hürdenlaufs. Die Laufbahn ist 100 m lang, die 4 Hürden (eine jede 1 m hoch; obere Querleiste 80 cm vom Boden entfernt, die weiteren 20 cm aus biegsamem Material) sind einfach je 20 m von einander entfernt.

Die Notwendigkeit, für die Leistungen im Hindernislauf bei uns in Deutschland einen zuverlässigen Maßstab zu haben, kann einmal dazu führen, daß nach bestimmten Mäßen mit durchaus gleichen Hindernissen angelegte Hindernisbahnen allgemeinere Anwendung finden; bis jetzt ist das in Deutschland nicht der Fall, und erst reichlichere Pflege des Hindernislaufes und entsprechende Erfahrungen werden feste Vorschriften

zeitigen, die sicheren Vergleich der hier und dort zu Tage getretenen Leistungen gestatten.

Auf den Sportplätzen und bei sportlichen Wettkämpfen ist (nach englischem Muster) die Hindernisbahn von 110 m Länge mit 10 Hürden, von denen jede etwas über einen Meter hoch ist, ganz besonders beliebt, und hat sich hier als allgemein befolgte Form der Rennbahnanlage bei Hürdenrennen eingebürgert. Diese Form des Hindernislaufes gestattet ein besonders schnelles Zurücklegen der ganzen Lauftrecke, und gewährt zudem ein fesselndes Bild. Sie sei daher hier kurz beschrieben.

Das sportliche Hürdenrennen. Die Bahn ist genau 109,7 m = 120 Ellen lang. Auf dieser Bahn sind 10 Hürden von je 106 cm (= 3 Fuß 6 Zoll englisch) Höhe so verteilt, daß sie in regelmäßigen Zwischenräumen von je 9,14 m = 10 Ellen folgen. Nur vor der ersten und nach der letzten Hürde (Anfang und Ende der Bahn) ist ein größerer Raum von 13,65 m = 15 Ellen. Diese gleichmäßige Anlage der Laufbahn gestattet, daß nach jeder überwundenen Hürde bis zur nächsten Hürde hin vier Lauffschritte gemacht werden können, von denen der letzte zugleich über die nächste Hürde führt. Die Hürden werden also im Lauf mehr überschritten als übersprungen, und zwar jedesmal vom selben Fuße aus. Dieses Übersteigen geschieht so, daß bei auswärts gerolltem Oberschenkel Knie wie Hüftgelenk stark gebeugt werden. Die Möglichkeit, die Hindernisse der Bahn durch solche genau sich taktmäßig wiederholende gleiche Schritte zu überwinden oder vielmehr zu übersteigen, hat die sportlichen Leistungen im Hürdenrennen zu einer ganz erstaunlichen Höhe gebracht (die Bahn von 120 Ellen mit 10 Hürden wurde am 6. Juli 1895 von Shaw in London in $15\frac{1}{6}$ Sekunden zurückgelegt). Dagegen steht es außer Frage, daß solche künstlich zugeschnittenen Verhältnisse dem Sinne und Zwecke der Übung des Hindernislaufes nicht entsprechen. Im vollen Lauf Art und Umfang eines entgegenstehenden Hindernisses schnell zu erfassen, den zurückzulegenden Raum und den zur Überwindung des Hindernisses nötigen Kraftaufwand im Fluge abzuschätzen und demgemäß in fortgesetzter Laufbewegung den das Hindernis sicher überwindenden Hoch- oder Weit- oder Planzensprung auszuführen: alle diese Anforderungen verleihen dem Hindernislauf seinen

besonderen Übungswert. Aber gerade diese charakteristischen Seiten des Hindernislaufs werden beim sportlichen Hürdenrennen doch zum großen Teil unwirksam. Für die Wettkämpfe auf deutschen Übungsplätzen mag daher die Anordnung der sportlichen Hürdenrennen hier und da geübt und angewendet werden, sie ist aber nicht als vorwiegend oder gar ausschließlich betriebene Form des Hindernislaufs zu empfehlen.

Solange noch keine allgemein anerkannten festen Vorschriften über die Einrichtung von Rennbahnen für den Hindernislauf sich eingebürgert haben und einen Vergleich der bei den verschiedenen Gelegenheiten erzielten Leistungen gestatten, dürften hier folgende Grundsätze zu empfehlen sein:

1) Die Hindernisbahn darf nicht zu lang sein: 100 bis 150 m genügen; längere Strecken mit Überwindung größerer Hindernisse in einem Zuge zu durchlaufen, führt leicht zur Erschöpfung.

Nur bei sogenannten Jagdrennen über unebenen Boden (Waldweg oder -Schneise), wo außer Wassergräben nur kleinere Erdhügel, niedrige Hecken oder Sträucher u. dergl. zu überwinden sind, wird man eine längere Strecke laufen. Solche Rennen haben aber vorzugsweise ihren Platz bei Berg- und Waldfesten, Schulausflügen u. dergl. und haben dann auch nicht den Charakter einer strengen Wettübung, zu welcher alle verfügbaren Kräfte aufs äußerste anzuspannen sind.

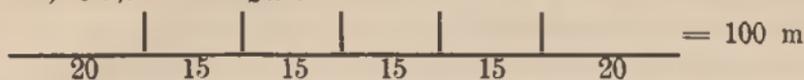
2) Die Hindernisse sollen nicht zu kurz aufeinander folgen; die Läufer überstürzen sich sonst, fallen leicht und verletzen sich. Jedes Hindernis wird nicht nur sicherer, sondern auch schöner genommen, wenn die davor liegende Strecke einen richtigen Anlauf gestattet, namentlich ist vor einem breiteren Wassergraben eine längere Lauftrecke anzuordnen.

3) Vor dem ersten und nach dem letzten Hindernis, d. h. am Ausgang und Ende der Bahn lasse man eine längere Strecke für den Lauf frei.

4) Haben die zu überwindenden Hindernisse eine verschiedene Höhe (Hürde, Planke, Bretterwand), so werden sie am besten überwunden, wenn erst die niedrigen Hindernisse angebracht sind, und die höchsten zuletzt folgen.

Einige Beispiele für Hindernisbahnen:

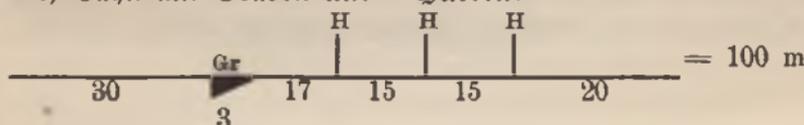
a) Bahn mit 5 Hürden:



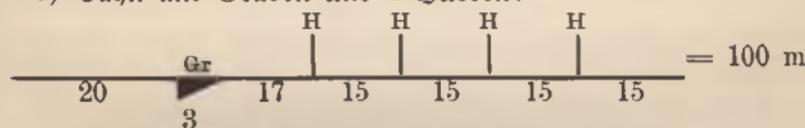
b) Bahn mit 4 Hürden (Vorschrift der deutschen Wettturnordnung):



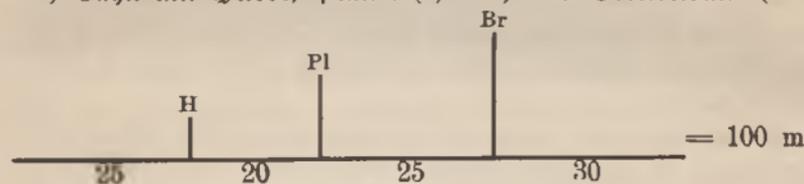
c) Bahn mit Graben und 3 Hürden:



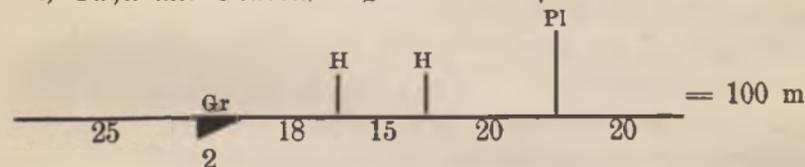
d) Bahn mit Graben und 4 Hürden:



e) Bahn mit Hürde, Planke (1,25 m) und Bretterwand (2 m):



f) Bahn mit Graben, 2 Hürden und Planke:



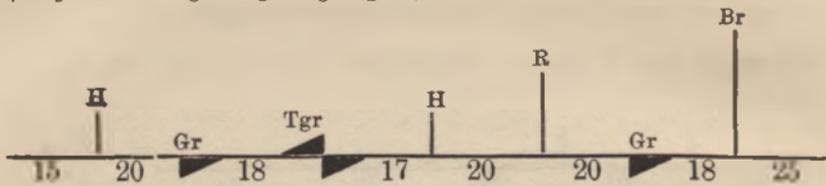
Die gegebenen Beispiele lassen sich natürlich noch mannigfaltig abändern, namentlich wenn man die Rennbahn statt 100 m 120, 150 oder 200 m lang nimmt.

Es seien hier noch hinzugefügt:

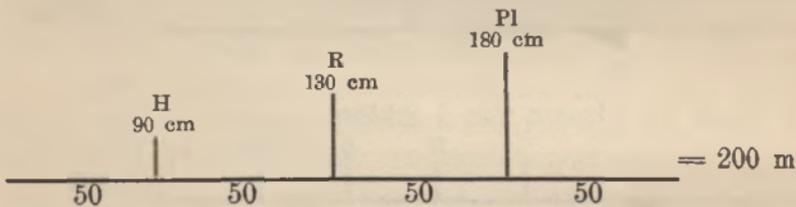
g) Bahn von 150 m mit 2 Hürden und einer 2 m hohen Bretterwand (Chemnitz, Sedanfest 1895).

h) Bahn von 160 m mit Hürde, Weitsprunggraben, Tiefsprunggraben, Hürde, Planke (1,20 m), Weitsprunggraben, Bretterwand

(2 m), wie sie als feste Hindernisbahn auf dem Walter-Simon-Platz in Königsberg angelegt ist:



i) Bahn von 200 m mit 90 cm hoher Hürde, 130 cm hohem Verschlag und 180 cm hoher Planke (Dresden 1895):



Beim deutschen Centennar-Sportfest 1897 wurde ein Hindernislauf über 400 m mit 10 Hürden veranstaltet (beste Zeit 1 Min. 6 Sekunden); beim Sportfest in Baden-Baden 1897 über 500 m, ebenfalls mit 10 Hürden (beste Zeit 1 Min. 26 Sekunden).

Man hat auch Hindernisrennen zu einem scherzhaften Wettkampf zu gestalten gesucht, indem man die Läufer z. B. durch in der Höhe von $1\frac{1}{2}$ m freischwebende Tonnen ohne Boden oder unter Teppichen her, die über den Boden ausgebreitet lagen, kriechen ließ. Dazu kamen noch sehr breite ($3\frac{1}{2}$ m) Wassergräben (Hamburg, Athletenbund 1897).

E. Der Stafettenlauf.

Eine besonders anziehende Form des Wettlaufes, der nicht zwischen einzelnen Läufern, sondern zwischen Mannschaften von bestimmter Kopfszahl auszufechten ist, ist der Stafettenlauf. Die 500 m lange Bahn — diese Abmessung wird fast überall bevorzugt — ist in 5 Strecken zu je 100 m eingeteilt. Jede wettkämpfende Mannschaft zählt 5 Läufer, von welchen je einer auf einem der fünf Teilungsstriche der Rennbahn aufgestellt ist. Auf das Ablaufzeichen läuft von jeder Mannschaft der auf Station 1 am Anfangspunkte der Rennbahn aufgestellte bis zur Station 2, um dem dort stehenden Kameraden durch Schlag

mit der Hand das Zeichen zum Ablauf zu geben; Nummer 2 läuft sofort ab zu Nummer 3 und giebt dieser dasselbe Zeichen zum Weiterlauf u. s. w. Nummer 5 macht den letzten, entscheidenden Lauf. Sowie die Laufenden zum nächsten Kameraden gelangt sind und diesem den Weiterlauf übertragen haben, stoppen sie ab, nehmen den leer gewordenen Platz ein oder verfügen sich seitlich aus der Rennbahn, ohne anderen Läufern hinderlich zu sein. Die Mannschaft, deren fünfter Läufer zuerst das Ziel erreicht, ist natürlich Sieger.

Die Leistungen, welche bessere sind, als wenn ein einzelner Läufer die ganze Strecke allein durchlaufen hätte, sollen, wenn nur eben möglich, mit der Rennuhr bestimmt werden.

Die Mannschaften auf den einzelnen Teilstrichen der Bahn sind jedesmal in derselben Reihenfolge aufzustellen. Also wenn von den wettkämpfenden Mannschaften A, B und C am Anfangspunkt der Bahn, der erste Läufer der Partei A auf dem rechten Flügel, der der Partei B in der Mitte, der der Partei C auf dem linken Flügel steht, so müssen auf den folgenden Stationen ebenfalls die Läufer der Partei A stets rechts, die von B in der Mitte, die von C links stehen.

Um für die Zuschauer den Gang des Wettkampfes noch deutlicher zu gestalten, empfiehlt es sich, die wettkämpfenden Mannschaften durch besondere Abzeichen (verschiedenfarbige, bunte Scharpen oder Mützen für jede Laufmannschaft) weithin erkenntlich zu machen.

Besonders anziehend gestaltet sich das Bild, wenn der Wettkampf als Fahnenlauf in der Weise stattfindet, daß eine leichte bunte Fahne, für jede wettkämpfende Abteilung von besonderer Farbe, vielleicht auch mit bezüglicher Aufschrift (der Schule, Schulkasse oder des Vereins) versehen, von Läufer zu Läufer weitergegeben wird. Diejenige Fahne ist die siegreiche, welche zuerst ins Ziel gebracht wird.

Allerdings wird die Laufgeschwindigkeit durch das Mittragen der Fahne beim Lauf und das jedesmalige Übergeben derselben an den nächstfolgenden Läufer geringer sein, als wie es beim ungehindert freien Lauf und Übertragen des Ablaufzeichens durch leichten Schlag mit der Hand der Fall ist. Dieser kleine Nachteil wird aber durch das eindrucksvollere Bild eines solchen Fahnenlaufs überwogen.

Die Fahne ist genau an dem durch eine Linie auf dem Boden bezeichneten Standort einer jeder Stafette zu übergeben. Die Übergabe kann auf verschiedene Weise erfolgen. Der zweite Läufer kann sprungbereit an seiner Standlinie sich so aufstellen, daß er in demselben Augenblicke, wo er von dem herankommenden ersten Läufer die Fahne erhascht, auch schon in der Laufbewegung vorwärts begriffen ist. Er kann sich auch die Fahne von dem ankommenden ersten Läufer aus einer gewissen Entfernung schon zuwerfen lassen: ein recht gefährliches Verfahren, denn wird die Fahne nicht ganz sicher gefangen und fällt zu Boden, so fällt der durch das Aufnehmen derselben und die Verzögerung des Loslaufens verursachte Zeitverlust schwer in die Waagschale und ist nicht mehr einzuholen. Man hat endlich dem zweiten Läufer gestattet, seinen Standort zu verlassen und sich schon 10 Schritte vor demselben aufzustellen, um, bei Ankunft des ersten Läufers schon in Bewegung, neben diesem bis zur Standlinie zu laufen, im Lauf die Fahne zu übernehmen und mit der angefangenen Schnelligkeit sofort weiterzurennen. Zweifellos geht die Übergabe der Fahne auf diese Weise am sichersten ohne Zeitverlust vor sich, und die Laufzeiten werden so die denkbar besten. Es könnte nur die Frage entstehen, ob nicht das vorherige Verlassen des Standortes seitens der einzelnen „Stafetten“, um dem ankommenden Vordermann entgegenzulaufen, dem Grundgedanken des Ganzen widerspricht. Mir selbst scheint dies Bedenken nicht schwerwiegend; indes kann man auch anderer Ansicht sein.

Steht eine genügend große Laufbahn von gestreckter Gestalt nicht zur Verfügung, so kann man auch den Stafettenlauf so veranstalten, daß die Läufer an den Seitengrenzen eines Platzes einander gegenüberstehen und sich der Lauf im Zickzack hin und her entwickelt. Eine solche Anordnung zeigt nebenstehende Fig. 11, welche den Stafettenlauf von 3 Mannschaften im Plan andeutet. Eine jede dieser Mannschaften besteht aus fünf Läufern (A_1 — A_5 , B_1 — B_5 , C_1 — C_5).

Allerdings ist bei dieser Anordnung die Möglichkeit nicht ganz ausgeschlossen, daß sich die Läufer kurz vor den Ablösungsstellen in den Weg rennen.

In den letzten Jahren ist noch eine andere Form des Stafettenlaufs vielfach, namentlich bei Turnvereinen, in Übung

gekommen, nämlich der Stafetten-Fernlauf. Derselbe hat mit festlichen Vorführungen zwar nichts zu thun, sei aber hier erwähnt, um zur weiteren Pflege dieses Fernlaufs anzuregen. Es können gelegentlich auch in dieser Art Stafettenlauf zwei größere Mannschaften von verschiedenen Vereinigungen ihre Lauffertigkeit aneinander messen — gewöhnlich handelt es sich aber nicht um einen Wettkampf, sondern um eine Laufprobe. Denn es soll dargethan werden, in welcher Zeit eine größere Anzahl von Läufern, welche in regelmäßigen Abständen über eine weite Entfernung hin verteilt stehen, durch schnellstes Laufen einen Gegenstand, der vom ersten Läufer dem zweiten und so fort übergeben wird, über die ganze Strecke zu befördern ver-

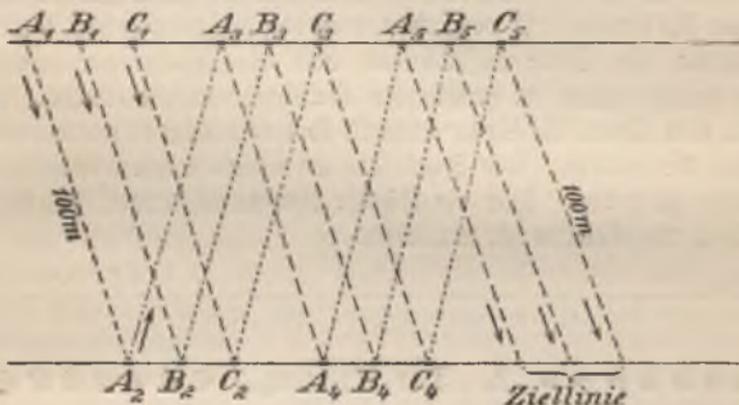


Fig. 11. Plan zum Stafettenlauf.

mögen. Ein Fähnchen, ein in einen gehöhlten Stab eingeschlossener Brief u. dergl. werden von Mann zu Mann weitergegeben und von einem Ort zu einem anderen schnellstens befördert.

So sind Strecken von 30 km (Krefeld, L.-B. 1897), 40 km (Breslau, Alter L.-B. 1897), ja von 100 km (Niederrheinischer Turngau am 15. Mai 1898) zurückgelegt worden. In allen diesen Läufen waren die einzelnen Stafetten oder Läufer auf der Landstraße in Abständen von je 500 m aufgestellt. An dem letzten großartig durchgeführten Stafettenlauf (von Krefeld nach Alev und zurück) nahmen 200 Läufer teil. Die gesamte Laufzeit über die 100 km währte 5 Stunden 41 Minuten.

Große Aufopferung und stramme Zucht gehört dazu, die Aufstellung von so zahlreichen Läufern die Landstraßen entlang

zu bewirken. Ohne die Mithilfe zahlreicher tüchtiger Radfahrer, welche stets die Verbindung zwischen den einzelnen Abschnitten der Laufbahn aufrechterhalten und die Kontrolle ausüben, wäre aber solch ein weiter Stafettenlauf gar nicht auszuführen.

Für Waldfeste und Ausflüge empfiehlt sich noch die Veranstaltung einer Schnitzeljagd. Zahl der Läufer 10—30. Zwei der besten Läufer werden zu Füchsen bestimmt, die andern sind die Hunde. Die Füchse sind mit Säcken voll weißer Papierschnitzel ausgerüstet und haben die Pflicht, beim vielfach verschlungenen Lauf durch den Wald hier und da Papierschnitzel auszustreuen, und zwar mindestens alle 20—30 Schritt, um den Hunden die Spur anzudeuten. Den Füchsen ist ein Vorsprung von 10 Minuten nach dem Auslauf zu geben, dann folgen die Hunde und versuchen nach den aufgefundenen Papierschnitzeln die Spur aufzufinden und die Füchse zu erjagen. Die Hunde gehen in zerstreuter Richtung auf die Suche. Hat einer von ihnen die Spur entdeckt, so verständigt er durch lauten Zuruf die andern. Die Jagd hat an einem vorher bestimmten Punkte zu enden. Für die Füchse kommt es darauf an, dieses Endziel ungefährdet zu erreichen.

2. Der Sprung.

So wertvoll auch an sich der Sprung als Wettübung, und so unmittelbar das erzielte Maß der Leistung nach Höhe oder Weite ersichtlich ist, so steht er doch in Bezug auf das Interesse, welches eine große Zuschauermenge an dem Sprung als Wettübung nehmen kann, anderen Wettübungen dann nach, wenn die Unterschiede in den Leistungen zu wenig in die Augen fallen. Daraus ergibt sich, daß man die Sprungbahn möglichst nahe den Zuschauerplätzen nach der Außengrenze und nicht etwa nach der Mitte des Kampfplatzes zu legen soll.

A. Freispringen.

Die Sprungbahn ist verschiedentlich gestaltet für Hoch- wie für Weitsprung. Für den Freihochsprung, Hochweitsprung, wie für den Stabhochsprung ist die Niedersprungstelle,

über deren Herrichtung bei der Beschreibung der Festplazeinrichtung schon das Nötige bemerkt ist, der feste Punkt. Vor der Niedersprungstelle befindet sich die Springschnur, während das Sprungbrett oder die bezeichnete Absprungstelle beweglich ist, d. h. je nach der Sprunghöhe von der Springschnur oder vielmehr deren Lotpunkt entsprechend abgerückt wird. In der Wettturnordnung der deutschen Turnerschaft ist zwar die Entfernung des Sprungbrettes von dem Lotpunkt beim Freihochsprung für jede Höhe dieselbe (120 cm). Ohne Zweifel ist diese Anordnung anfechtbar; die Sprünge wechseln dadurch fortwährend ihren Charakter: sie werden um so steiler,

je höher die Sprunghöhe. Viel richtiger ist ein bestimmtes Verhältnis zwischen Höhe der Springschnur und Entfernung der Absprungstelle, so daß die parabolische Sprungbahn für alle Sprunghöhen denselben Grad der Steile behält. Auf den sportlichen Kampfplätzen ist dieses Verhältnis so vorgeschrieben, daß die Entfernung

der Absprungstelle vom Lotpunkte der Schnur jedesmal gleich ist der halben Sprunghöhe. Dies Verhältnis sei daher auch hier zur Anwendung empfohlen (s. Fig. 12 u. 13).

Für den Weithochsprung dagegen hat die deutsche Wettturnordnung die richtige Vorschrift, daß die Entfernung des Sprungbrettes vom Lotpunkte der Schnur jedesmal doppelt so groß sei wie die Sprunghöhe, also wechselt.

Für den Freieitsprung wie für den Dreisprung ist der feste Punkt in der Absprungstelle gegeben, von welcher aus gemessen wird. Für diese Sprungarten ist daher das Sprungbrett, damit die Messung genau bleibe, vermittelst Pflöcken festzustellen. Das Sprungbrett kann aber auch entbehrt und einfach durch eine Marke am Boden (Strich mit Kalkmilch; quer

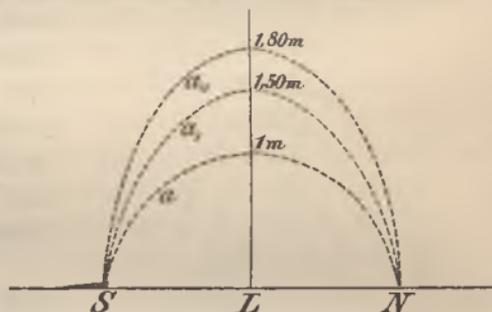


Fig. 12. Hochsprung über 1 m, 1,50 m und 1,80 m nach der deutschen Wettturnordnung.

S Absprungstelle, N Niedersprungstelle. Die Sprunglinien a a., werden mit zunehmender Höhe immer steiler, wechseln also ihren Charakter.

gelegtes, weiß gefalktes Tau von 1 bis $1\frac{1}{2}$ m Länge) ersetzt werden. Solch Springen vom Boden ohne Sprungbrett ist zur allgemeinen Einführung und Übung sehr zu empfehlen. — Die Niedersprungstelle muß stets, schon der Messung wegen, aufgelockert sein.

Die Anlaufbahn muß sorgfältig geebnet sein; bei weichem und schlüpfrigem Grasboden ist die Anlaufbahn mit Asche (oder Sand) zu bestreuen und am besten mit der Handwalze überzuwalzen.

Was die Länge der Sprungbahn betrifft, so nehme man für die Anlaufbahn vor dem Sprungbrett einen Raum von 15 m, so daß jeder Springer beliebig je nach Übung und Gewohnheit seinen Anlauf nehmen kann. Noch längeren Anlauf wird wohl niemand nehmen wollen; in den meisten Fällen wird der Anlauf zweckmäßigerweise überhaupt weit kürzer sein.

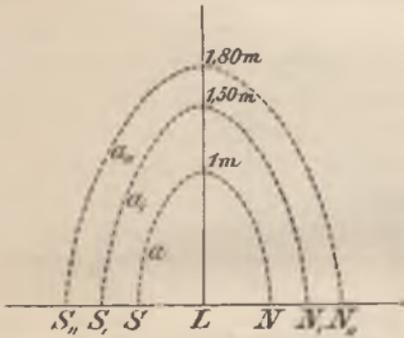


Fig. 13. Hochsprung über 1 m, 1,50 m und 1,80 m mit beweglicher Abprungstelle. S, S_1, S_2 , jebeßmal in halber Sprunghöhe vom Lotpunkt L entfernt. Die parabolischen Sprungbahnen a, a_1, a_2 , haben bei jedem Sprung denselben Grad von Stelle.

Für den Raum hinter dem Sprungbrett benötigt man für den Hochsprung und Hochweitsprung nur wenige Meter; für den Weitsprung 10 m; für den Dreisprung 15 m.

Witthin wird eine Sprungbahn von der Gesamtlänge von 30 m für alle Arten freien Sprungs mit Anlauf ausreichen. — Der Sprung von der Stelle ohne Anlauf empfiehlt sich nicht für öffentliche Wettkämpfe, bleibt hier also unberücksichtigt. Bezüglich des Sprunggeräts ist noch zu bemerken, daß die Springschnur für die Springer sowohl wie für die Zuschauer möglichst sichtbar zu machen ist, durch Überstreichen mit Kalkmilch, sowie auch durch Anbringung eines zungenförmigen weißen oder hellroten Lappens in der Mitte der Schnur.

1) Hochspringen. Da, wo sich die Übung des Hochspringens ohne Sprungbrett bereits eingebürgert hat, lasse man vom ebenen Boden abspringen. Die Abprungstelle braucht beim

Hochsprung ohne Sprungbrett nicht näher bezeichnet zu werden. Die Gewohnheit, den Hochsprung ohne Sprungbrett auszuführen, sollte in Deutschland eine allgemeine werden. Da, wo man im gewöhnlichen Leben den Sprung als Brauchkunst benötigt, steht auch kein besonderes Sprungbrett zur Verfügung. Wo der Sprung vom Boden aber nicht besonders geübt ist, verwendet man bei Wettkämpfen das übliche 10 cm hohe Sprungbrett. Diese 10 cm sind natürlich von der erreichten Sprunghöhe abzuziehen.

Man geht von einer bestimmten Sprunghöhe aus, die je nach dem Alter der Wettspringer eine verschiedene ist, und legt, nachdem alle durch sind, die Schnur jedesmal 5 cm höher. Nur da, wo nach Punkten gewertet wird, also bei einem zusammengesetzten Wettkampf für hervorragend Geübte, empfiehlt sich eine andere, unten näher anzugebende Art der Steigerung.

Jeder Springer darf bei jeder Sprunghöhe zweimal versuchen, die Schnur zu überspringen. Der bessere Sprung wird gerechnet. Mißlingt ein Sprung auch bei der Wiederholung, und zwar durch Fehllauf, Abwerfen, Niederdrücken oder Berühren der Schnur beim Sprung (bei Schülern kann man ein bloßes Berühren der Schnur, ohne daß dieselbe abgeworfen oder niedergedrückt wird, noch gelten lassen), oder auch Abwerfen der Schnur durch Rückfallen beim Niedersprung, so scheidet der betreffende Springer aus. Sind zwei Springer übriggeblieben, welche eine bestimmte Höhe noch eben glatt überspringen, aber nicht 5 cm mehr, so kann man, wenn ein Stichentscheid herbeigeführt werden soll, entweder die Schnur jedesmal um 2,5 cm höher legen oder bei gleicher Höhe der Schnur das Sprungbrett allmählich zurückrücken.

Die Anfangshöhe betrage bei Erwachsenen 120 cm Sprunghöhe nach Abrechnung der Höhe des Sprungbrettes, bei 14 bis 17jährigen 1 m, bei noch nicht 14jährigen 80 cm.

Wird nach Punkten gewertet — also bei zusammengesetztem Wettkampf, wenn er nicht durch Ringen entschieden wird —, so rechnen nach der deutschen Wettturnordnung je 5 cm über 120 cm Sprunghöhe einen Punkt. Man wird aber dem Leistungsfähigeren nur gerecht durch eine abgestufte Bewertung. Man kann dann mit 110 cm (= 1 Punkt) beginnen, bis 140 cm (= 4 Punkte) jedenfalls um 10 cm steigern,

von da bis 160 cm (= 8 Punkte) um 5 cm in die Höhe gehen und weiterhin je $2\frac{1}{2}$ cm mehr einen Punkt rechnen. — Für die Schüler und die Lehrlinge der verschiedenen Altersstufen wären diese Maße entsprechend geringer zu gestalten.

Ähnlich dem hier für den Hochsprung ausgeführten Beispiel wäre auch für die anderen Wettkampfsarten eines zusammengesetzten Wettkampfs eine abgestufte Wertung einzuführen.

2) **Hochweitsprung.** Beim Hochweitsprung ist, wie schon erwähnt, das Sprungbrett jedesmal doppelt so weit vom Lotpunkte der Schnur abzulegen, wie die Sprunghöhe beträgt.

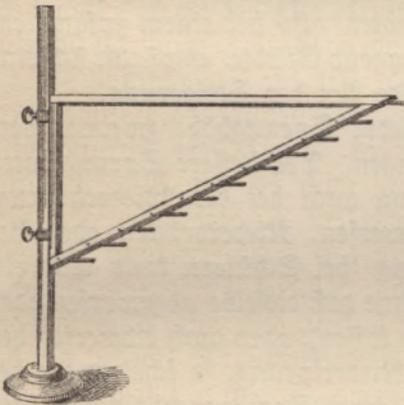


Fig. 14. Springständer mit Vorrichtung zum Tragen der Schnur bei Hochweitsprung.

Weit einfacher ist es, die Sprungständer mit besonderer Einrichtung zu versehen (Anbringung großer seitlicher Dreiecke, meines Wissens zuerst von Kappel in Neuwied angegeben, s. Fig. 14), bei welcher jedes Verlegen der Springschnur zugleich nach Höhe wie Weite erfolgt, so daß das Sprungbrett also liegen bleibt.

Man kann hier für den Erwachsenen mit einer Sprunghöhe von 1 m bei 2 m Abstand des Brettes beginnen. Von da ab zählen nach der deutschen Wettturnordnung je 10 cm Sprungweite über 2 m, sowie je 5 cm Sprunghöhe über 1 m zusammen einen Punkt. Eine abgestufte Bewertung würde auch hier gerechter sein.

3) **Weitsprung.** Eine Springschnur ist überflüssig: zu messen ist einfach der Abstand von der Kante des Sprungbrettes bis zu dem Punkte, wo die Ferse des hinteren Fußes den weichen, geebneten Boden berührte. Ist der Boden locker oder sandig, so muß man nach jedem Sprunge durch Überfahren mit einem leichten Besen oder Rechen die früheren Niedersprungstellen verwischen, um keinen Irrtum im Messen zu begehen.

Jedem Wettkämpfer sind zwei Spünge gestattet, von

denen der beste zählt. Da der Sprung sicherer und ausgiebiger wird, wenn man gute Sprünge von anderen vor Augen gehabt hat, so lasse man die beiden erlaubten Sprünge nicht unmittelbar hintereinander machen (die ersten Springer wären sonst im Nachteil), sondern man lasse erst die ganze Abteilung einmal durchspringen und fange dann mit dem ersten wieder an.

Desgleichen wird der Sprung dadurch gefördert, daß man den Springern eine Art von Ziel für die Sprungweite andeutet. Man kann das dadurch bewerkstelligen, daß man auf der Sprungbahn in bestimmter Entfernung eine gute, sichtbare Marke anbringt, z. B. ein quer gelegtes, weiß gefalktes, etwa $1\frac{1}{2}$ m langes, daumendickes Seil, wie dies bei den Sedanwettkämpfen in Braunschweig geschieht. Für Schüler bis zu 14 Jahren liegt diese Marke etwa 4 m über die Sprungbrettkante hinaus; für ältere Jahrgänge bis zu 17 Jahren liegt sie 5 m, für Erwachsene $5\frac{1}{2}$ m weit.

Für die Wertung nach Punkten sei bemerkt, daß die deutsche Wettturnordnung für je 20 cm über 4 m Sprungweite einen Punkt rechnet. Als abgestufte Berechnung wäre zu empfehlen: 400—490 cm je 30 cm einen Punkt, von 490 bis 570 cm 20 cm einen Punkt, darüber hinaus je 10 cm einen Punkt.

4) Sogenannter deutscher Dreisprung oder einfacher Dreisprung. Derselbe besteht aus drei hintereinander ausgeführten, gleich langen Sprungschritten, die jedesmal vom einen auf den andern Fuß gehen. Wird auf dem Turnboden oft so geübt, daß die Sprungschritte über drei in gleichen Abständen voneinander liegende Sprungbretter gehen; bei Steigerung der Sprungweite wird die Lage aller drei Sprungbretter entsprechend geändert. Vor dieser Art des Übens muß ausdrücklich gewarnt werden, da diese Folge von Sprungbrettern nur zu sehr Gelegenheit giebt, durch ungeschickten Sprung sich Fußverstauchung u. dergl. zuzuziehen.

Richtig ist es, nur ein Sprungbrett am Beginn der Sprungbahn zu benutzen oder, noch besser, auch dies wegzulassen und den Anfang einfach wie früher angegeben zu bezeichnen.

Jedenfalls ist nur ein Sprungbrett zu verwenden, oder es ist nur die erste Absprungstelle allein zu bezeichnen, wenn der Dreischrittsprung als Wettsprung ausgeführt wird. — Die

Messung ist dieselbe wie beim Weitsprung; ebenso empfiehlt sich die Markierung einer gewissen Sprungweite: etwa 9 m für Erwachsene und 14—18-Jährige; 6 m für Schüler unter 14 Jahren.

Die deutsche Wettturnordnung hat erfreulicherweise nicht nur diese, sondern auch die folgende Art des Dreisprungs aufgenommen. Für je 30 cm über 9 m Sprungweite wird bei beiden Arten des Dreisprungs ein Punkt gerechnet.

5) Sogenannter **englischer Dreisprung**, **Dreisprung mit Hupf, Schritt und Sprung** oder **Hüpfschrittsprung**. Diese Sprungart hat ein weit gefälligeres, leichtes Ansehen und trägt thatsächlich auch weiter als der Dreischrittsprung.

Der Unterschied von dem deutschen Dreisprung besteht darin, daß der Dreisprung in Hupf, Schritt und Sprung mit einem weiten Hüpfprung vom einen auf denselben Fuß beginnt; es folgt ein kleinerer Spreiz- oder Schrittsprung auf den anderen Fuß und von diesem dann der dritte, entscheidende Weitsprung (als Schlußsprung). Also:

rechts — rechts — links — Schlußsprung
 —————
 Hüpfprung Schritt Sprung

oder links — links — rechts — Schlußsprung.

Für die beiden größeren und entscheidenden Sprünge, den ersten und den dritten, wird also die volle Sprungkraft erst des einen, dann des andern Beins benutzt.

Da auf unseren deutschen Turnplätzen in einseitiger Weise stets nur der Sprung vom einen auf den anderen oder auf beide Füße geübt wird und nicht auch der Hüpfprung als Weitsprung vom einen auf denselben Fuß, so macht die Ausführung des Dreisprungs in Hupf, Schritt und Sprung unserer Jugend erst Schwierigkeiten; unwillkürlich springt der Ungeübte beim ersten Sprung meist auf den anderen Fuß, anstatt auf denselben, von dem er abgesprungen ist. Soll die Sprungart bei Wettkämpfen eine Stelle finden, so muß sie eben hinreichend gekannt und geübt sein. —

Auch bei diesem Dreisprung wird entweder ein festgepflocktes Sprungbrett benutzt oder, was weit richtiger ist, nur eine Absprungstelle am Boden bezeichnet. Messung wie beim

einfachen Weitsprung. Einen Zielpunkt bezeichne man für Erwachsene in einer Entfernung von 9, bei geübteren Springern von 10 m; bei Schülern unter 14 Jahren reichen 6—7 m.

Für den einfachen wie für den englischen Dreisprung wird es zur Anfeuerung der Springer und zur Steigerung der Leistungen beitragen, wenn die jedesmal erreichte größte Sprungweite seitlich der Sprungbahn durch ein in den Boden eingestecktes kleines Fähnchen bezeichnet wird.

Noch besser, wenn auch etwas umständlicher, ist das Einstecken eines Stabes mit Papptafel, worauf in großen, weithin sichtbaren Ziffern die Sprungweite angegeben ist. Solcher Papptafeln müssen natürlich so viele fertig zur Stelle sein, daß jede gute Leistung bezeichnet werden kann. Da die mutmaßlichen Höchstleistungen sich erfahrungsgemäß in einer bestimmten Breite bewegen, so ist die Zahl der bereitzuhaltenden Leistungstafeln nicht gar so groß.

Man nimmt kurze Pfähle oder Stäbe mit Eisenspitzen zum Einstecken.

Die Papptafel (oder Tafel aus dickem weißem Karton, die Ziffern schwarz, 12—15 cm hoch) wird entweder in einen Schlitz am oberen Ende des Stabes eingesteckt oder mit Heftzwecken daran befestigt.

6) **Sturmhochsprung.** Das Sturmhochspringen ist zur Ausführung bei öffentlichen Wettkämpfen eine sehr wirksame Sprungart und bietet ein schönes Bild jugendlichen Mutes.

Das 3 m lange Sturmbrett liegt entweder mit seiner Vorderkante 1 m hoch auf dem Sprunggestell auf: Steigung von 20° , oder $1\frac{1}{2}$ m hoch: Steigung von 30° .

Sturmbrett und Sprunggestell können auf dem Wettkampfsplatz im Freien durch einen Erdwall mit entsprechend ansteigender Fläche ersetzt werden. Derselbe muß an seiner steil abfallenden Stirnseite stark befestigt sein, etwa durch schräg eingerammte Pfähle, die durch Weidengeflecht miteinander verbunden sind. Solcher Erdwall wird natürlich breiter als 80 bis 90 cm sein müssen, damit die Seitenkanten nicht heruntergetreten werden.

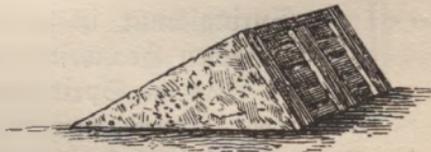


Fig. 15.

Die Niedersprungstelle muß entsprechend der Höhe der Niedersprünge recht weich sein. — Die Springschnur liegt mit ihrem Lotpunkt einen halben Meter vor der Vorderkante des Sturmbretts oder des Erdwalls.

Für Hülffestellung an der Niedersprungstelle ist Sorge zu tragen.

7) **Sturmhochweitsprung.** Vielleicht noch schönere Sprünge als beim Sturmhochspringen kommen beim Sturmhochweitspringen zu Tage. Es gilt hier noch mehr wie beim vorigen Sprung, daß solcher Wettkampf nur für geübtere, sichere Springer veranstaltet werden soll. Da, wo man große Schülermassen an den Wettkämpfen beteiligt, ist die Verantwortung zu groß, um diese Sprungart anzuwenden.

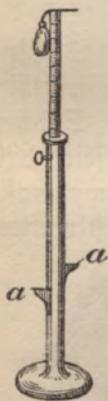


Fig. 16.

Das Verhältnis von Sprunghöhe (von der Absprungstelle gemessen) und Entfernung der Springschnur ist ähnlich zu bestimmen wie beim einfachen Hochweitsprung.

Um die Springschnur, welche vom Boden nicht mehr erreicht werden kann, leicht, und ohne daß man einen besonderen Tritt neben die Springpfeiler zu stellen braucht, auflegen zu können, sind für den Sturmhochweitsprung wie für das Stabspringen Springpfeiler zu empfehlen mit seitlichen Ansätzen oder Knaggen zum Aufsteigen. Solche Springpfeiler, die zudem mit einer sinnreichen Schiebevorrichtung für das Höher- und Tieferstellen der Springschnur versehen sind, hat J. Happei in Antwerpen angegeben (s. Fig. 16).

B. Gemischte Sprünge.

Bei den gemischten Sprüngen wird auch die Stemmkraft der oberen Gliedmaßen zum Sprung ausgenutzt, sei es, daß diese mittels eines Stabes einen Stützpunkt auf dem Boden (Stabspringen) oder durch flüchtiges Aufstützen einen solchen an dem zu überspringenden Gegenstand selbst finden (Bock-, Pferd-, Kasten-, Planken- u. s. w. Springen). Für den Wettkampf wird von den gemischten Sprüngen so gut wie ausschließlich nur das Stabspringen verwendet.

1) **Stabhochsprung.** Der Absprung geschieht vom Boden, nicht von einem Sprungbrett. Als Niedersprungstelle wird dieselbe

wie für den Freihochsprung benutzt. Als treffliche haltbare Springstäbe empfehlen sich nach unseren Erfahrungen die aus Mannesmannrohr gefertigten. Bezüglich der zu benutzenden Springpfeiler vergl. die Bemerkung beim Sturmspringen. Weitere Vorrichtungen sind nicht nötig. Als Anfangsmaß für das Wettspringen nimmt man die mittlere Körperhöhe der springenden Abteilung und steigert die Sprunghöhe jedesmal um 10 cm.

Für je 10 cm über 180 cm Sprunghöhe rechnet die deutsche Wettturnordnung einen Punkt. Bei sehr tüchtigen Springern wäre bei Punktrechnung ebenfalls eine abgestufte Bewertung einzuführen.

2) **Stabweitsprung.** Der Stabweitsprung ist als Wettübung ebenso berechtigt wie der einfache Weitsprung. Er ist eine echte turnerische Brauchkunst; mit seinem Bergstock schwingt sich der Wanderer über Gräben, Wildwasser und Schluchten. Ist ein Springgraben auf dem Platze vorhanden, so wird man diesen zum Überspringen mit dem Stabe benutzen. Ist ein Erdwall für das Sturmspringen angelegt, so kann von diesem der Stabweitsprung ausgeführt werden, andernfalls werfe man eine mindestens 50 cm hohe Bodenerhöhung auf. Die Stelle, wo der Stab eingesetzt werden soll, möge man vorher auflockern.

Wie beim Weitsprung, so empfiehlt es sich auch hier, einen Zielpunkt zu markieren. Für Erwachsene liegt ein solcher in der Entfernung von 6 m, für Schüler oder Lehrlinge von 14 bis 18 Jahren genügen 5 m.

Je 25 cm über 5,50 m rechnet die deutsche Wettturnordnung einen Punkt.

3) **Plankensprung.** Der Sprung (Volltugieren) über eine Planke, Stemm balken oder niedriges Reck nach vorherigem Anlauf mit Aufstützen einer oder beider Hände war schon beim Hindernislauf erwähnt. Ist die Planke verstellbar, so kann der Plankensprung auch als Wettübung veranstaltet werden. Die Planke oder der Balken wird dann jedesmal 5 cm höher gelegt. — Man kann übrigens statt der Planke auch ein leicht verstellbares Turnpferd benutzen; jedoch entspricht der einfache Plankensprung weit mehr einer rechten und echten Brauchkunst im Leben. — Die sportlichen Höchstleistungen sind: Planke

von 2,23—2,28 m Höhe mit Aufstützen beider Hände, Platte von 1,62 m Höhe mit Aufstützen einer Hand.

●●●●●●●●●● 3. Der Wurf. ●●●●●●●●●●

Der Wurf kann als Weitwurf oder als Zielwurf ausgeführt werden. Für öffentliche Wettkämpfe eignet sich der Zielwurf weniger, um so mehr der schwunghafte Weitwurf mit leichterem Wurfgerät nach vorherigem Anlauf. Die Abwurfstelle ist am Boden durch eine eingelegte, nicht überstehende weiße Latte oder einfacher durch einen dicken, mit Kalkmilch aufgetragenen Strich zu bezeichnen. Als Wurfbahn dient die Laufbahn. An der Seite der Laufbahn sind durch eingesteckte Pfähle mit Nummern die Entfernungen von 5 zu 5 m zu bezeichnen. Der jedesmalige weiteste Wurf ist ebenfalls durch ein kleines eingestecktes Fähnchen anzugeben. Die Würfe werden meist mit dem rechten Arm ausgeführt; wer links besser wirft, dem sei der Linkswurf unbenommen.

a) **Ballwürfe.** Die Ballwürfe erwachsen unmittelbar aus der Übung auf dem Spielplatz, sind daher zu Wettkämpfen der Jugend besonders geeignet.

1) **Weitwurf mit dem kleinen Ball.** Am besten eignet sich der feste Cricketball, der am weitesten trägt, doch kann man auch den Schlagball benutzen. Durchmesser des Balles etwa 7 cm. Gewicht 100 Gramm.

2) **Zielwurf mit dem kleinen Ball.** Der Zielwurf mit dem kleinen Ball ist unstrittig eine Übung, welche für die Ausbildung der Sicherheit von Auge und Hand einen erheblichen Wert besitzt. Der Empfehlung von Dr. Schnell für diese Wettübung kann ich mich nur anschließen. Geworfen wird aus einer Entfernung von 20 m durch einen Reifen von 75 cm Durchmesser. Dieser Reifen ist zweckmäßig mit Seidenpapier überzogen, welches bei Treffern also durchschlagen wird. Man wird mehrere Reifen im Vorrat haben müssen, um solche, deren Überzug allzusehr durchseht, wieder zu ersetzen. Der Reifen wird in einer Höhe von 1,50 m an einem leichten, in die Erde gesteckten Ständer oder an einem Springständer aufgehängt. Damit die Bälle nicht in die Ferne fliegen, stellt man das Ge-

rät nicht weit von einer Mauer oder Bretterwand auf. Der Stichentscheid zwischen den Werfern, welche die meisten Treffer in gleicher Zahl erzielt haben (Schnell will jedem fünf Würfe gestatten — was für eine festliche Aufführung sicherlich zu viel ist), wird doch am besten so getroffen, daß die Entfernung stetig um $2\frac{1}{2}$ m weiter genommen wird, bis ein Sieger übrigbleibt.

Zur Übung des Zielwerfens hat Dr. Poppelreuter ein Gestell aus geflochtenem Rohr angegeben*), welches sehr zweckmäßig scheint (s. Fig. 17).

3) Weitwurf mit dem Stoßball. Durchmesser des Balles 20—25 cm, Gewicht $1\frac{1}{2}$ —2 Kilogramm. Ob der Wurf als reiner Schockwurf oder als Schleudermwurf mit der Drehung um die Längsachse des Körpers ausgeführt wird, steht im Belieben der Wettkämpfer und wird sich meistens nach der Gepflogenheit der betreffenden Turn- und Spielplätze richten.

4) Weitwurf mit dem Schleuderball.

Der Schleuderball ist ein Lieblingspiel rüstiger deutscher Jugend und der heroische Schleudermwurf mit dem mächtigen Ball eine der schönsten Wettübungen. Ob der Ball mit Hentel oder der mit Schlaufe genommen wird, richtet sich lediglich danach, welche Form der Handhabe des Balles an dem betreffenden Orte die bevorzugte auf den Spielplätzen ist. Es gestattet zweifellos nach den Gesetzen der Wurfbewegung der Ball mit Schlaufe wenn richtig geschleudert, einen weiteren Wurf. Thatsächlich

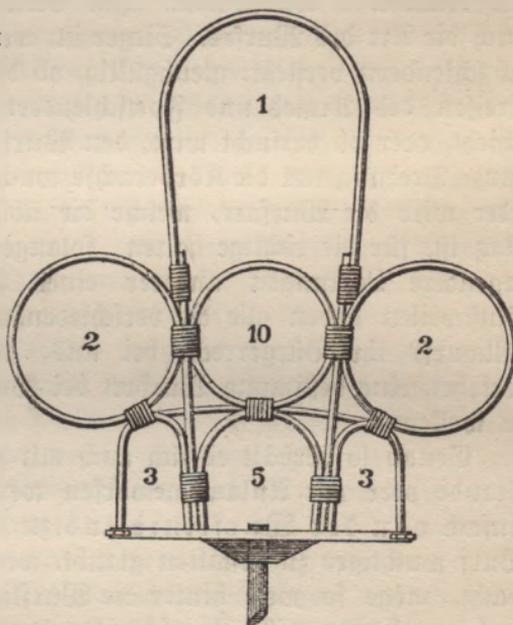


Fig. 17.

*) Das Gestell liefert zum Preise von 8 Mark die Turngerätefabrik von Heinrich Meyer in Hagen i. W.

erringt sich dieser auf den deutschen Übungs- und Spielplätzen in letzter Zeit immer mehr Boden gegenüber dem früher überwiegend bevorzugten Ball mit Henkel. Die deutsche Wettturnordnung schlägt, einer Bestimmung der Musterregeln des Zentral-Ausschusses folgend, vor, daß die Länge der Schlaufe nicht über 20 cm betragen soll. Ein Ball mit längerer Schlaufe ist thatsächlich auch kaum noch richtig zu handhaben. Gewicht des Balles: für Erwachsene 2 Kilogramm; für 14—17jährige $1\frac{1}{2}$, für Knaben 1 Kilogramm. Im Belieben des Werfers steht auch die Art des Wurfs. Sieger ist, wer den Ball am weitesten zu schleudern versteht: gleichgültig, ob der Wurf lediglich durch Kreisen des Armes und Fortschleudern in der Tangente geschieht, oder ob versucht wird, den Wurf auch durch halbe oder ganze Drehung um die Körperachse wuchtiger zu gestalten. Ein jeder wird die Wurfart, welche die übliche auf seinem Spielplatz ist, für die richtige halten, solange er nicht durch hervorragendere Leistungen anderer eines Besseren belehrt wird. Einstweilen haben alle die verschiedenen Arten des Schleuderbwurfes ihr Bürgerrecht bei uns, und es wäre durchaus verkehrt, eine bestimmte Wurfart bei Wettkämpfen vorschreiben zu wollen.

Genau so verhält es sich auch mit der Frage, ob aus dem Stande oder mit Anlauf geworfen werden soll. Der Ball ist einfach von der Wurflinie aus zu schleudern. Wer seinen Wurf wuchtiger zu gestalten glaubt, wenn er erst einen Anlauf macht, möge so weit hinter die Wurflinie zurücktreten, als er vorher anlaufen will. Überschreiten der Wurflinie macht jedoch den Wurf ungültig.

Die von der deutschen Wettturnordnung vorgeschriebene Breite der Wurfbahn = 15 m ist eine angemessene. Der Wurf soll natürlich in der Mittellinie erfolgen, gerechnet wird aber bei schräg erfolgenden Würfen nur die senkrechte Entfernung der Stelle, an welcher der Ball zuerst zur Erde kam, von der Abwurflinie. Über die Seitengrenzen der Wurfbahn hinausfliegende schräge Bälle sind natürlich ungültig. Die Messung wird erleichtert und die Wurfweite auch weithin sichtbar gemacht, wenn 25 m von der Wurflinie ab, parallel mit dieser, und von da ab alle 5 m weiter (bis zu 40 m etwa) ein weißes Meßband quer über die Bahn auf dem Boden befestigt ist.

Seitlich sind Maßziffern auf Papptafeln in den Boden zu stecken (s. o.).

Die deutsche Wettturnordnung rechnet von 27 m ab jede weiteren anderthalb Meter einen Punkt.

Für den Schleuderballwurf wie für die anderen Wurfarten ist darauf zu achten, daß keine müßigen Zuschauer sich an die Wurfbahn drängen und diese einengen. Allzu leicht fliegt bei ungeschicktem Wurf das Wurfgeschloß, sei es nun ein Ball oder eine Diskusscheibe oder ein Ger, mehr seitlich als geradeaus und kann dann Unheil anrichten. Also Vorsicht!

b) **Wurf mit dem Diskus.** Der Wurf mit der Diskusscheibe, aus dem Altertum überliefert, durch Meisterwerke der Kunst verherrlicht und der turnenden Jugend vielfach empfohlen, ist dennoch auf unseren Turnplätzen so recht heimisch noch nicht geworden. Über die Form des Wurfs herrscht keine allgemeine Übereinstimmung: hier ist es der reine Schockwurf, dort ein Wurf mit halber Drehung um die Längsachse des Körpers, der für besser und richtiger gehalten wird. Die bildlichen Darstellungen aus dem Altertum bringen hier keine zwingende Entscheidung. Ja sie zeigen, wie ich an anderer Stelle ausgeführt habe, daß auch bei den Alten verschiedene Wurfarten nebeneinander im Schwunge waren, ähnlich wie das bei uns heute für den Schleuderballwurf der Fall ist. Jedenfalls wird auf unseren Wettkampflätzen ein jeder nach Übung und Gewohnheit werfen können: der Erfolg allein entscheidet.

Zu messen ist die Entfernung zwischen dem Mal für den Abwurf (Wurflinie) und der Stelle, wo der Diskus zuerst den Boden berührt.

Neuerdings hat man auch versucht, den Diskus zum Zielwurf zu benutzen. Eine dazu brauchbare Diskuswurfscheibe*) hat Dir. Beck in Reichenbach angegeben (s. Jahrbuch für Volks- und Jugendspiele VI. 1897, S. 197 ff. Abbildung in Schettler, Turnspiele. 7. Aufl. 1898. S. 117).

c) **Wurf mit dem Ger, Eisenstab oder Speer.**

1) **Weitwurf mit dem Ger.** Der Ger ist 2 m lang, mit Eisen am Vorderende beschlagen und wiegt etwa 1½ Kilogramm.

*) Dieser „Zielapparat“ für den Diskuswurf ist von der Turngerätekfabrik Dietrich & Hannack in Chemnitz für 32 Mk. erhältlich.

Die Stelle, wo die Spitze des Gerß den Boden zuerst trifft, ist für die Messung die entscheidende. Nur da, wo die Spitze den Boden nicht trifft, sondern der Ger mit seiner ganzen Länge gleichzeitig dem Boden auffällt, wird die Mitte des Gerß als bestimmend für die Wurfweite angenommen. Statt des Gerß kann man auch den meterlangen Eisenstab, sowie einen Speer mit Eisenspitze (neuerdings werden sehr brauchbare Speere aus Bambusrohr in den Handel gebracht) nehmen.

2) Zielwurf mit dem Ger (oder Eisenstab). Der Zielwurf wird mit dem Ger nach dem Pfahlkopf ausgeführt. Einem jeden Wettkämpfer sind zwei Würfe gestattet. — Man beginnt aus einer kürzeren, der Wurfertigkeit der betreffenden Abtheilung entsprechenden Entfernung zu werfen. Wer zweimal fehlt, scheidet aus. Die Ubriggebliebenen werfen aus einer um einen Meter vergrößerten Entfernung weiter, und so fort.

3) Zielwurf mit dem Speer. Der Zielwurf mit dem spitzen Speer wird nach der hölzernen Scheibe ausgeführt, und zwar aus einer Entfernung von 15 m. Der Speer bleibt mit seiner Spitze in der Scheibe stecken, so daß das Ablesen der Ringe sich leicht macht. Zwei Würfe sind jedem zu gestatten. Die Zahl der geworfenen Ringe wird addiert. — Der Zielwurf nach der Scheibe vollzieht sich schneller und leichter als der Zielwurf nach dem Pfahlkopf. — Das Centrum der Scheibe hat 10 cm im Durchmesser; die 4 Ringe befinden sich im Abstand von 10 zu 10 cm.

d) Gewichtstoßen und -werfen.

1) Stein- oder Gewichtstoßen. Als Wurfgerät dient ein Stein von würfelförmiger Gestalt oder eine eiserne Kugel oder ein eiserner Cylinder. Der schwere Stein ist das altgermanische Wurfgerät; ein glatter, handlicher Feldstein oder Kiesel von entsprechendem Gewicht wird ein treffliches natürliches Wurfgerät bilden. Der eigens behauene Stein, üblich meist in Würfelform mit abgerundeten Kanten, ist dagegen viel unhandlicher. Diesem zurechtgehauenen Steinwürfel wird vorzuziehen sein ein Wurfgerät aus Eisen. Wer die Gestalt seiner Hohlhand bei leicht gekrümmten Fingern betrachtet, wird finden, daß für die mittlere Hand des Erwachsenen ein Cylinder mit einem Durchmesser von etwa 8 cm sich am natürlichsten

in die Höhlung der Hand hineinlegt. Eine Kugel erfordert stärkeres Auseinanderspreizen der Finger, um, mit ihrem Pol auf der Hohlhand ruhend, am Äquator (wenn das Bild der Erdkugel gelten darf) mit den Kuppen der fünf Finger umfaßt zu werden. Die Kugel hat aber für das Messen den Vorzug, nur mit einem Punkte den Boden beim Niederfall zu berühren, während der Cylinder leicht mit seiner Langseite auffällt, d. h. den Boden in Form einer Linie berührt. Hat der Cylinder eine Länge von 15 cm, so würde es einen Unterschied von 15 cm in der Messung der Wurfweite machen, je nachdem man bis zum Punkte a, dem Punkte, welcher dem Wurfmal zunächst liegt, mißt oder bis b (Fig. 18). Ähnliche Unterschiede stellen sich heraus, je nachdem der Cylinder in Fig. 19 mit der Kante b, oder zuerst mit der Kante a auffällt. Offenbar ist der Wurf im letzteren Falle ein weiterer. Es wird jedoch als Meß-

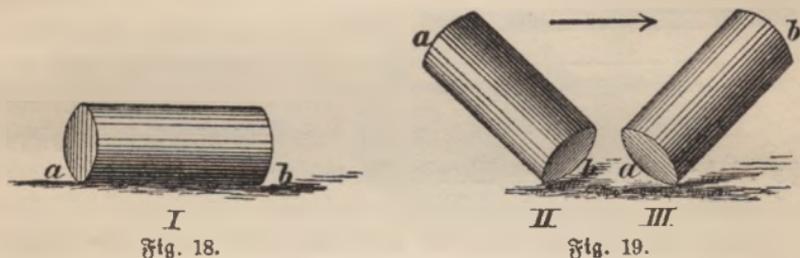


Fig. 18.

Fig. 19.

punkt der dem Wurfmal zunächst liegende Bodeneindruck gelten müssen, gleichviel, in welcher Lage der Cylinder niedergefallen ist.

Das Gewicht des Wurfgeräts beträgt nach der neuen deutschen Wettturnordnung 15 Kilogramm (früher 17 Kilogramm). Das Gestell soll rund oder vierkantig sein und wird aus dem Stande auf ebener Erde, also ohne Benutzung eines Sprungbrettes, gestoßen.

Außerdem hat aber die neue deutsche Wettturnordnung den Stoßwurf mit einem kleineren Gewicht, und zwar einer Kugel von 10 Kilogramm, sowie den Schockwurf mit einer Kugel von 5 Kilogramm aufgenommen. Erfreulicherweise wird für beide Arten der Wurf nicht nur aus dem Stande, sondern auch nach vorherigem Anlauf erlaubt. Berechnet wird — gleichviel, ob mit oder ohne Anlauf geworfen ist — beim Stoßen der 10 Kilogramm schweren Kugel: je 40 cm über 2 m einen Punkt;

beim Schocken der 5 Kilogramm schweren Kugel: je 60 cm über 9 m einen Punkt. Ob diese Maße richtig gegriffen sind, kann sich erst nach häufigerer Anwendung dieser Wurfarten entscheiden lassen. Jedenfalls aber wäre hier ganz besonders eine stufenweise Bewertung am Platze.

Auf den athletischen Sportplätzen sind verschiedene Gewichte im Gebrauch (Form stets eine eiserne Kugel). Am beliebtesten ist aber das Stoßen einer 16 englische Pfund = $7\frac{1}{4}$ Kilo schweren Eisenkugel nach vorherigem kurzen Anlauf von 7 Fuß = 2,13 m Länge.

Der Stoßwurf mit Anlauf wird folgendermaßen ausgeführt. Der Werfende wiegt auf dem Anlaufmal — falls ein solches besonders auf dem Boden angezeigt ist — mit Heben und Senken des Steines oder des eisernen Wurfgerätes den Körper auf und nieder, als Ausholen für den schwunghaften Vorwärts-



Fig. 20.

sprung, mit dem er bis zum Wurfmal vorspringt und in einem Zuge den Stoßwurf folgen

läßt. Überschreiten des Wurfmals während des Wurfes oder nach demselben macht den Wurf ungültig.

Beim Schockwurf mit der eisernen Kugel wird die Kugel mit dem herabhängenden Arm mehrmals nach vor- und rückwärts geschwungen, wobei die freie Hand, auf die Kugel mit den Fingerspitzen lose aufgelegt, das Herausfallen der Kugel aus der Wurfhand verhütet und dann aus tiefstem Rückschwung mit gleichzeitigem Vorspringen zum Wurfmal die Kugel nach vorwärts geschockt.

Um den Zuschauern die Wurfweite gut sichtbar zu machen, kann man seitlich der Wurfbahn fußbreite Meßplatten (aufrechtstehendes Brett auf kurzen Füßen) aufstellen, mit weithin sichtbaren Einteilungen und Ziffern. Für die erste Strecke, welche schon von mittelmäßigen Werfern übertroffen wird, ist natürlich solche Meßvorrichtung überflüssig, hier genügt die Bezeichnung der einzelnen Meter mit ziffertragenden kleinen Pfählen.

2) Gewichtschleudern. Als Wurfgerät kann man sich der gewöhnlichen kaufmännischen Gewichte mit Henkel bedienen. Das Gewicht wird mit einer Hand pendelartig zwischen

den gespreizten Beinen vor und rückwärts geschwungen (zum Ausholen) und schließlich nach vorwärts geschleudert. Auf athletischen Sportplätzen hat das Gewicht eine vorgeschriebene Schwere von 25,4 Kilo = 56 engl. Pfund. Dasselbe ist schon bis zu 8 m weit geworfen worden.

Falls auf unseren deutschen Wettkampfsplätzen diese Kraftübung eingeführt werden sollte, wird sich ein geringeres Gewicht, 15–20 Kilogramm, empfehlen, um schöne Würfe zu erzielen.

Für nicht erwachsene Schüler ist diese Kraftübung überhaupt ungeeignet.

Das Hammerwerfen mit einem $3\frac{1}{2}$ –7 Kilogramm schweren Hammer hat sich in Deutschland bis jetzt noch nicht einzubürgern vermocht und kann hier übergangen werden.

e) Anhang zu den Wurfübungen.

1) Das Ballschlagen. Das Schlagen des selbst eingesenkten Balls mit Schlagballholz und Schlagball ist eine Wettübung, die unmittelbar aus dem Spielbetrieb hervorgeht und guten Spielern Gelegenheit giebt, ihre Ge-

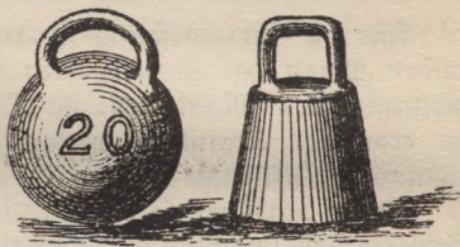


Fig. 21.

wandtheit und Übung an den Tag zu legen. Allerdings wird es nur den Gewandtesten gelingen, den Ball nicht nur in hohem, weitem Bogen, sondern auch genau in der Richtung der Wurfbahn zu schlagen. Viele Bälle werden mehr seitlich fliegen, was die Messung erschwert, wenn man nicht Bälle, die über die Seitengrenzen der Wurfbahn fliegen, als ungültig erklären will. Jedenfalls ist die Wurfbahn nicht zu schmal abzugrenzen, 20 m Breite wird das Mindestmaß sein, die Länge 80–100 m. Drei Schläge sind jedem Teilnehmer gestattet.

Für festliche Aufführungen eignet sich dieser Wettkampf indes wenig, schon weil er sehr großen Raum erfordert und allzu leicht Bälle weithin seitlich fliegen.

2) Das Balltreten (Fußballtreten oder Wettweitstoßen mit dem Fußball). Der Platzstoß, das Weittreten des auf der Mallinie liegenden hohlen, runden Fußballs

nach vorherigem kurzen, kräftigen Anlauf, ist ebenfalls eine auf dem Spielplatz erworbene Fertigkeit und als Wettübung wohlgeeignet und eindrucksvoll. Die Wurfbahn muß etwa 60 m lang sein und mindestens 30 m breit. — Zwei Stöße werden jedem Teilnehmer zu gestatten sein.

Über die Messung beim Ballschlagen und -treten ist Besonderes nicht anzuführen: die betreffenden Kampfrichter müssen nur scharfes Auge haben und unverzüglich die Niederfallstelle durch ein in den Boden eingestecktes Zeichen markieren, sofern der Ball weiter geflogen war als seine Vorgänger. Bälle, die sicher nicht zählen, brauchen natürlich auch nicht markiert zu werden.

4. Das Stemmen.

Für die heranwachsende Jugend, noch mehr für den gereiften Mann hat es besonderen Reiz, die durch Übung gewonnene reine Muskelkraft im Wettkampf mit den Genossen zu erproben. Kraftstücke werden stets als Bestandteil volkstümlicher Wettkämpfe eine gewisse Geltung besitzen.

Schon der $\frac{1}{2}$ Wurf, so der Wurf mit schwererem Gerät, wie Schleuderball und Diskus, besonders aber das Steinstoßen und Gewichtwerfen ist eine Probe auf die Leistungsfähigkeit der Muskulatur, und zwar in dem Sinne einer plötzlichen stärksten Muskelzusammenziehung, soweit es die vorzugsweise beim eigentlichen Akt des Fortschleuderns in Thätigkeit tretenden Arm-, Brust- und Schultermuskeln betrifft. Für andere Bewegungen ähnlichen Charakters, wie Schlag, Stoß, Tritt, giebt es keine ausgesprochenen Kraftübungen, die zu Wettübungen ausgestaltet wären. Bezüglich des Schlages sei nur an das bekannte Jahrmärtsgerät erinnert, bei welchem durch die übertragene Kraft des Schlages ein in hoher, senkrecht gestellter Schiene laufender Kloben hochgeschneilt wird.

Von denjenigen Kraftübungsarten, welche nicht plötzliche, sondern mehr langsame Muskelzusammenziehung bedingen, wie Ziehen, Schieben, Drücken, Heben, Tragen u. s. w. ist es das Heben oder Stemmen schwerer Gewichte, welches ungemein häufig geübt wird.

Die üblichste Form der bei solchem Wettkampf gebrauchten Gewichte ist die einer Hantel, eines Kugelstabs oder einer cylindrischen Eisenstange.

Man kann die Probe darauf machen, welches Gewicht überhaupt bis zur Hochhehalte noch gestemmt werden kann, oder, und dies ist die gewöhnliche Form der Wettübung, es wird festgestellt, wie oft der Übende ein bestimmtes Gewicht hintereinander zu stemmen vermag.

Die deutsche Wettturnordnung unterscheidet zwei Arten des Gewichthebens:

a) **Gewichtheben mit einer Hand (Stemmen).** Die 25 Kilo schwere Hantel wird rechts oder links von Berührung einer 20 cm über den Boden gespannten Schnur bis zur Hochstreckhalte des Arms ohne Schwung und ohne Ausruhen wiederholt gehoben. Die einzelnen Hebungen sollen laut gezählt werden.

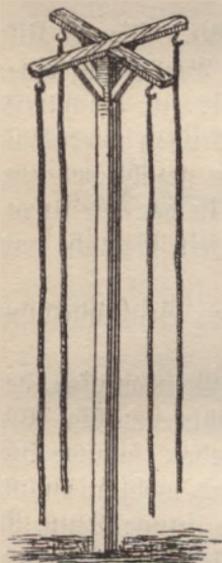
b) **Gewichtheben mit beiden Händen.** Der in der Wettturnordnung hierfür vorgeschriebene Kugelstab hat ein Gewicht von $37\frac{1}{2}$ Kilogramm.

Gestemmt wird in beiden Fällen aus der Grätschstellung mit gestreckten Beinen.

Daß für die Zuschauer der Anblick eines Wettkampfes, bei welchem die Wettkämpfer nacheinander maschinenmäßig ihre Hantel oder ihren Kugelstab auf- und niederheben, solange bis die Kraft versagt, ein anmutender wäre, wird wohl niemand behaupten können. Für erst heranwachsende junge Leute ist überdies solch ein Hantieren mit schweren Gewichten bis zur Muskelererschöpfung leicht von schädlicher Wirkung, und auch für Erwachsene ist der Nutzen häufig und bis zur Grenze der Leistungsmöglichkeit betriebener Stemmübungen jedenfalls ein mehr wie fraglicher. Man kann deshalb auf einem festlichen Wettkampfplatze, der in leistungsfrohem Regen und Streben ein belebtes Bild vollkserziehlicher Leibesübungen bieten soll, das Stemmen schwerer Gewichte recht gut entbehren. — Soll es aber im zusammengesetzten Wettkampf als Kraftübung einmal Anwendung finden, dann jedoch nur für Erwachsene im kräftigsten Alter.

●●●●●●●● 5. Das Klettern. ◀◀◀◀◀◀◀◀◀

Wer im gewöhnlichen Leben genötigt ist, an einem Mast, einer Stange oder einem Tau in die Höhe zu klettern oder sich in die Tiefe hinabzulassen, wird Stange und Seil nicht nur mit den Händen, sondern auch mit den Füßen umklammern, d. h. mit Kletterschluß klettern. Schon der besseren Sicherheit wegen zur Verhütung des Absturzes; vor allem aber, um an der Hebung der Körperlast möglichst große Muskelmassen zu beteiligen und dieselbe nicht den verhältnismäßig schwachen Armmuskeln allein zu überlassen. Das Klettern als Brauchkunst, als die instinktive, einem jeden auch ohne vorherige Anleitung oder Übung geläufige Lösung der Aufgabe, den Körper an einem senkrecht zum Boden befindlichen, umklammerbaren Gegenstand in die Höhe zu bewegen, wie z. B. an einem mittleren oder dünnen Baumstamm, einem Mast, einer Säule, einer Stange von Holz oder Eisen, einem herabhängenden Tau u. f. w., diese fast natürliche Art der Fortbewegung ist stets ein Klettern mit Kletterschluß.



a
Fig. 22.

Anders das Hangeln. Hier treten zur Aufwärtsbewegung lediglich die Arme in Thätigkeit, und jede Mitarbeit der großen Muskelmassen an Rumpf, Lenden, Hüften und Beinen ist ausgeschlossen. Denn die Beine müssen beim Hangeln vollkommen gestreckt bleiben; das Beugen derselben in Hüft- und Kniegelenk, welches beim Aufziehen des Körpers den Schwerpunkt höher zu legen und dadurch die Arbeit der Arme zu erleichtern vermag, ist nicht erlaubt und macht das Hangeln als Wettübung ungültig. Dieses Hangeln ist durchaus keine Brauchkunst im Leben — wenige sehr seltene Vorkommnisse ausgenommen —, sondern eine Kraftübung bestimmter Armmuskeln. Eine Kraftübung der Arme allerdings, welche für Wettkampfszwecke dem einfüßigen Stammen schwerer Hanteln doch wohl vorzuziehen ist.

Das Klettern auf dem Wettkampfsplatz geschieht meist am herabhängenden dicken Tau. Hat man ein breites und doch genügend sicheres Klettergerüst von 8—10 m Höhe zur Verfügung, so macht das Wettklettern um so größeren Eindruck auf die Zuschauer, je mehr Wettkämpfer gleichzeitig an den Tauen emporklettern. Wo die Zahl der Wettkämpfer keine sehr große ist, wo man genauere Messung nach Zeit vornehmen will, und vor allem, wo die Mittel nicht allzu reichlich zu Gebote stehen, empfiehlt sich ein vereinfachtes Klettergerüst. Über die Spitze eines eingegrabenen starken Mastes sind zwei oder drei sich kreuzende Balken gelegt und mit Streben stark befestigt. Von den Enden der Kreuzbalken hängen die vier (oder sechs) Klettertaue herab (Fig. 22 und 23).

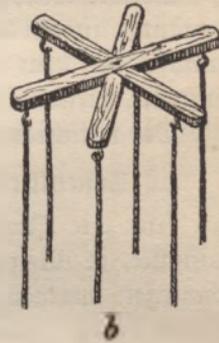


Fig. 23.

Das Klettergerüst ist, mag es nun vorhanden gewesen oder neu errichtet sein, noch einmal vor den Wettkämpfen auf seine Festigkeit besonders zu prüfen.

Ist, wie in den meisten Fällen, das Schnellklettern die Aufgabe des Wettkampfes, so wird man verschieden verfahren, je nachdem zahlreiche Schüler am Wettkampf teilnehmen und eine genaue Messung der Leistung nicht angestrebt wird, oder je nachdem bei ausgesuchten Wettkämpfern die Leistungen genau zu messen und zu verzeichnen sind. Letzteres wird namentlich bei zusammengesetzten Wettkämpfen wichtig.

Im ersteren Falle ist es erwünscht, 6—8 Kletterer gleichzeitig klettern lassen zu können, ein sehr wirkames, munteres Bild. Wer zuerst oben ist, d. h. das obere Ende des Klettertaues mit der Hand umfaßt hat und vielleicht noch ein oben aufgestecktes Fähnchen herunterwirft, ist Sieger. Die Sieger der einzelnen Kletterabteilungen kämpfen dann noch untereinander um den Stichtentscheid.

Wird die Zeit genauer festgestellt, so läßt man nicht mehr gleichzeitig klettern als höchstens vier. Die Bestimmung der Zeit geschieht mit der Stechuhr. Wo (bei zusammengesetzten Wettkämpfen) nach Punkten gewertet und für jeden Wettkämpfer die erzielte Leistung besonders festgestellt und verzeichnet wird,

müssen, wenn vier Mann gleichzeitig klettern, auch vier Kampf-richter zur Feststellung der Zeit für jeden einzelnen thätig sein. Ähnlich wie beim Wettlauf trägt dann jeder Wettkämpfer eine Nummer auf der Brust angeheftet, damit Irrtümer in der Liste der Leistungen vermieden werden.

Auf dem deutschen Turnfest in Breslau 1894 geschah die Messung der Zeit beim Wettklettern unter Zuhülfenahme eines elektrischen Apparates, der die Kletterzeit vom Verlassen des Brettes am Boden bis zu dem Augenblick, wo der Kletternde mit einer Hand das Ende des Taaes umgriff, genau und zuverlässig maß. Es kletterte jedesmal nur ein Turner.

Dieser kostspielige Apparat wird nur selten einmal Anwendung finden können. Für den Zuschauer bot dieser Wettkampf, bei dem jedesmal nur ein einziger das Tau hinauf hangelte, wegen seines ermüdenden Einerlei gar kein Interesse.

Die verschiedenen Formen des Wettkletterns sind:

A. Schnellklettern mit Kletterschluß am Tau.

Für die Jugend bis zu 14 Jahren ist dies die zweckmäßigste, ja allein mögliche Form. Indes darf hier nicht verschwiegen werden, daß gegen die Übung des Kletterns mit Kletterschluß, allerdings vornehmlich an der Kletterstange, neuerdings von verschiedenen Seiten Bedenken gewisser Art erhoben worden sind, deren Berechtigung nicht von der Hand zu weisen ist. Damit würde auch der Wettkampf im Klettern mit Kletterschluß für Schüler am besten ganz entfallen.

B. Hangeln.

1) Dauerhangeln. Beim Dauerhangeln benötigt man ein sehr hohes Gerüst mit einem Tau von 16—18 m Höhe, eine Vorrichtung, die stets recht kostspielig ist. Es handelt sich darum, festzustellen, wer am höchsten ohne Kletterschluß zu hangeln vermag. Sobald die Grenze der Leistungsfähigkeit erlangt ist, ist natürlich der Kletterschluß mit den Beinen zum Herablassen nicht nur gestattet, sondern geradezu geboten. Ein unglücklicher Absturz bei einem rheinischen Turnfest hat noch vor einigen Jahren gezeigt, daß das Dauerhangeln bis zur Grenze des Ermüdens und Versagens der Armmuskulatur eine recht gefährliche Wettübung ist. Bei Volks- und Jugendfesten, wo man nicht, wie bei großen Turnfesten, mit Leuten zu

thun hat, welche in Kraftübungen hervorragend leistungsfähig sind, sehe man daher vom Dauerhangeln ganz ab.

Es sei noch angeführt, daß die deutsche Wettturnordnung gleichmäßig für je einen Meter Höhe beider sich berührenden Hände über 6 m Höhe einen Punkt giebt.

Das Tau beim Dauerhangeln (für die anderen Wettkämpfe im Klettern empfiehlt sich ein gleiches) muß eine sichtbare, durch Anstrich hergestellte Metereinteilung haben (Meter zu Meter abwechselnd weiß und rot oder weiß und schwarz gefärbt).

2) Schnellhangeln. Bei der Jugend über 14 Jahren und bei Erwachsenen kann man das Schnellklettern mit Kletterschluß durch Schnellhangeln ersetzen. Allerdings gewinnt die Übung dadurch einen ganz anderen Charakter: nämlich den einer Kraftübung lediglich der Armmuskeln und von diesen vorzugsweise der Beuger.

Die Messung der Zeit ist oben schon erörtert. Die Länge des Taus von dem Punkte ab gerechnet, wo beim Beginn des Kletterns die Hände fassen, betrage 7—8 m, die zu durchhangeln sind; jede Sekunde, die weniger als 20 Sekunden bis zur Berührung des oberen Endes des Taus mit beiden Händen gebraucht wird, zählt in der deutschen Wettturnordnung einen Punkt. — Die Erfahrung hat gelehrt, daß diese Bedingung eine recht mäßige ist.

C. Klettern am Mast.

Das Klettern mit Kletterschluß einen hohen Mast hinauf (meist ist ein in der Spitze des Mastes hängender Gegenstand herabzuholen) bildet bei manchen Volksfesten eine althergebrachte Nummer. Allerdings handelt es sich weniger um einen regelrechten Wettkampf als darum, daß Geschicklichkeit im Klettern gezeigt wird. Der Geschickte darf sich eine Belohnung in Gestalt eines an der Mastspitze aufgehängten Gegenstandes selbst herabholen. Das Klettern wird manchmal noch besonders dadurch erschwert, daß die Maststange, z. B. durch Bestreichen mit Schmierseife, sehr glatt und schlüpfrig gemacht wird. Die Kletterer suchen sich vor plötzlichem, von der Volksmenge stets mit Hallo begrüßtem Abrutschen dadurch zu schützen, daß sie Sand oder Asche in die Tasche stecken und beim Klettern durch Bewerfen der Stange sich eine rauhere Grifffläche schaffen.

Wo diese altehrwürdige, etwas derbe „Volksbelustigung“ noch im Schwung ist, mag man solchem Stangenklettern neben anderen scherzhaften Wettkämpfen vielleicht noch ein bescheidenes Plätzchen gönnen. Ein Bedürfnis, diese Sache anderwärts einzuführen, liegt aber nicht vor.

6. Das Ziehen.

Die einzige, aber sehr wirksame und stets zu empfehlende Wettkampfart im Ziehen ist das Tauziehen mehrerer Parteien gegeneinander, einer der wirksamsten Mannschaftswettkämpfe.

a) **Einfaches Tauziehen.** Man nimmt dazu ein 6–10 m langes dickes Tau von etwa 10 cm Umfang. Die Mitte des Tauer ist durch einen Knoten oder besser durch einen gefärbten Ring bezeichnet. Je 1½ m von dem Mittelpunkt entfernt treten die kämpfenden gleich starken Mannschaften an. Auch diese Stelle wird am Tau durch einen umlaufenden farbigen Strich bezeichnet. Für jeden Mann müssen 1,20 m Spielraum (für Schüler etwas weniger) am Tau sein. Das Kampffeld (s. Fig. 24) ist begrenzt durch starke Pfosten mit den Fahnen der Parteien A und B. Die Mitte c der Linie A B wird auf der Erde durch einen mit Kalkmilch aufgetragen breiten Strich m m oder durch eine in den Boden eingelassene, weiß gestrichene Latte bezeichnet. Diese Mittellinie wird in ihrer Mitte gekreuzt von dem Tau, und zwar an der Stelle, wo die Mitte des Tauer besonders bezeichnet ist. Zwischen den Enden des Tauer, a und b, und den Malpfosten der Parteien, A und B, soll ein Raum von 2–3 m sein.

Nachdem die Parteien, welche sich durch verschiedenfarbige Abzeichen unterscheiden müssen, angetreten sind und das Seil in der beschriebenen Aufstellung gefaßt haben, beginnt auf einen kurzen Befehl des Obmanns oder Kampfrichters der Kampf. Es handelt sich für jede der Parteien darum, das Ende des Tauer und damit den Gegner so weit in die Richtung ihres Mals zu sich herüberzuziehen, daß der äußerste Kämpfer (in a oder b) den Malpfosten seiner Partei (A oder B) mit einem Arm umschlingen kann. Sowie dies geschehen, hat der Obmann halt! zu gebieten, und der Kampf ist entschieden.

Man kann auch die Malpfoften mit Fahnen entbehren, wenn man folgendermaßen verfährt. Entsprechend den Markierungen am Tau (Mittelpunkt und je $1\frac{1}{2}$ m davon nach rechts und links die Begrenzungspunkte für das Angreifen der Parteien) werden am Boden 3 parallele Linien mit Kalkmilch gezogen, welche der Reihe nach $1\frac{1}{2}$ m voneinander entfernt sind. Über diese wird das Tau derart gebracht, daß die drei Merkzeichen am Tau genau über diesen drei Linien sich befinden. Es handelt sich nun darum, daß eine Partei das Merkzeichen der Gegenpartei über die ihrem eigenen Merkzeichen entsprechende Linie bringt.

Für einen öffentlichen Wettkampf ist indeß die erstere Anordnung übersichtlicher.

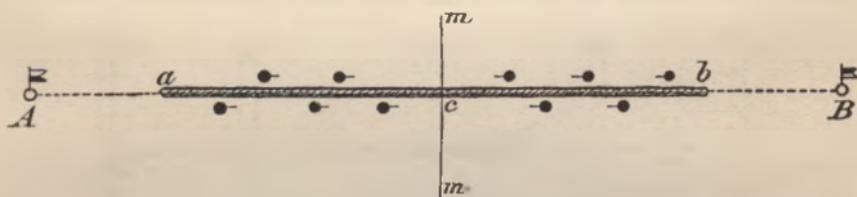


Fig. 24. Kampffeld beim Tauziehen.

A und B Endpfosten; a b Tau; c dessen Mitte; m m am Boden gezogene Mittellinie.

Der Beginn des Ziehkampfes kann auf folgende Weise bewerkstelligt werden. Nachdem die Kämpfer neben das auf dem Boden liegende Tau getreten sind, machen sie auf eins! eine Kniebeuge und ergreifen das Tau; auf zwei! folgt Streckung des Körpers und Hochhebung des Taus; auf drei! Senken des Taus und sofortiger Ziehkampf. Es wird dadurch auch vermieden, daß sich der eine oder andere der Kämpfer zur Erlangung eines festeren Standpunktes mit dem Absatz in den Fußboden einbohrt.

Das Ziehen geschieht andauernd oder ruckweise. Im letzterem Falle hat die Partei einen Führer zur Abgabe lauter Kommandos zu beauftragen. Der siegenden Partei ist ein lautes Triumphgeschrei nicht zu verbieten. Zwischen zwei Parteien finden stets mehrere Gänge statt (3 oder 5). War dabei die eine Partei mehr oder minder dadurch benachteiligt, daß sie gegen Sonne und Wind aufgestellt war, so findet beim nächsten Gang ein entsprechender Wechsel der Aufstellung statt.

b) **Tauziehen mit Wettlauf** (s. Fig. 25). Hierbei kommt neben der Kraft und Ausdauer auch die Schnelligkeit und Findigkeit zu ihrem Recht.

Das Tau a b liegt in der Mitte auf der Erde. Die durch c gehende Mittellinie ist durch zwei Signalfähnchen Q und R angezeigt. Die Parteien A und B sind auf den Linien AA und BB gegeneinander aufgestellt. Ihre Gebietsgrenzen sind durch die mit Kalkmilch aufgetragenen Linien m n und o p bezeichnet. Gelingt es der Partei A, das Tau gänzlich bis hinter die Linie m n, oder der Partei B, das Tau gänzlich bis hinter die Linie o p zu sich herüberzuziehen, so ist damit der Sieg für die eine oder andere Partei entschieden.

Der Obmann giebt, nachdem die Parteien sich aufgestellt haben, von einem Punkte der Mittellinie Q R aus das Zeichen

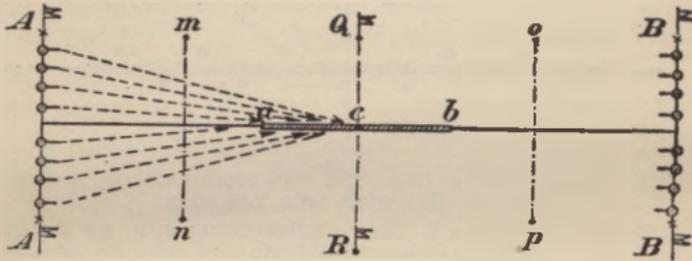


Fig. 25.

zum Loslaufen (Kommando: „fertig!“ — — — „los!“). Die Parteien stürzen sich auf das Tau los, um es sofort hier anzufassen und mitzuziehen. Die Parteien werden daher ihre gewandtesten Kämpfer in der Mitte aufstellen, damit dieselben sich auf dem kürzesten Wege gleich zu Beginn womöglich des Tauges zu bemächtigen suchen.

Auch bei diesem Wettkampf finden 3 oder 5 Gänge zwischen den Parteien statt. Das Tauziehen mit Wettlauf bietet ein ungemein lebendiges Bild, doch ist als eigentliche Kraftübung das einfache Tauziehen zu bevorzugen. —

Der Ziehkampf am Tau hat besonderes Interesse dann, wenn bestimmte Schulklassen (aus verschiedenen Schulen) oder Vereine eine festgesetzte Zahl ihrer Kämpfer gegeneinander ins Feld stellen. Selbstredend müssen es Schulklassen derselben Altersstufe sein.

Es sei noch bemerkt, daß man den Ziehkampf am Tau bei

größeren Veranstaltungen mehr ans Ende des Ganzen verlegt, und zwar deshalb, weil das Anstemmen gegen den Boden, das Einbohren der Absätze in der Erde u. s. w. den betreffenden Teil des Kampfplatzes stark mitnehmen. Wo ein besonderer Teil des Kampfplatzes ausdrücklich nur für das Tauziehen bestimmt ist und nicht auch für Laufen, Springen, Werfen u. s. w. verwendet wird, fällt jene Rücksicht natürlich fort.

7. Das Ringen. €€€€€€€€

Das Ringen ist der natürlichste Kampf, Mann gegen Mann ohne künstliche Waffen und Geräte. Es beansprucht in der Reihe der Leibesübungen einen hervorragenden Platz, weil es den Körper wie den Geist in ausgezeichnete Weise ausbildet und erzieht. Der Ringer muß seinen Gegner, während er dessen Bewegungen stets im Auge zu behalten und sich vor ihnen zu sichern hat, auf seine Leistungsfähigkeit und Absichten hin abschätzen, danach seinen eigenen Plan machen, durch geschickte Scheinbewegungen die Aufmerksamkeit von dem Ziel und der Zeit des eigentlichen Angriffs ablenken und dann diesen plötzlich mit größter Geschwindigkeit und Aufbietung aller Kraft ausführen. Der Mut wird auf eine scharfe Probe gestellt. Körper und Geist sind in einer beständigen Anspannung, und zu der kaltblütigen Ruhe in der Abwehr muß sich die feurigste Energie des Angriffs gesellen. Dabei aber soll der Ringer, selbst mitten im lebhaftesten Angriff, sich stets bewußt bleiben, daß der wilde Kampf nur ein Spiel ist, daß der Gegner doch immer der Freund bleibt. Er soll sich nie selber vergessen, sich nie zu einer Roheit verführen lassen, und wenn er geworfen wird, so muß er es über sich bringen können, mit einem fröhlichen Scherz wieder in die Höhe zu springen und sich von seinem glücklicheren Partner mit heiterem Händedruck zu verabschieden. Das Ringen ist, wenn es richtig betrieben wird, eine ganz vorzügliche Schule des Mutes wie besonders der Selbstbeherrschung.

Für öffentliche Feste aber eignet es sich auch noch aus anderen Gründen. Von allen Wettkämpfen ist der Ringkampf der fesselndste. Kaum eine andere Wettübung führt die Ent-

scheidung so deutlich und für jeden Zuschauer so sichtbar und meßbar herbei; keine andere ist so reich an überraschenden Wendungen. Wenn aus einer größeren Zahl allmählich die Schwächeren abgefordert werden, der Kreis der Kämpfenden immer kleiner wird und endlich die Besten zum letzten entscheidenden Gange zusammentreten, dann klopft auch dem unbeteiligten Zuschauer das Herz, und auf die Minuten atemloser Spannung folgt nicht endenwollender Beifallsjubel. Besonders dort, wo das ganze Volk Verständnis dafür hat, wie in der Schweiz, ist der Ringkampf die volkstümlichste aller Leibesübungen. Ein unvergleichliches Schauspiel bieten die Ring- und Schwingkämpfe auf den schweizerischen Volksfesten. Mit welch sachkundigem Auge verfolgen die Zuschauer die einzelnen Gänge: kein hervorragend guter Griff, keine gelungene List, die hier nicht volle Würdigung und lauten Beifall findet!

Wer möchte solche volkstümlichen Wettkämpfe mit ihrem dramatischen Verlauf, wer möchte diese kraftvollen Typen eines urgefunden und unverdorbenen Volkstums auch nur in Vergleich ziehen lassen mit den Ringkämpfen in Wirtshäusern und Rauchtheatern, in Vergleich ziehen mit den Berufsathleten, die selbstgefällig ihre unnützen, mühsam angezüchteten Fleischmassen zur Schau tragen. Sind es doch arme Menschen, die meist früh ihrem Beruf zum Opfer fallen!

In Deutschland steht das Ringen in weiteren Kreisen des Volkes noch auf sehr niedriger Stufe. Es kann daher auf unseren Wettkampfsplätzen noch lange nicht die Bedeutung und die Anwendung finden, welche ihm gebührt. In der ersten Auflage dieses Schriftchens konnte Dr. Witte aus Braunschweig, welcher als vorzüglich Sachkundiger diesen Abschnitt bearbeitet hat, mit Recht darauf hinweisen, daß die allzu ängstlichen Vorschriften, wie sie z. B. in der Wettturnordnung der deutschen Turnerschaft bestanden, fallen müssen. Inzwischen ist diesem Wunsche Genüge geschehen und bei der Neubearbeitung desjenigen Abschnittes der Wettturnordnung, welcher das Ringen behandelt, unser Dr. Witte zu Räte gezogen worden. Die früher hier gegebenen Vorschriften sind demgemäß geändert. —

Vorschriften für das Ringen bei Volks- und Jugendfesten.

1. Die Ringer werden nach dem vorher festzustellenden Gewicht in Paare eingeteilt, in der Weise, daß der Schwerste mit dem Zweitschwersten das erste, der Drittschwerste mit dem Viertschwersten das zweite Paar bildet u. s. f. In dieser Reihenfolge ringen alle einmal durch. Die Sieger ringen dann unter sich in derselben Ordnung weiter, so daß also der Sieger aus dem ersten Paare mit dem Sieger aus dem zweiten Paare, der Sieger des dritten mit dem des vierten u. s. f. zusammentritt. So geht die Einteilung für jeden nötig werdenden Ringkampf fort, bis nur ein Paar übrig bleibt, von dem der Sieger als erster, der Bestegte als zweiter Sieger ausgerufen wird. — Wenn die Zahl der Ringer eine ungerade ist, so hat der Leichteste immer mit dem Sieger des nächsten Paares einen Gang zu machen. Dieses Paar (der Zweit- und Drittleichteste) ringt dann in dem betreffenden Gange als erstes.

2. Jedes Ringergaar reicht sich vor Beginn des Kampfes die Hände, und das Ringen beginnt sodann auf den durch die Kampfrichter zu gebenden Befehl „Los!“

3. Gegenstand des Angriffes sind von den Hüften aufwärts der Rumpf, die Arme und der Nacken. Schmerzhaft und gefährliche Griffe, Beinstellen und Fassen der Kleider ist verboten.

4. Auf den Ruf „Halt!“ seitens der Kampfrichter ist der Kampf sofort einzustellen.

5. Besiegt ist, wer zuerst mit beiden Schultern gleichzeitig den Boden berührt, oder wer sich für erschöpft erklärt.

6. Der Kampf darf in allen Stellungen, auch im Knien und Sitzen, geführt werden, im Liegen aber nur zur Vollendung eines in anderer Stellung (Stehen, Knien und Sitzen) begonnenen Schwungs; sobald einer der Ringer zum Liegen auf Brust oder Bauch gelangt ist, wird der Kampf abgebrochen.

7. Wird von einem Paar der Kampf 10 Minuten lang hinausgezogen, ohne daß einer zu Fall kommt, so kann das Kampfgericht verlangen, daß der Kampf binnen 3 Minuten entschieden sein müsse; ist dies nicht der Fall, so haben die Ringer sich mit einem von den Kampfrichtern zu bestimmenden Griffe, der im Laufe des Kampfes gewechselt werden darf, zu fassen und den Kampf fortzusetzen. Besiegt ist dann derjenige,

der mit irgend einem Körperteil, außer mit den Füßen, zuerst den Boden berührt. Führt auch dies innerhalb dreier Minuten keine Entscheidung herbei, so wird der Kampf in einem Kreise von 4 m Durchmesser nochmals vorgenommen; als besiegt gilt dann derjenige, der zuerst mit irgend einem Körperteile den Boden außerhalb des Kreises berührt.

8. Wer verbotene Griffe anwendet, und wer sich den Anordnungen der Kampfrichter nicht fügt, kann durch die Kampfrichter von der Fortsetzung des Ringkampfes ausgeschlossen werden. —

Das Ringen bei Volks- und Jugendfesten kann entweder für sich als Einzelwettkampf neben den anderen Wettübungen besonders veranstaltet werden, oder es bildet (z. B. beim Fünfkampf nach antikem Muster) den krönenden Abschluß eines zusammengesetzten Wettkampfes, indem nur wenige, in den anderen Übungen als die Besten Erfundene zum endgültigen Entscheidungskampfe antreten.

Das Ringen ist eine ausgesprochene Kraftübung, die heftige Anstrengungen erheischt. So vorzüglich es auf den ausgebildeten, gesunden Körper wirkt, so gefährlich kann es bei Leuten werden, deren Organe den gewaltigen Anforderungen nicht gewachsen sind. Deshalb sollte man es bei öffentlichen Festen gar nicht von Knaben unter 14 Jahren und nur mit Vorsicht von der Jugend von 14—18 Jahren ausführen lassen; auch bei den Erwachsenen ist solche Vorsicht nicht aus den Augen zu verlieren.

Schwächliche, blutarme oder an irgend einer Erkrankung des Herzens leidende junge Leute sollen dem Ringkampfe fernbleiben. Ebenso sind alle die ausdrücklich vor dem Ringen zu warnen, welche jemals an Rippenfellentzündung, Lungenspitzenkatarrh oder gar Bluthusten erkrankt waren, oder welche im letzten Jahre vorher Gelenkrheumatismus, Scharlach oder Diphtherie überstanden haben. —

Äußerer Verletzungen ist durch einen guten, weichen Ringplatz vorzubeugen. Über diesen ist oben schon das Nötige gesagt.

==== Anhang zum Ringen. =====

Dem Ringen verwandte Wettkämpfe.

Neben dem eigentlichen Ringen giebt es noch eine Zahl ähnlicher Kämpfe, die entweder als Vorübungen zum Ringen gelten können oder scherzhafte Abarten desselben sind. Die wirklich ernstesten Übungen (vgl. besonders Nr 4 und 7) sind nicht zu unterschätzen als Ersatz für das eigentliche Ringen dort, wo dieses noch nicht gepflegt ist, sowie besonders für die Jüngeren.

Diese leichteren Wettkämpfe gehören zwar nicht auf größere festliche Vorführungen, wohl aber sind sie recht willkommen bei kleinen Schulfesten, Waldausflügen u. dergl.

Die beliebtesten derartigen Kämpfe sind:

1. **Der Ziehkampf mit einer Hand oder einem Finger** (Fingerhaken) über eine zwischen den Kämpfern befindliche Linie.

2. **Der Ziehkampf mit beiden Händen.** Man nimmt entweder Griff an den gegnerischen Händen oder zieht gegenseitig an einer Stange.

3. **Der Schiebekampf oder Steirisch Ringen.** Griff entweder an den gegnerischen Schultern oder wieder an einer Stange.

4. **Der Zieh- und Schiebekampf an einer Hand.** Diese für Knaben sehr empfehlenswerte Übung wird so ausgeführt, daß die Gegner in Vorschrittstellung die äußeren Ränder der rechten Füße gegeneinander stellen, sich die rechte Hand reichen und sich nun durch unerwartete Bewegungen aus der Stellung zu drängen suchen. Besiegt ist, wer den freien (linken) Fuß umstellen muß.

Sind die linken Füße vorgestellt, so geben sich die Gegner auch die linke Hand.

5. **Schiebekampf mit Benutzung von Springitangen, Gerden oder Eisenstäben.** Die Gegner stehen zwischen zwei Stangen oder Stäben wie in einem Barren. Die Stangen werden, die Arme gebeugt, fest an den Körper gepreßt und so der Schiebekampf ausgeführt.

6. **Abringen eines Stabes.** Die Gegner haben zwei kurze Stäbe (40—45 cm lang, Umfang etwa 10 cm) kurz an deren Enden mit je einer Hand gefaßt. Es handelt sich darum, einen dieser Stäbe aus des Gegners Hand zu entwinden.

7. **Zieh- und Schiebekampf mit Griff an den Oberarmen oder auch mit halbem Brustgriff.** Am besten aus einem Kreise heraus. Es ist dieselbe Übung, die man beim Ringen machen läßt, wenn ein Paar mit den freien Griffen keine Entscheidung herbeiführen kann.

8. **Den Gegner zum Knicken bringen.** Die Kämpfer stellen den rechten (oder linken) Fuß vorwärts, legen, die Arme hochgehoben und die Finger gespreizt, die Hände ineinander und versuchen den Gegner zum Knicken zu bringen.

9. **Der Hinkampf.** Die Kämpfenden hüpfen auf einem Beine und suchen durch Aurrennen einander zum Niedersetzen des gehobenen Beines zu zwingen. Durch Ausweichen und überraschende Wendungen kann man hier schon einen hohen Grad von Geschicklichkeit beweisen.

10. **Der Hinkampf mit Ziehen.** Die Gegner fassen sich mit einer Hand — die andere ist auf die Hüften gestützt — und suchen durch Ziehen einander zum Niederstellen des gehobenen Beines zu zwingen.

11. **Der Grubenkampf.** Der erste Kämpfer steht mit einem Fuße in einer kleinen Grube oder in einem auf dem Boden bezeichneten Kreise, der andere hüpfet auf einem Fuße. Der erste sucht den zweiten zu fassen und zum Niedersetzen des gehobenen Fußes zu bringen, dieser umkreist jenen hüpfend und muß ihn aus seiner Grube oder seinem Kreise drängen. Ein im Mittelalter sehr beliebter und in Ringvorschriften oft ausführlich beschriebener Scherzkampf.

12. **Der Sohlenkampf.** Die Kämpfer sitzen glatt auf dem Boden einander gegenüber, stemmen Sohle gegen Sohle und suchen sich gegenseitig zu sich herüberzuziehen.

13. **Sohlenkampf mit Benutzung eines Holzstabes.** Zwei Gegner setzen sich auf den Boden und beugen die Kniee. Unter die gebeugten Kniee wird jetzt ein Turnstab gelegt. Die Arme fassen unter dem Stabe her, und die Hände werden vor den Unterschenkeln gefaltet. Die Kämpfer, die Füße mit der ganzen Sohle auf dem Boden, rücken bis zur Berührung der Fußspitzen aneinander und versuchen nunmehr, sich umzuwerfen. Es geschieht dies dadurch, daß jeder versucht, seine Fußspitzen unter die Sohlen des Gegners zu bringen, und wenn dies geschehen ist, den Gegner aufzuheben und umzuwerfen. Erfolgt

die Bewegung kräftig, so kugelt der Besiegte rückwärts. Es ist natürlich erlaubt, den Angriffen des Gegners auszuweichen. Eine überraschende Bewegung ist hierbei die Ausführung einer ganzen Drehung.

Ein Teil dieser Wettkämpfe kann auch zweckmäßigerweise als Massenwettkampf von einer beliebig großen Zahl von Paaren angeordnet werden. So z. B. der Ziehkampf in seinen verschiedenen Formen und der Hinkampf.

14. Beim **Massenziehkampf** stehen die kämpfenden Parteien diesseits und jenseits einer Linie, und es handelt sich darum, den Gegner über die Linie hinüber zu sich ins eigene Lager zu ziehen und damit zum Gefangenen zu machen. Dabei soll man darauf achten, immer zwei an Kraft und Geschicklichkeit möglichst Ebenbürtige zusammenzustellen. Griff ist von allen gleichzeitig auf Kommando zu nehmen. Die Partei ist siegreich, welche die meisten Gefangenen gemacht hat.

15. Ebenso stehen beim **Massenhinkampf** die Parteien in Linie einander gegenüber. Jeder einzelne hat das Recht, auszulaufen und einen Gegner herauszufordern. Letzterer hat stets solche Herausforderung anzunehmen. So finden gleichzeitig zahlreiche Einzelkämpfe statt. Wer das hinfreie Bein niedersekt oder sich über die gezogenen Grenzen des Kampffeldes drängen läßt, ist besetzt und hat seinem Sieger ins Gefangenenmal zu folgen. — Die Partei ist siegreich, welche nach einer festgesetzten Zeit die meisten Gefangenen aufweist, oder welche schließlich sämtliche Gegner besiegt hat.

8. Wettkämpfe scherzhafter Art. ◊◊◊◊

Scherzhafte Wettkämpfe, bei denen sich jede Ungeschicklichkeit in komischer Art bestraft, während andererseits ein nicht zu unterschätzender Aufwand von Gewandtheit dazu gehört, unbestrittener Sieger zu werden, sind uralte Bestandteile unserer Volksfeste. Manche dieser Wettkämpfe leben nur in bestimmten Gegenden bei Volksfesten noch fort und sind von recht derber Art, z. B. Schweinegreifen, Wurstspringen, Klettern an mit Schmierseife bestrichenen Stangen, Wettrennen, wobei in ge-

strickten offenen Beuteln hängende rohe Eier zu erhaschen sind u. s. w. Derartiges wird man selbstverständlich nicht auf Volks- und Jugendfeste in unserem Sinne zu verpflanzen suchen. Ebenso darf nichts auch nur im entferntesten an die Unsitte erinnern, daß ärmere Knaben, durch Wertpreise angelockt, dem Gelächter und Gespötte der anderen ausgesetzt werden. — So erheiternd und echt volkstümlich scherzhafte Wettkämpfe da sind, wo sie, Land und Leuten eigentümlich, als viele Jahrhunderte altes Erbstück gepflegt werden, so sehr verlieren sie den volkstümlichen Charakter, sobald ihre örtliche Färbung hinweggenommen und der Versuch einer Verpflanzung in andere Verhältnisse und Gegenden gemacht wird. Es treten dann weit mehr die abstoßenden Seiten der Sache hervor.

Andererseits soll dem gesunden Scherz auf unseren Volks- und Jugendfesten sein Plätzchen doch auch nicht mißgönnt werden. So mögen denn als bescheidene Einschießel zwischen die gewichtigeren Wettkämpfe oder als Anhängsel zum Schluß der Veranstaltung, etwa um die vor der Preisverteilung durch die Kampfrichterberatung entstehende Pause auszufüllen, scherzhafte Wettkämpfe wie die nachfolgend beschriebenen — die Zahl könnte noch vergrößert werden — hier und da einmal zur Anwendung kommen. Doch sei bezüglich einiger derselben — so des Sacklaufens, des Dreibeinlaufens, des Reiternwettkampfes bemerkt, daß diese für den ganz Ungeübten nicht ungefährlich sind. Man lasse also hier nur Geübtere zu.

1) Eierlaufen. Jeder Wettläufer hält mit einer oder beiden Händen einen Teller oder einen Löffel, auf welchem ein Ei liegt. Sieger ist, wer sein Ei auf dem Teller oder dem Löffel unverkehrt zuerst nach dem Ziele bringt. Die Rennbahn darf nicht lang sein: 50 m genügen. Dieser Wettlauf dürfte bei Waldfesten oder Schulausflügen am ehesten angebracht sein. Auch für Mädchen ist er geeignet. Endlich sei darauf aufmerksam gemacht, daß Eierlaufen auf Schlittschuhen bei Eisfesten eine sehr wirksame Nummer ist.

2) Kartoffeln auflesen. Den Läufern werden auf ihrer Laufbahn, die 100—150 m lang sein mag, eine bestimmte Anzahl von Kartoffeln, Äpfeln, gefärbten Eiern oder dergl. in gewissen Abständen hingelegt, und zwar auf jeden Läufer 5 oder 6 Stück. Sieger ist, wer seine Anzahl von Kartoffeln, die er beim

Lauf unterwegs zu erhaschen hat, zuerst heil durchs Ziel bringt.

3) Sacklaufen. Ein Wettkampf, der seine ergötzliche Wirkung nie verfehlt, übrigens beträchtliche Geschicklichkeit erfordert. Die Wettläufer stecken in weitem Sack, der um den Hals oder um die Hüfte — in letzterem Falle ist der Lauf leichter, aber auch weniger ergötzlich — geschlossen ist. Die Laufbahn soll einen weichen Boden haben, damit das häufige Hinfallen der Läufer möglichst schmerzlos sei, und soll kurz sein: 25—50 m genügen. Wo geübtere Sackläufer vorhanden, wird der Reiz dieses scherzhaften Wettkampfes noch gesteigert, wenn in der Laufbahn sich einige niedrige Hindernisse, z. B. Hürden von 30—40 cm Höhe, befinden.

Welche erstaunliche Leistungsfähigkeit im Sacklaufen auf amerikanischen Sportplätzen schon zu Tage getreten ist, möge das Beispiel von J. M. Mason in New-York zeigen, der 50 Ellen = 45,7 m in $10\frac{3}{4}$ Sekunden, 100 Ellen = 91,4 m in $17\frac{1}{4}$ Sekunden und dieselbe Strecke von 91,4 m mit fünf je 45 cm hohen Hürden in $21\frac{3}{4}$ Sekunden zurücklegte.

4) Dreibeinlaufen. Zwei nebeneinander gestellten Läufern, die sich mit den inneren Armen um den Hals umschlungen halten, werden die inneren nebeneinander stehenden Beine an den Knöcheln und über den Knien fest zusammengebunden, so daß diese beiden verbundenen Beine nur wie ein einziges Glied arbeiten können. Soll der Lauf einigermaßen glatt gehen, so müssen die Läuferpaare in ihrer Zusammenarbeit gut geübt sein. — Die Laufbahn nehme man kurz, etwa 50 m; nur bei geübteren Läufern 100 m.

Außerordentliche Leistungen im Dreibeinlaufen liegen neuerdings in Deutschland von dem Läuferpaar Schulze-Wernicke aus Berlin vor. Dieselben legten im Dreibeinlauf 1897 100 m in $13\frac{1}{6}$ Sekunden und einige Monate später gar in $12\frac{1}{6}$ Sekunden zurück!

5) Rückwärtslaufen. Kurze Laufbahnen von 30—50 m.

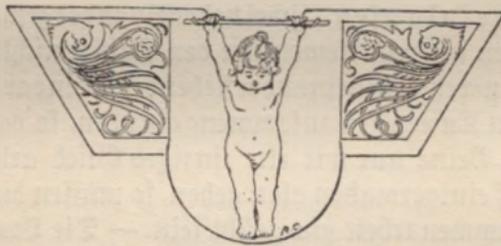
6) Wetthüpfen auf einem Bein oder Wetthinken. Die Bahn wird auf einem Bein durchhüpft; das aufgehobene Bein darf den Boden nicht berühren. Niedrige Hindernisse (30 bis 40 cm hohe Hürden oder Springschnur) oder flache Vertiefungen (etwa ein Meter breit) zu überhüpfen, gestaltet den Wettkampf abwechslungsreicher. Länge der Bahn 50 m.

7) Wetthüpfen in Hochstellung (Froschhüpfen). Die Kniee sind gebeugt, die Arme in die Seite gestemmt.

8) Stelzenlaufen über 50—100 m. Die Stelzen müssen für alle Teilnehmer natürlich von gleicher Höhe sein.

9) Reiterwettkampf. Die Wettläufer tragen je einen Kameraden auf den Schultern aufgefesselt über die Laufbahn. Zum Aufsitzen nehme man leichte Leute oder Knaben von annähernd gleichem Gewicht, damit der Kampf nicht von vornherein ein ungleicher wird. Länge der Laufbahn 50—100 m.

10) Karrenschieben. Der Vordere von einem Läuferpaar nimmt die Stellung des Liegestütz auf den Händen ein, der Hintere tritt zwischen die gespreizten Beine des Vorderen und ergreift mit herabhängenden Armen die Beine kurz über den Knöcheln, wie man eine Schiebkarre faßt. Der Vordere sucht nun auf den Händen möglichst schnell vorwärts zu laufen, der Hintere hat einfach genau beizubleiben. Laufbahn höchstens 30 m lang, da der Scherz für die „Schiebkarre“ recht anstrengend ist.





Dritter Abschnitt.

Die Spiele.



Volls- und Jugendspiele bei öffentlichen Feiern kann man in zweierlei Art dem Ganzen des Festes einfügen: entweder als ausgesprochene Wettspiele zwischen bestimmten Spielparteien oder als Massenspiele, in welchen die gesamte beim Feste anwesende Jugend in frohem Regen und Tummeln beschäftigt werden soll.

Beides hat seine Berechtigung, und je nach äußeren Umständen: Charakter des Festes, Größe des Platzes, Stand der Leibesübungen bei der Ortsjugend u. s. w., wird man hier Wettspiele, dort Massenspiele veranstalten, wenn man nicht, so gut es geht, beide vereinigt und neben den Massenspielen von erlesenen Abteilungen noch besondere Wettspiele vornehmen läßt.

A. Wettspiele. Wettspiele ganzer Spielabteilungen gegeneinander sind Einzelwettkämpfen mindestens als vollwertig zur Seite zu setzen. Zusammen mit dem Stafettenlauf und dem Tauziehen kann man sie auch als Mannschaftswettkämpfe bezeichnen. Wie oben gezeigt, wachsen verschiedene Arten von Einzelwettkämpfen unmittelbar aus dem Spielbetrieb heraus, indem sie bestimmte Fertigkeiten darstellen, die zum Spiel benötigt sind. Die Summe aber alles dessen, was an körperlicher wie geistiger Leistungsfähigkeit ein vollendetes Spiel verlangt, kommt nur in Wettspielen zur Geltung. Handelt es sich auch

nicht um meßbare körperliche Leistungen, die sich unmittelbar vergleichen lassen, so werden dafür eine ganze Reihe geistiger Fähigkeiten ins Feld geführt, zu deren Entfaltung die Einzelwettkämpfe mit Ausnahme des Ringens gar nicht oder kaum Gelegenheit bieten. Gerade hierin liegt der eigenartige Wert und Reiz der Wettspiele. Da gilt es, stete Schlagfertigkeit und Geistesgegenwart ins Feld zu führen, bald festen Mut, bald Besonnenheit und stets Unterordnung unter die Gesetze und Anforderungen des Spiels wie die Vorteile der eigenen Partei zu beweisen. Nicht derjenigen Partei ist der Sieg am sichersten, welche die muskelkräftigsten und behendesten Kämpen ins Feld stellt, sondern die ist im Vorteil, deren Leute in feinem Zusammenspiel am besten sich in die Hand arbeiten, und die jede verfügbare Kraft in der richtigsten Weise verwendet und ausnützt. Alles dies gestaltet die Wettspiele zu einem äußerst fesselnden Schauspiel, fesselnd namentlich für diejenigen Zuschauer, welche mit dem Gang des Spiels bekannt sind und die zu Tage tretenden Feinheiten im Spiel voll zu würdigen verstehen. Mit der Verallgemeinerung der Spiele in Deutschland, wie sie heute im besten Zuge ist, wird zweifellos auch die Veranstaltung von Wettspielen zwischen tüchtigen Spielmannschaften an Volkstümlichkeit gewinnen und immer mehr ein bevorzugter Teil von Volks-, Jugend- und Turnfesten werden.

Diese vor vier Jahren gemachte Voraussage hat sich zum Teil bereits erfüllt. Zahlreiche „Spielfeste“, die in der Hauptsache aus Wettspielen bestanden, wurden in wachsender Zahl an den verschiedensten Orten Deutschlands veranstaltet; selbst auf dem deutschen Turnfest in Hamburg 1898 vermochten die Spielvorführungen, und von diesen vor allem die Wettspiele, sich zu einem besonders eindrucksvollen Teil des ganzen Festes zu entfalten.

Wettspiele sind nicht möglich ohne feststehende allgemein gültige Regeln. Unser technischer Ausschuss hat in den letzten Jahren für die hauptsächlichsten Spiele mustergültige Regeln festgestellt, und zwar sind bis Ende 1899 folgende Spiele bearbeitet: Faustball, Fußball ohne Aufnehmen, Schlagball ohne Einschenker, Schleudeball, Barlauf, Schlagball mit Einschenker, Tamburinball, Schlagball mit Freistätten, Grenzball, Stoßball, Feldball, Fußball mit Aufnehmen. In vielen Tausenden von

Hefstchen sind diese Spielregeln in ganz Deutschland verbreitet; die ersten vier Hefstchen bereits in mehreren Auflagen, worin die auf Grund der inzwischen gemachten Erfahrungen wünschenswerten Änderungen gewissenhaft nachgetragen sind, so daß diese Musterregeln unablässig der lebendigen Fortentwicklung der Spiele folgen. Bei Volks- und Jugendfesten in unserer Vaterlande sollten daher stets nur diese Spielregeln des Zentral-Ausschusses bei den Wettspielen gelten. Es muß hierauf namentlich auch bei unseren immer zahlreicher ins Leben tretenden Spielvereinigungen gehalten werden. Denn unsere Musterregeln sind nicht nur aus dem Spielbetrieb zahlreicher Spielplätze der verschiedensten Gegenden Deutschlands erwachsen und sämtlich im Betrieb längst bewährt, sondern sie haben es auch streng durchgeführt, nur gut deutsche Bezeichnungen auch in denjenigen Spielen zu gebrauchen, welche zunächst aus dem Ausland uns überkommen sind. Manche dieser Bezeichnungen sind weit glücklicher als die ausländischen, es sei nur an die „Stürmer“ im Fußball erinnert. Ich kann es mir nicht versagen, auch an dieser Stelle das deutsche Gewissen der Fußballklubs wie der Leiter der verschiedenen sportlichen Zeitschriften wachzurütteln. Denn dies jämmerliche Kauderwelsch, „kicken“ statt „treten“, „Leder“ statt „Ball“, „goalkeeper“ statt „Thorwart“, „team“ statt „Mannschaft“, „match“ statt „Wettspiel“ u. s. w. u. s. w. auf deutschen Spielplätzen bei deutscher Jugend einzuführen ist eine Affenshande. Unsere Sportvereinigungen sollten sich wirklich doch einmal klar machen, wie unendlich sie damit ihre Sache schädigen und ihr Thun und Treiben ganz thörichterweise in den Augen eines jeden Deutschen, dem seine heimische Art und Sprache lieb ist, tief herabsenken. Die Jugend keines anderen Volkes ließe sich derartiges bieten. Es ist endlich Zeit, daß mit diesem Unwesen aufgeräumt wird. Wenigstens sollte auf deutschen Volks- und Jugendfesten eine solche Spielsprache von keiner Spielmannschaft geduldet werden.

Nicht alle Spiele sind natürlich zu Wettspielen geeignet, und auch die beliebtesten und meist geübten Spiele sind als Wettspiele nicht gleichwertig. Werfen wir kurz einen Blick auf die gewöhnlichen Wettspiele, so sind es zwei Spiele, welche augenblicklich wohl den ersten Platz bei der spielenden Jugend Deutschlands behaupten, das ist der deutsche Schlagball und der Fußball.

Der Schlagball hat namentlich in der Form als „Schlagball ohne Einsenker“ durch die Bemühungen von Dr. Schnell eine feinere Ausbildung erhalten und ist damit zu einem der anziehendsten Wettspiele geworden, die wir besitzen. Das Spiel gewinnt in der neuen Form andauernd an Ausbreitung, namentlich auf den norddeutschen Spielplätzen.

In andauernder Verbreitung ist auch der einfache Fußball, d. h. der Fußball ohne Aufnehmen begriffen. Zweifellos kommt kein Spiel den Neigungen einer frischen feurigen Jugend mehr entgegen, so daß der Fußball da, wo er einmal eingeführt ist, allzuleicht die Alleinherrschaft gewinnt. Kein Wettspiel ist aber auch so durchsichtig für die Zuschauer und weckt in gleichem Maße deren geradezu leidenschaftliche Teilnahme und Spannung. Mag auch das Spiel leicht zu Übertreibung reizen — es muß der Stolz unserer Spielplätze werden, daß die deutsche Jugend auch in der größten Hitze des Fußballkampfes, erfüllt von Siegbegier, gleichwohl die Gebote des Anstandes und der Ritterlichkeit dem Gegner gegenüber als heilig erachtet. Gerade hierin liegt eine besonders schöne und wirksame erzieherische Seite dieses herrlichen Spiels. Nur Unverstand und Kurzsichtigkeit konnten dem Spiel vorwerfen, es „verrohe“ unsere Jugend. Unsere Jugend ist darüber längst zur Tagesordnung übergegangen. —

Der Barlauf ist neuerdings in Berlin mit gewissem Erfolg in größeren Wettspielen betrieben worden. Allerdings ist dies schöne alte Lauspiel dort auch am meisten heimisch und seit Jahren gepflegt. Anderwärts herrscht wenig Neigung, gerade dies Spiel als Wettspiel zu wählen.

Größere Verbreitung hat in kurzer Zeit der Faustball gewonnen, und schon recht häufig dient er auch zum Wettspiel; langsam bricht sich auch der Tamburinball Bahn. Beide Spiele sehen wir wiederholt schon von Mädchenabteilungen zum Wettspiel benutzt, was besonders angemerkt sei.

Sehr übersichtlich für die Zuschauer, wenn auch im Verlauf wenig abwechslungsreich ist der namentlich in Turnerkreisen stets noch gleich beliebte Schleuderball.

Daß bei der Vorführung dieses Spiels als Wettspiel der Kampf sich nur zwischen ganz wenigen besten Werfern jeder Partei abspielt, denen ihre Leute willig, um den Sieg möglichst

sicher zu haben, die meisten Würfe überlassen, ist ein Mangel, der indes nicht wohl zu beseitigen ist. Jedenfalls darf man nicht zu viel Spieler beteiligen. Höchstens fünf auf jeder Seite genügen. Die Bestimmung, daß jede Partei alle ihre Leute nach der Reihe werfen läßt, kann auf dem Übungsplatze wohl aufrecht gehalten werden, aber nicht auf dem Wettkampfsplatze. Denn daß eine Partei gezwungen sein sollte, gerade in dem Augenblick, wo ein geschickter Wurf den Sieg sichert, oder wo nur ein hervorragender Wurf unvermeidliche Niederlage abwenden kann, die schwächsten Spieler vorzuschicken, weil diese zufällig an der Reihe sind, das muß den Spielern jede Freude am Spiel benehmen und für den Zuschauer den Reiz des Spiels stark herabmindern. Bei öffentlichen Wettspielen im Schleuderball sind also diese Einschränkungen nicht am Platze.

Daß auch der Stoßball ein ausnehmend frisches und lebendiges Wettspiel sein kann, sahen wir in Hamburg 1898.

Was die Wettspiele im Tennis betrifft, so haben dieselben einen sehr ausschließlichen Charakter, da sie nur dem Kenner lebhafteres Interesse und Verständnis abgewinnen. Bei Volks- und Jugendfesten auf breiterer Grundlage wird man dies nur den mehr begüterten Volkskreisen zugängliche Spiel nicht vermissen.

Entscheidend für die Auswahl der Wettspiele wird der Spielbetrieb auf den heimischen Plätzen sein; öffentliche Wettspiele sollen nur von Spielmannschaften unternommen werden, die auch wirklich durch lange Übung im stande sind, hervorragendes zu leisten.

Es liegt dem leitenden Festauschuß ob, für die Wettspiele durchaus sachkundige Schiedsrichter zu stellen.

Das Interesse der Zuschauer am Wettspiel wird erhöht, wenn durch gut lesbare Plakattafeln oder Kreuzbanner die kämpfenden Parteien jedesmal bezeichnet sind.

Ebenso gewinnt das Bild des Ganzen an Übersichtlichkeit, wenn die beiden kämpfenden Parteien durch verschiedenfarbige Abzeichen (kleine runde Müzen, bunte Schärpen, einfarbig bunte Flanell- oder Trikothemden) sich unterscheiden. Für den Fußball und den Schlagball ist dies sogar unbedingt erforderlich. Man vermeide aber bei solcher Spielkleidung alles Harlekinmäßige und Unschöne. Unschön sind die zebraartig buntgestreiften Trikothemden, ebenso ärmellose und um den

Halb bis tief auf die Brust hinab ausgeschnittene Trikots; gegen Kniehosen und einfarbige bunte Strümpfe (nach Parteifarbe verschieden) ist dagegen nichts einzumenden. Im Gegenteil ist solche Weinbekleidung schöner und für Lauf und Sprung auch viel zweckdienlicher als lange Hosen.

Was die Größe der für die einzelnen Spiele erforderlichen Plätze betrifft sowie die Beschaffenheit des Spielgerätes, so ist in den Spielregeln des Zentral-Ausschusses darüber das Nötige enthalten. Jedenfalls verlangen Wettspiele die größt angegebenen Abmessungen. Bei bloßen Übungsspielen vermag man sich dagegen eher einzuschränken.

Ordnen sich die Wettspiele in den ganzen Festplan ein, so ist es unumgänglich notwendig, eine bestimmte Zeitdauer für dieselben festzustellen. Diese wird je nach der Art des Wettspiels eine verschiedene sein. Dem Fußball z. B. wird man anderthalb Stunden, in zwei Zeiten von je $\frac{3}{4}$ Stunden zum Wechsel des Platzes für die beiden Parteien, einräumen müssen: Schleuderball kann sich in viel kürzerer Zeit abwickeln. Es wird Sache der hierin erfahrenen technischen Festleiter sein, den Spielplan dementsprechend zu gestalten, damit weder die Zeit zu knapp ist, um ein Wettspiel entscheidend ausfechten zu können, noch auch nach Abwicklung der entscheidenden Gänge eine größere Lücke entsteht, während welcher der betreffende Teil des Spielplatzes unbenutzt liegt.

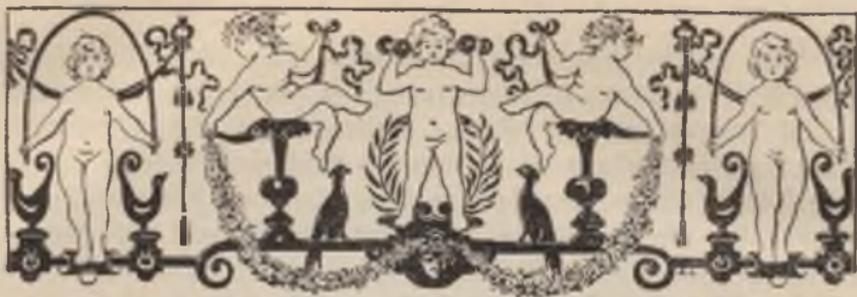
B. Massenspiele. Wo der Festplatz die genügende Größe besitzt, gewährt es bei allgemeinen Volksfesten ein hervorragend anmutiges Bild, zahlreiche Schülerabteilungen gleichzeitig nebeneinander in ihren Spielen beschäftigt zu sehen.

Für die jüngeren Altersstufen wählt man hierzu die entsprechenden leichten Spiele, die meist nur geringen Raum erfordern, wie Tag und Nacht, Holland-Seeland, Schwarzer Mann, Kreisball, Kreisfußball, Kacke und Maus u. s. w.; für die Mittelstufen: Drittenabschlagen, Wanderball, Stoßball, Schlagball, Fußball auf beschränkterem Raum u. s. w., für die Oberstufen außer Fußball und Schlagball: Ball mit Freistätten, Feldball, Schlagball u. a. Die Übung auf den heimischen Spielplätzen wird für Auswahl und Verteilung dieser Spiele maßgebend sein. Es kommt nur darauf an, das ganze Bild recht mannigfach und bunt zu gestalten.

Über die Einteilung eines Spielplatzes in zahlreiche kleine Spielfelder und deren Abgrenzung ist im ersten Abschnitt bereits einiges bemerkt. Einige Beispiele mit Planzeichnung sollen noch im Anhang am Schluß des Büchleins folgen. Man gebe solchen allgemeinen Spielen keine allzulange Dauer. Eine Stunde für die gleichzeitig spielenden Abteilungen wird meist genügen.

Der Plan des Ganzen muß genau festgestellt sein, so daß auf einen Schlag die Schüler in ihre Plätze einrücken und das Spiel sofort beginnen kann. Finden gleichzeitig Wettkämpfe statt, an denen alle Schülerabteilungen beteiligt werden sollen, so wird man in der oben bereits angedeuteten Weise die eine Hälfte spielen, die andere auf dem Wettkampfsplatz antreten lassen und die Wettkämpfe so leiten, daß nach einer Stunde die betreffende Hälfte fertig ist und nun auf ein weithin hörbares Signal der Wechsel stattfindet.





Vierter Abschnitt.

Massenübungen und turnerische Vor- **führungen. ***



Obschon Wettkämpfe der mannigfachsten Art, Wettspiele und unter Umständen auch allgemeine Spiele für sich allein vollkommen hinreichen, um in wirksamer Weise bei Volks- und Jugendfesten ein Bild rüstiger Jugendkraft und jugendlicher Freude zu schaffen, so wird man vielfach doch den Wunsch hegen, auch Vorführungen turnerischer Art im engeren Sinne des Wortes dem Ganzen des Festes einzuverleiben. Es kann sich zunächst darum handeln, zum Beginn des Festes mit den Scharen der teilnehmenden Jugend allgemeine Massenübungen, einfache Freiübungen, Stab- und Hantelübungen vornehmen zu lassen. Es können aber auch von kleineren Gruppen (Schulclassen oder Vereinen) turnerische Sondervorführungen unternommen werden.

*** A. Massenübungen. *

Daß gut geleitete und hinreichend vorgeübte Frei- oder Stabübungen, von großen Massen ausgeführt, erst etwa nach Befehl, dann vielleicht nach dem Takte einer Musik mit kräftigen,

Anmerkung. Die Kopfleiste ist gezeichnet nach der Fußleiste eines Altars aus Heilsberg, wahrscheinlich italienischer Herkunft, jetzt im Prussia-Museum in Königsberg i. Pr.

energischen Rhythmen, für die Eröffnung eines Volksfestes im Freien außerordentlich eindrucksvoll sein können, ist nicht zu bestreiten. Bei großen Turnfesten bilden solche Massenübungen, von Tausenden frischer junger Leute ausgeführt, im Falle tadellosen Gelingens ein großartiges Schauspiel. Andererseits muß aber auch hervorgehoben werden, daß dieser Eindruck in das Gegentheil vom Gewollten umschlägt, sobald eine solche Vorführung in wesentlichen Theilen mißlingt. Schon wenn der Aufmarsch verunglückt oder, was nicht so selten eintritt, die Aufstellung eine fehlerhafte wird und mühsames nachträgliches Ausrichten und Verbessern erfordert, wird die Sache mißlich. Noch schlimmer, wenn bei der Ausführung grobe Fehler einreißen, die Kommandos nicht recht verstanden werden und die Leiter (was auch vorkommt) aus der Fassung geraten. Selbst auf großen Turnfesten, also bei durchgeübten Leuten, gelingen solche Massenvorführungen nicht immer tadellos. Man wird daher nur unter günstigen Verhältnissen darangehen, mit Schülern aller Altersstufen und aus verschiedenen Schulen gemeinsame Massenübungen zu veranstalten. Ein tüchtiger, in derartigen Festaufführungen schon erprobter Leiter, richtige Auswahl wirkungsvoller Übungen, sorgfältige Vorübung in den einzelnen Turnklassen, eine Probe des Ganzen am Tage vor dem Feste sind unumgängliche Erfordernisse. Ist diesen durchaus genügt, so kann ein schöner Erfolg nicht wohl ausbleiben.

Indes ist dabei hinsichtlich des Festplatzes und seiner Einrichtung folgendes zu bedenken. Alle für die Wettkämpfe und namentlich auch gemeinsamen Spiele notwendigen Abgrenzungen, Malstangen mit Schnüren, Pfosten für den Wettlauf, festgepflochte Sprungbretter, Vorrichtungen für den Hindernislauf, Fußballthore u. s. w. sind beim Aufmarsch und bei der Aufstellung zu allgemeinen Freiübungen hinderlich. Sie müssen also entweder erst nach diesen angebracht werden, vor den Augen der Zuschauer, mit großer Hast, um keine Pausen im Festverlauf eintreten zu lassen, oder man muß einen besonderen Raum für die Massenübungen von vornherein bestimmen (er kann nachher zu größeren Spielen verwendet werden), der die Plätze für die Wettübungen nicht mit in Anspruch nimmt. Die Wettkampflplätze sind aber unbedingt dicht an den Raum für die Zuschauer heranzulegen.

Jedenfalls müssen die Platzverhältnisse besonderer Art sein, sollen Massenübungen ihre Stelle finden, ohne die Wettkämpfe und Spiele zu beeinträchtigen.

a) Der **Aufmarsch** soll in munterem, festem Schritt mit Gesang vaterländischer Lieder erfolgen und muß möglichst von verwickelten und schwierigen Figuren frei sein. Eine Jugend, die mit kurzen Schrittschritten in ängstlich steifer Haltung und automatenhaft sich bewegend verwickelte Aufmarschfiguren abspaziert, bietet alles andere dar als das Bild frischen, festlichen Regens.

b) Die **Richtung** der Reihen und Rotten darf nicht lange Zeit in Anspruch nehmen. Sie kann durch Anbringung von Richtfahnen an den Seiten des Platzes erleichtert werden. Zur Mithilfe beim Ausrichten sind nur wenige Kampfrichter, die hierzu besonders geeignet, zu bestimmen. Es macht einen schlechten Eindruck, wenn alle möglichen Leute zwischen den Reihen sich bewegen und herumkommandieren. Hat der eine die Leute so zurecht gerückt, so kommt womöglich der andere und trifft die entgegengesetzte Anordnung. Dem muß unbedingt gesteuert werden.

c) Die **Übungen** müssen einfach, aber wirksam sein. Stabübungen mit kräftigen Ausfällen und schönen Fechterstellungen geben das eindrucksvollste Bild. Übungen, die stark ermüdend wirken, z. B. allzu oft wiederholte Kniebeugen u. dergl., sind zu vermeiden. Das ist namentlich im Interesse der Wettkämpfer zu beachten. —

d) Der **Befehl** erfolgt am besten durch die Stimme des Leiters und kann allenfalls durch Zeichengebung mit einer kleinen grellroten Fahne unterstützt werden. Der Klingklang von Glockensignalen wirkt leicht verwirrend und ist für Volksschüler wohl nicht am Platze. Der Befehl muß kurz und schneidig gegeben werden. Werden zahlreiche Fehler gemacht, so kann die Übung wiederholt werden. Fehler von einigen wenigen übersehe man und vermeide es, solche auf dem Festplatz laut zu rügen.

e) Unbedingt notwendig ist eine vorherige **Probe**, notwendig für die Ausübenden wie für den Leiter. Die Probe ist an Ort und Stelle entweder am Tage vorher oder am Morgen des Festtages abzuhalten. Daß die Schüler oder Turner die Übungen

während der dem Feste vorangehenden Wochen gründlich kennen gelernt haben, ist selbstverständliche Voraussetzung.

f) Über die **Kleiderablage** ist im ersten Abschnitt bereits das Nötige vermerkt. — Soweit möglich, sollen die Ubenden gleichmäßig gekleidet sein. Bei Maffen von Schülern ist das nur einigermaßen zu erreichen. Man wird sich begnügen müssen, weiße Hemden und das Tragen von Hosenträgern vorzuschreiben; die Beschaffung gleichfarbiger Hosen kann nicht verlangt werden.

◆◆◆◆◆ B. Turnerische Vorführungen. ◆◆◆◆◆

Was die turnerischen Vorführungen an Geräten betrifft, so verbietet die Einrichtung des Plazes zu Wettkämpfen und Spielen meist an sich schon ein allgemeines Riegenturnen mit zahlreichen, womöglich eingegrabenen Geräten, ganz abgesehen davon, daß solches schulgerechte Turnen auf den vielen Turnfesten hinreichend dem Volke vorgeführt wird. Was sich aber in den Rahmen eines Volksfestes in unserem Sinne einfügen läßt, das sind Sondervorführungen einzelner hervorragender Abteilungen, etwa gleichzeitig mit den Spielen. Auftreten einer Abteilung im Keulenschwingen, ein schneidig durchgeführtes Springen am Bock, Sprungtisch oder Pferd, Barrenspringen, Reckturnen und dergl. als Gemeinübung wird sich am ehesten empfehlen.

Solche turnerische Vorführungen müssen aufs beste vorbereitet sein und thatsächlich auf der Höhe stehen. Ist das nicht zu erreichen, so überlasse man alles das lieber den eigentlichen Turnfesten, wo auch die Leistungen viel vollendeter sein werden. Zudem darf nicht übersehen werden, daß zu dem Kampfrichteramt bei den Wettkämpfen, zur Führung der Spielabteilungen, zur Aufrechthaltung der Ordnung des Ganzen gerade die geschulten turnerischen Kräfte diejenigen sind, auf deren Mitwirkung man in erster Linie rechnen muß. Diese Leute sind also in den meisten Fällen schon alle beschäftigt, und zwar vollauf beschäftigt.

»»»»» C. Sportliche Vorführungen. «««««

An Orten, an welchen leistungsfähige sportliche Vereinigungen bestehen, wird man auch diese möglichst zur Betätigung bei allgemeinen Volksfesten heranzuziehen suchen. Abgesehen von besonderen Spielvereinen, welchen ihre Stelle im Rahmen der Wettspiele anzuweisen ist, wie auch ihre Mitglieder an den Einzelwettkämpfen teilnehmen können, kommen als besonders volkstümlich geworden in Betracht die Radfahrer- und Rudervereine. Die Radfahrer können durch eine schöne Auffahrt, Reigenfahren und Kunstfahren neben den turnerischen Vorführungen wesentlich das Fest im Freien verschönern helfen. Der dazu gehörige, am besten kreisförmige Raum braucht nicht übermäßig groß zu sein; ein Kreis von 35–40 m im Durchmesser würde zur Not schon genügen. Eine festliche Auffahrt von Rudervereinen, unter Umständen auch ein Wettrudern von beschränktem Umfange wird natürlich nur da dem Festganzen sich einfügen lassen, wo eine genügende Wasserfläche unmittelbar an den Festplatz angrenzt, so daß die Einheit des Ganzen ungestört bleibt. — Bei dem großen Volksfest in Köln im Sommer 1899 trug die Beteiligung der Radfahrer und Ruderer wesentlich mit bei zur glanzvollen Abwicklung des ganzen Festes.





Fünfter Abschnitt.

Die Bestimmung der Sieger bei den Wettkämpfen und die Preisverteilung.



Im zweiten Abschnitt sind die einzelnen Wettkampfsarten und deren Wertung angeführt, während von der Frage, ob sich Einzelwettkämpfe mehr empfehlen oder die Verbindung mehrerer Wettkampfsarten zu einem zusammengesetzten Wettkampfe, noch abgesehen wurde. Diese Frage läßt sich auch nicht ohne weiteres für alle Fälle entscheiden, sondern wird nach Art und Umfang der Veranstaltungen jedesmal besonders sich gestalten.

Unstreitig ist die idealste Forderung die, daß in den Wettkämpfen die möglichst allseitige Körperausbildung und nicht die Leistungsfähigkeit nur in einer einzelnen Wettkampfsart zu Tage trete und mit dem Siegerkranz belohnt werde. Dies würde also zusammengesetzte Wettkämpfe (wobei die Art der Zusammensetzung dem Gesichtspunkt möglichst allseitiger Ausbildung gerecht werden will) unbedingt bevorzugen heißen. Allerdings ist nicht zu übersehen, daß auch die hervorragendsten Muster solcher zusammengesetzter Wettkämpfe doch nicht alle Seiten leiblicher Erziehung voll zu Tage treten lassen. Dies zu erfüllen ist eben unmöglich; nur annähernd kann man jener

idealen Forderung gerecht werden. Man denke nur an die Fähigkeiten, welche im Spiel so hervorragend sich entwickeln und doch im zusammengesetzten Wettkampf, selbst wenn es der Fünfkampf ist, nicht zur Geltung gebracht werden können.

Es kommt noch eins hinzu. Die gerechteste Art der Wertung bei zusammengesetzten Wettkämpfen ist die Berechnung der Leistungen nach Punkten und die Zuerkennung der Siegerkränze je nach der erreichten Summe von Punkten. Die dazu nötige rechnerische Thätigkeit vollziehen die Kampfrichter in der Stille für sich: sie entgeht dem zuschauenden Volke. Damit entfällt aber auch zum großen Teil die so wertvolle unmittelbare Beurteilung der Wettkampfergebnisse für die Zuschauer und zugleich die spannende Anteilnahme an den Wettkämpfen. Das muß aber unbedingt vermieden werden!

Die endgültige Zusammenstellung und Berechnung der Punktsommen nach den Aufzeichnungen der zahlreichen Kampfrichter erfordert aber auch Zeit und verursacht unter Umständen eine recht lange, unerquickliche Pause vor der Preisverteilung. Ist solche nicht zu umgehen, so muß man sich allerdings damit helfen, daß diese Beratungszeit durch andere Teile der Gesamtvorführung, namentlich durch die Wettspiele, ausgefüllt wird.

Aus alledem geht hervor, daß für Volksfeste (bei Turnfesten im engeren Sinne liegt die Sache anders) mannigfach zusammengesetzte Wettkämpfe mit umständlicher Berechnung nach Punkten nicht sonderlich geeignet sind. Hier sind am klarsten ersichtlich für jeden aus dem Volke die Einzelwettkämpfe. Wer der beste Läufer, wer der beste Springer war, wer mit Überwindung von mehreren Hürden, von Graben und Planke zuerst am Ziel anlangte, wer den Schleudeball am weitesten warf, den Ger am besten schleuderte, wer im Ringkampf allen schließlich überlegen blieb: das sind die Helden des Volkes, und nicht die, bei welchen mühsam herausgerechnet werden muß, daß so und so viele Punkte den Stand ihrer mehrseitigen körperlichen Ausbildung bekunden. Es hat also seine berechtigten Gründe, wenn bei Volksfesten ein Teil der Wettkämpfe in der Form von Einzelwettkämpfen veranstaltet wird, so daß die beste Leistung in diesem oder jenem Wettkampf an sich mit dem Siegerkranz bedacht wird, ohne Rücksicht

darauf, ob der betreffende Sieger auch in anderen Kampfformen Ansehnliches zu leisten vermag. In den weitaus meisten Fällen wird dies ohnehin zutreffen und bedarf keines besonderen rechnerischen Beweises.

Für verschiedene Wettkampfformen ist solche alleinige Wertung übrigens auch am meisten angebracht. So ist es mit dem Ringen, daß an sich schon die mannigfaltigsten Fähigkeiten zu Tage treten läßt, einer ergänzenden Verknüpfung mit anderen Wettkampfformen also nicht bedarf; so ist es mit dem anstrengenden Lauf über längere Strecken u. a.

Nun giebt es noch eine Art zusammengesetzten Wettkampfes, wo ohne Punktrechnung und Kampfrichtertabellen sich vor den Augen der Zuschauer entwickelt, wer der erste Sieger ist. Das ist der Wettkampf nach Art des antiken Pentathlon. Hier kann bei den einzelnen Wettkampfformen eine Auslese der Kämpfer stattfinden, so daß zum letzten entscheidenden Kampf nur einige wenige Kämpfer noch vorhanden sind, die mithin bei allen vorhergehenden Wettkämpfen unter den Ersten sein mußten. Ohne Zweifel ist dieser Wettkampf ein ungewöhnlich spannender und verdient daher auch bei Volksfesten weitgehende Verbreitung. Indes kann er nur einen beschränkten Teil der Wettkämpfe ausmachen und nicht etwa ausschließlich zur Durchführung kommen.

Zunächst aus dem Grunde, daß bei festlichen Wettkämpfen gelegentlich einer allgemeineren Volksfeier das rüstige Streben einer wackeren Jugend durch zahlreiche Siegerkränze zu belohnen ist und es sich nicht darum handeln kann, nur ganz wenigen oder gar nur einem alle ermunternden und beglückenden Ehrungen zukommen zu lassen. Sodann aber fordert ein Fünfkampf nach antikem Muster, der im entscheidenden Ringkampf gipfelt, durchweg Wettkämpfer gleicher Altersstufe und annähernd gleicher Leistungsfähigkeit. Man würde für die noch heranwachsende Jugend vor vollendetem achtzehnten Jahre deshalb verschiedene Kämpfergruppen, deren jede einen solchen Fünfkampf oder auch nur einen Dreikampf in drei Übungsarten durchzufechten hätte, bilden müssen. Will man diese verschiedenen Kämpfe durcheinander ausfechten lassen, so daß auf derselben Laufbahn hintereinander die verschiedenen Gruppen laufen u. s. w., so geht die Übersicht über den Fort-

gang im einzelnen verloren. Legt man den Fünfkampf der Gruppen nacheinander, so daß eine jede Gruppe den ganzen Fünfkampf erst durchzufechten hat, ehe die nächste beginnt, so ist zwar die Möglichkeit, jeden Fünfkampf von Anfang bis zu Ende zu verfolgen, den Zuschauern gewahrt, das Ganze nimmt aber ungebührlich viel Zeit in Anspruch.

Es sei nun auf die Anordnung der Wettkämpfe etwas näher eingegangen.

A. Einzelwettkämpfe. Ganz allgemein können Einzelwettkämpfe in großer Anzahl sich notwendig machen, wo viele Schulklassen am Wettkampf teilnehmen und zahlreiche Preise zu vergeben sind. Bestehen die Schulklassen durchschnittlich aus 20—30 Schülern und entfallen auf jede Klasse etwa 2 Preise, so wird man jede Klasse zu einer Wettkampfart antreten lassen. Die beiden besten sind die Sieger (je ein 1. und 2. Preis). Die Verteilung der Wettkampfarten muß die Altersstufe der Schüler natürlich berücksichtigen. Schüler unter 10 Jahren lasse man überhaupt noch nicht teilnehmen.

Für Schüler von 10—12 Jahren eignen sich: Lauf über 100 und 200 m; Weitsprung und Hochsprung; Wurf mit dem kleinen Balle; Schockwurf mit dem Stoßball.

Für Schüler von 12—14 Jahren eignen sich: Lauf über 200 und 300 m; Hindernislauf mit niedrigen Hürden und Planke; Weitsprung, Hochsprung; Weithochsprung; Wurf mit dem kleinen Ball; Gewurf.

Für Schüler von 14—18 Jahren eignen sich: Laufstrecken bis zu 600 m; Hürdenlauf; einfacher Sprung und Stabhochsprung; Dreisprung; Schleuderballwurf; Diskuswurf; Fußballtreten; Kugelstoßen; Ringen.

Für Erwachsene eignen sich alle Laufstrecken; alle einfachen und gemischten Sprünge; Schleuderball und Diskuswurf; Steinstoßen; Gewichtwerfen; Stemmen und Ringen.

Von Wettkämpfen ganzer Mannschaften kann sowohl der Stafetten- oder Fahnenlauf wie das Tauziehen von allen genannten Stufen unternommen werden.

B. Doppelwettkampf. Die einfachste Art zusammengesetzter Wettkämpfe ist die Verbindung zweier Wettkampfarten derart, daß die eine vorwiegend eine Schnelligkeits-, die andere mehr eine Kraftübung (oder Geschicklichkeitsübung) darstellt. Also

etwa Lauf und Klettern, Sprung und Wurf u. s. w. Mit Punkten zu rechnen, würde vielleicht in einzelnen besonderen Fällen zur Ermittlung der Sieger — 2 oder 3 für jede Schulklasse oder Abteilung — die gerechteste Art sein, würde aber das Ganze zu umständlich machen. Jedensfalls erhalten die ersten Sieger in jeder der beiden verbundenen Wettkampfsarten einen Preis. Ob erster oder zweiter, kommt darauf an, wie hoch der Betreffende in der anderen Wettkampfsart stand. Wenn der Schüler A im Laufe der erste, im Wurf der zweite, der Schüler B im Lauf der dritte, aber im Wurf der erste war, dann gebührt natürlich dem A der erste, B der zweite Preis u. s. w. Kommen Fälle vor, wo die zwei Besten völlig gleichstehen — z. B. A ist in der einen Wettkampfsart der erste, in der anderen der zweite, und B umgekehrt —, so muß irgend ein Stichentscheid zwischen den beiden in einer anderen Wettkampfsart kurz getroffen werden, z. B. man läßt die beiden einen Weitsprung ausführen u. dergl.

C. **Gruppenwettkampf.** Handelt es sich nicht darum, zahlreiche Schulklassen eines Ortes an den Massenspielen ebenso wie an den Wettkämpfen sämtlich zu beteiligen, sondern treten nur die Besten der Jugend eines Ortes an, so gewinnen natürlich die Wettkämpfe insofern an Interesse, als die Leistungen viel bessere werden und eine genauere Wertung derselben eintreten kann.

Damit aber hierbei die mehrseitige Ausbildung zu ihrem Recht komme, vereinigt man verschiedene Wettkampfsarten zu einer Gruppe und erteilt den höchsten Preis demjenigen, welcher die höchste Leistungssumme in den verschiedenen zu einem Gruppenwettkampf vereinigten Übungen erreicht hat. Wie diese Summe festzustellen ist, wird im folgenden noch zu erörtern sein. Zunächst sei betont, daß man zu einer derartigen Gruppe von Wettkämpfen stets solche Übungen zusammenstellt, welche verschiedene wichtige Seiten der leiblichen Ausbildung vertreten, bei denen Schnelligkeit wie Kraft und Geschicklichkeit zu ihrem Rechte kommen. Besonders beliebt sind solche Zusammenstellungen von 3, 5 oder 6 Übungen (Dreikampf, Fünfkampf, Sechskampf).

Um einige Beispiele des Dreikampfes zu geben, so wären solche:

- | | | |
|-----------------------------|---|------------------|
| 1. Hochsprung | } | für 12—14jährige |
| 2. Lauf über 200 m | | |
| 3. Schwurf mit dem Stoßball | | |

oder:

- | | | |
|--------------------|---|------------------|
| 1. Gewerfen | } | für 14—18jährige |
| 2. Dreisprung | | |
| 3. Lauf über 500 m | | |

oder:

- | | | |
|------------------------|---|----------------|
| 1. Kugelstoßen (10 kg) | } | für Erwachsene |
| 2. Weithochsprung | | |
| 3. Hürdenlauf | | |

Beispiele für den Fünfkampf wären:

- | | | |
|-----------------------|---|------------------|
| 1. Stabhochspringen | } | für 14—18jährige |
| 2. Lauf über 500 m | | |
| 3. Kugelstoßen (5 kg) | | |
| 4. Dreisprung | | |
| 5. Diskuswurf | | |

oder:

- | | | |
|------------------------|---|----------------|
| 1. Weithochsprung | } | für Erwachsene |
| 2. Lauf über 100 m | | |
| 3. Steinstoßen (15 kg) | | |
| 4. Hürdenlauf | | |
| 5. Schleuderballwurf | | |

Die Zahl solcher Zusammenstellungen läßt sich leicht vermehren. Für den Fünfkampf nach antikem Muster werden besondere Vorschläge noch unten folgen. Solche Mehrkämpfe sind ein uralter Bestandteil unserer Leibesübungen. Es sei hier nur an das klassische Beispiel aus dem Nibelungenlied erinnert, den Wettkampf zwischen Siegfried und Brünhilde im Weitspringen, Steinstoßen und Speerwerfen. —

Die Wertung eines solchen Mehrkampfes geschieht durch die Zusammenzählung von Punkten, wie sie in den einzelnen Übungsarten errungen werden. Erster Sieger ist, wer die größte Summe von Punkten errungen; außer diesem bestimme man nach der Höhe der Punktzahl noch einen 2. und 3. Sieger im Dreikampf, einen 2., 3., 4. und 5. im Fünfkampf.

Die Bestimmung der Punktzahl kann auf zweierlei Weise geschehen. Es kann: 1) der Rang der Leistung innerhalb einer bestimmten Zahl von Wettkämpfern mit einer Ziffer

bezeichnet werden, ohne Rücksicht auf die größere oder geringere Leistungshöhe; 2) eine bestimmte Leistungshöhe mit einer bestimmten Ziffer belegt werden, ohne Rücksicht darauf, wie viele der Wettkämpfer eine solche Leistungshöhe erreichen.

Die erste Art der Wertung ist von Dr. Schnell angegeben. Wir haben dieselbe hier in Bonn in größerem Umfange bei der Hundertjahrfeier am 22. März 1897 erprobt. Sie ist ungemein einfach, bedarf keiner mühsamen Berechnung und ergiebt stets die bestimmte Zahl von Siegern auch bei geringeren Leistungen. Allerdings muß, wenn zwei oder mehr der Wettkämpfer genau gleiche Bestleistungen in einer der Übungsarten aufweisen, jedesmal ein Stichentscheid herbeigeführt werden. Bei Volks- und Jugendfesten, wo es auf frische Darbietungen einer rüstigen Jugend ankommt und nicht auf hervorragende Leistungen seitens geübter Turner oder Sportjünger, ist diese Art der Berechnung für den Mehrkampf wohl am Platze und dem Zuschauer auch leicht verständlich. Es empfiehlt sich dabei stets den ersten Sieger in einer Kampfart durch eine kleine bunte Schleife (für jede Nummer des Mehrkampfes von anderer Farbe), welche an die Schulter geheftet wird, auszuzeichnen. Die Zuschauer werden sich für einen so Ausgezeichneten im weiteren Verlauf des Wettkampfes besonders interessieren. Namentlich ist dies der Fall, wenn ein solcher Kämpfer z. B. im Fünfkampf zur ersten Schleife bald noch eine zweite hinzu erringt.

Nehmen wir nun als Beispiel an, es handele sich um 15 Wettkämpfer gleicher Altersstufe, und es sollten in einem Fünfkampfe, der etwa bestünde aus Stabspringen, Hürdenlauf, Kugelstoßen, Dreisprung und Schleuderballwurf, die fünf besten als Sieger herauskommen. Der Gang der Sache wäre dann folgender. Alle 15 Wettkämpfer machen alle 5 Übungen durch. Der Beste in jeder einzelnen Übungsart erhält 5 Punkte (nebst einer Schleife), der zweite 4, der dritte 3, der vierte 3, der fünfte 1 Punkt; die anderen Null. Die Punktsomme ist entscheidend. Das Ergebnis könnte (unter Weglassung derer, welche in allen Wettkampfarten auf Null geblieben sind) dann etwa folgendes sein:

Wett- kämpfer	Übungen des Fünfkampfes					Summe der Punkte
	Stab- springen	Hürden- lauf	Kugel- stoßen	Drei- sprung	Schleuder- ballwurf	
A	4	5 und weiße Schleife	0	5 und gelbe Schleife	2	16
B	1	0	5 und blaue Schleife	1	3	10
C	5 und rote Schleife	2	3	3	1	14
D	0	0	4	0	4	8
E	0	1	1	0	0	2
F	0	0	0	2	0	2
G	2	3	0	0	0	5
H	3	4	0	4	0	11
I	0	0	2	0	5 und grüne Schleife	7

Ergebnis also:

- A erster Sieger mit 16 Punkten,
- C zweiter Sieger mit 14 Punkten,
- H dritter Sieger mit 11 Punkten,
- B vierter Sieger mit 10 Punkten,
- D fünfter Sieger mit 8 Punkten.

In ähnlicher Weise läßt sich im Dreikampf eine bestimmte Zahl von Siegern ermitteln.

Diese Art der Bewertung ist, es sei noch einmal wiederholt, bei Volks- und Jugendfesten, wo höhere Ansprüche an die vorgeführten Leistungen nicht erhoben werden, am Platze. Ihre Mängel liegen aber auf der Hand. Auch bei den allermäßigsten Leistungen in einer Übungsart giebt es erste, zweite u. s. w. Sieger. Andererseits, wenn in einer zweiten Übungsart glänzendes fast durchweg geleistet wird, würden gleichwohl nur die einmal festgesetzte Zahl von Punkten von einer beschränkten Anzahl errungen werden können. Also im ersteren Falle würden für mittelmäßige oder gar schlechte Leistungen Punkte gegeben, während im anderen Falle ganz gute Leistungen

schon nicht mehr zählen. Vollends unzulänglich wird diese Art Berechnung, wenn die letzte Übung eines Fünfkampfs das Ringen sein soll. —

Gehen wir nun zu der zweiten Art der Wertung über, bei welcher eine bestimmte Leistungshöhe mit einer bestimmten Punktziffer bewertet wird. Diese Art der Wertung hat gegenüber der vorbesprochenen den Nachteil, daß die rechnerischen Ergebnisse für den Zuschauer in keiner Weise mit verfolgt werden können. Sie bleiben ihm vollkommen verborgen, und er kann erst, wenn der Wettkampf schon eine ganze Zeit vorüber ist, die errungenen Summen von Leistungsziffern erfahren, Ziffern, welche nur den sehr wenigen Eingeweihten überhaupt etwas sagen. Andererseits hat diese Art von Bewertung der Leistungen den unleugbaren Vorzug, daß sie jeder guten Leistung auch zu ihrem Rechte verhilft, das Können belohnt, das Nichtkönnen leer ausgehen läßt. Sie ist daher dort angebracht, wo von durchgeübten jungen Leuten technisch gute Leistungen im Wettkampf zu erwarten sind und der Charakter eines Festes für Leibesübungen den des allgemeinen Volksfestes überwiegt.

In den meisten Fällen wird man für diese Punktberechnung allenthalben in Deutschland zunächst nach der Wettturnordnung der deutschen Turnerschaft als Vorbild greifen, namentlich seitdem diese Wettturnordnung bezüglich der volkstümlichen Übungen eine nicht unwesentliche Erweiterung erfahren hat. Es ist in diesem Büchlein bei der Darstellung der Einzelwettkämpfe wiederholt schon auf die Berechnungsart derselben bei der Turnerschaft hingewiesen worden. Weßhalb die deutsche Turnerschaft für ihre Turnfeste diese Vorschriften so und nicht anders gefaßt hat, ist ihre Sache und kann an dieser Stelle nicht der Kritik unterliegen. Anders liegt die Sache hinsichtlich der Frage, ob für Jugend- und Volksfeste, welche über den engeren Rahmen der Vereine der Turnerschaft hinausgehen sollen, diese Vorschriften einfach herüberzunehmen sind. Da sind es nun zwei Punkte, welche für unsere besonderen Zwecke der einfachen Herübernahme der Wettturnordnung der Turnerschaft widerstreiten und entsprechende Änderungen bedingen.

Das ist zunächst die Bestimmung, daß in einer einzelnen Übungsart nicht mehr wie 6 Punkte errungen werden

können. Man geht dabei von einer Mindestleistung aus und rechnet für ein bestimmtes Leistungsmaß, um welches diese Mindestleistung übertroffen wird, einen Punkt. Eine darüber hinausgehende Mehrleistung wieder von gleichem Maß giebt jedesmal auch einen weiteren Punkt. Das geht so in gleichmäßiger Weise fort bis zu 10 Punkten. Leistungen aber, welche über dies Höchstmaß von 10 Punkten hinausgehen, also hervorragend beachtenswert sind, werden überhaupt nicht mehr gewertet. Das ist unter allen Umständen eine Ungerechtigkeit, und zwar eine um so größere, als Leistungen, welche über die dort mit 10 Punkten bewertete Leistung hinausgehen, gar nicht mehr so selten sind.

Bei Volksfesten kann an den Wettkämpfen ein jeder unbescholtene und geübte junge Mann teilnehmen, ob er nun Turner ist oder nicht. Nur Leute, welche berufsmäßig und des Gewinnes halber Leibesübungen treiben, sind davon auszuschließen. Es hieße aber der Leistungstüchtigkeit und Leistungsfreude Abbruch thun, wenn hervorragende Leistungen infolge jener Schranken ihren Lohn nicht mehr finden könnten. Mögen für jene Beschränkung in der Turnerschaft schon wegen der Verbindung von Gerät- und volkstümlichen Übungen wenigstens bestimmte Gründe obwalten — für Volksfeste in unserem Sinne treffen diese nicht zu; deshalb ist bei solchen Volks- und Jugendfesten die Beschränkung auf eine höchst erreichbare Ziffer von 10 Punkten für eine jede volkstümliche Wettübung aufzuheben. Merkwürdigerweise hat die deutsche Turnerschaft auch für den Dreikampf nur in volkstümlichen Übungen die Beschränkung der erreichbaren Punktziffer auf 10 beibehalten, dabei aber wenigstens das Zugeständnis gemacht, daß Leistungen in einzelnen Übungen, sofern sie über 10 Punkte hinausgehen, auf der Ehrenurkunde besonders angemerkt werden.

Das zweite, was für einen Wettkampf gut angeübter und leistungsfähiger junger Leute gegen die einfache Herübernahme der Wettturnordnung der deutschen Turnerschaft spricht, das ist das gleichmäßige Ansteigen der zu bewertenden Leistungsmaße. Diese Einrichtung begünstigt die Mittelmäßigen auf Kosten der Besseren und widerspricht dem Wesen der bezüglichen Leibesübungen vollkommen. Wir haben auch hier nicht zu untersuchen, aus welchen Gründen die Turnerschaft an dieser fehlerhaften und veralteten Berechnungsart festhält — für Wett-

kämpfe aber, die im Sinne dieser Schrift außerhalb des engeren Rahmens der Turnerschaft sich abspielen, fordern wir abgestufte Bewertung, falls überhaupt die Leistungshöhe nach Punkten bemessen wird.

Beispielshalber zählt die Wettturnordnung der Turnerschaft beim 200-Meterlauf für jede Sekunde weniger als 35 Sekunden Laufzeit einen Punkt, so daß also 25 Sekunden = 10 Punkte als Höchstleistung gelten. Darüber hinaus werden Leistungen überhaupt nicht mehr gerechnet — obschon solche gar nicht mehr selten sind. Nun besteht für keinen Einsichtigen ein Zweifel, daß es für einen, der diese Strecke in 34 Sekunden bequem läuft, gar keiner sonderlichen Mehrübung bedarf, um ein andermal Laufzeiten von 33 und 32 Sekunden und damit 1 oder 2 Punkte mehr zu erreichen. Für den aber, welcher 200 m in 27 oder 26 Sekunden zurückzulegen vermag, heißt es eine starke Steigerung der Leistung, ein andermal nur 25 Sekunden zu gebrauchen. Darüber hinaus bedeuten schon Bruchteile einer Sekunde ansehnliche Mehrleistungen. Es empfiehlt sich daher durchweg bei solchen Übungen eine abgestufte Wertung, wie dies ja oben bei Darstellung der Einzelwettkämpfe wiederholt schon betont worden ist. Zum Beispiel könnte man für den 200-Meterlauf, wenn man die untere Grenze der Wettturnordnung beibehält, etwa folgende Abstufung in der Bewertung eintreten lassen:

1. Ein Punkt mehr für	34	Sekunden Laufzeit =	1 Punkt
je 2 Sekunden weniger Laufzeit:	32	" "	= 2 Punkte
	30	" "	= 3 "
2. Ein Punkt mehr für	29	" "	= 4 "
je 1 Sekunde weniger Laufzeit:	28	" "	= 5 "
	27	" "	= 6 "
3. Ein Punkt mehr bei	26 ^{2/5}	" "	= 7 "
je ³ / ₅ Sekunden weniger Laufzeit:	25 ^{4/5}	" "	= 8 "
4. Ein Punkt mehr bei	25 ^{2/5}	" "	= 9 "
je ² / ₅ Sekunden weniger Laufzeit:	25	" "	= 10 "
	24 ^{3/5}	" "	= 11 "
5. Ein Punkt mehr bei	24 ^{2/5}	" "	= 12 "
je ¹ / ₅ Sekunde weniger Laufzeit:	24 ^{1/5}	" "	= 13 "
	24	" "	= 14 "

u. f. w.

In ähnlicher Weise wird man bei den anderen Wettübungsarten verfahren können. Dabei mag man, ähnlich wie im obigen Beispiel, bei den in der Wettturnordnung der Turnerschaft enthaltenen Übungsarten den Anfang (1 Punkt) sowie das Maß für 10 Punkte gleichsetzen.

Für eine große Reihe von Wettkampfsarten, die im zweiten Abschnitt beschrieben sind, fehlt es von den Übungs- und Wettkampfsplätzen der Schüler und Turner noch sehr an Erfahrungen. Die Ergebnisse der Sportplätze können aber durchaus nicht allein als maßgebend gelten, denn die Leistungen der Schüler und Turner müssen naturgemäß hinter denen von Sportsleuten, welche zu bestimmten Leistungen sich eigens und so gut wie ausschließlich anüben, zurückbleiben. Man wird also da, wo man solche noch wenig erprobte Wettkämpfe abhält, entweder von der Berechnung nach Punkten ganz absehen und diese Wettkampfsarten für den Einzel- oder den Doppelwettkampf bestimmen, oder man muß nach Proben, die man vorher mit schwächeren wie besseren Wettkämpfern veranstaltet, eine Berechnungsart im einzelnen Falle sich selbst erst schaffen. Geschieht dies häufiger, und werden die Ergebnisse in den einschlägigen Zeitschriften, Festberichten, in Schulprogrammen u. s. w. stetig veröffentlicht und, wie dies seit verschiedenen Jahren auf meine Veranlassung hin im Jahrbuch für Volks- und Jugendspiele geschieht, übersichtlich zusammengestellt, so werden sich im Laufe der Zeit schon die Grundlagen gewinnen lassen, um eine vorwurfsfreie, dem augenblicklichen Leistungsstand unserer deutschen Jugend entsprechende Art der Wertung als brauchbar und gut empfehlen zu können.

Bis dahin mag von bestimmten Vorschlägen an dieser Stelle abgesehen werden.

D. Fünfkampf. Der klassische Fünfkampf vereinigte fünf Übungsarten zu einem untrennbaren Ganzen. Den krönenden Abschluß bildete ein Ringkampf, aus welchem schließlich der eigentliche Sieger, der erfolgreichste Fünfkämpfer, hervorging.

Die zum Fünfkampf verbundenen Übungen der Hellenen waren bekanntlich Sprung, Lauf, Diskuswurf, Speerwurf und Ringen. So und in dieser Reihenfolge sind die Übungen in einem Epigramm des Dichters Simonides angegeben. Ob diese Reihenfolge thatsächlich so gehandhabt wurde oder ob die Rück-

sicht auf den Versbau die Folge in der Aufzählung bestimmte, ist viel erörtert worden. Jedenfalls herrscht in den Angaben darüber keine Übereinstimmung. Nach Pinder war die Reihenfolge: 1) Sprung; 2) Speerwurf; 3) Lauf; 4) Diskuswurf; 5) Ringen.

Fedde stellt den Lauf an die Spitze; demselben folgt an zweiter Stelle der Diskuswurf; an dritter der Sprung; an vierter der Speerwurf. Das Ringen macht — das steht allein zweifellos fest — den Schluß.

Es ist müßig, an dieser Stelle die Stichhaltigkeit der Gründe, welche für diese oder jene Reihenfolge beim Fünfkampf der Hellenen sprechen, zu untersuchen. Selbst wenn diese Reihenfolge feststände, so wären wir für den Fünfkampf bei unseren Festen nicht daran gebunden. Hier ist nur entscheidend, welche Reihenfolge aus inneren Gründen die zweckmäßigste ist. Und da ergibt sich — wir folgen dabei den praktisch bewährten Anschauungen von Prof. Koch in Braunschweig —, daß die Reihenfolge des Simonides, sagen wir zufälligerweise, für die praktische Durchführung das meiste für sich hat*). Die Gründe sind folgende. Im Fünfkampf sind neben dem Ringen, welches allseitige Kraftbethätigung in Anspruch nimmt, zwei gesonderte Gruppen von je zwei Übungen vereint. Die Übungen der einen Gruppe — Diskus- und Speerwurf — nehmen vorzugsweise die Kraft der Muskeln um Arme, Brust und Schulter in Anspruch, sind ausgesprochene lokalisierte Kraftübungen; die beiden anderen Übungen, Sprung und Lauf, belasten hinsichtlich der Muskelbethätigung die unteren Gliedmaßen. Von letzteren Übungen ist der Lauf eine reine Schnelligkeitsübung und greift als solche nicht nur die Muskeln der Beine stark an — Transport der Körperlast in wenig Sekunden über eine hundert oder mehrere hundert Meter lange Strecke —, sondern steigert vor allem auch Atmung und Herzschlag vorübergehend bis zur Grenze der Erschöpfung. Davon

*) In seinem trefflichen Aufsatz: „Über antike und moderne Athletik“ (1899) kommt F. Hueppe, dessen Urteil ein hervorragend sachkundiges ist, zum Teil aus denselben Gründen zu dem Schluß, daß die Alten nur diese Reihenfolge der Kämpfe beim Pentathlon gehabt haben können.

ist weder beim Sprung noch beim Wurf die Rede. Atmung und Herzschlag werden aber, wenn auch in anderer Weise wie beim Lauf, durch die allgemeine Kraftübung des Ringens gleichfalls auf das heftigste beeinflusst. Diese beiden Organthätigkeiten dürfen aber keine Spur von Ermüdung oder Erregung mehr zeigen, müssen vielmehr in voller Ruhe und normalem Umfang sich vollziehen, soll anders die Leistungsfähigkeit beim Ringkampf nicht beeinträchtigt sein. Daraus ergibt sich: Lauf und Ringen dürfen sich nicht unmittelbar folgen, sondern es müssen, damit Atemzug und Herzschlag nach dem Lauf bis zum Beginn des Ringens wieder zum normalen Arbeitsumfang zurückgekehrt sind, mehrere Übungen — mindestens zwei, wenn man den Lauf aus anderen Gründen nicht an die Spitze stellen will — zwischengeschoben werden.

Nun strengt der Lauf aber auch die Beinmuskulatur heftig an: eine Ermüdung, die allerdings nach einer Reihe von Minuten wieder langsam abklingt. Jedenfalls würde diese örtliche Ermüdung den Sprung in seiner Ausgiebigkeit beeinträchtigen, falls der Sprung unmittelbar oder doch kurz nachher dem Lauf folgen sollte.

Umgekehrt greift die schnellende Sprungbewegung die Beinmuskulatur gar nicht in dem Maße an, daß die Muskelarbeit des nächstfolgenden Laufs dadurch verringert würde; im Gegenteil: der einmalige Sprung erhöht die Erregbarkeit der Beinmuskulatur, erweckt das Gefühl, daß die Gelenke leichter und lose seien, steigert also die Lauffertigkeit. Daraus ergibt sich als zweite Zweckmäßigkeitsregel: der Sprung ist unmittelbar vor den Lauf zu legen.

Es würden nun allerdings die beiden Wurf- oder Kraftübungen hintereinander vor dem Ringen kommen, und dies giebt dem Einwurf einen Schein von Recht, daß dann die erste Wurfübung die Kraft zur zweiten, sicher aber beide die Leistungsfähigkeit zum Ringen beeinträchtigen würden. Dem ist folgendes entgegenzuhalten: beidemal handelt es sich um eine schwunghafte, in einem Zuge erfolgende, ganz kurze Höchstarbeit weniger Muskeln. Solche Muskelarbeit verursacht kaum für einen kurzen Augenblick Ermüdungserscheinungen; im Gegenteil, wenn sie, wie dies hier der Fall ist, nur wenigmal ausgeführt wird, sich also nicht öfter wiederholt, steigert sie eher

die Erregbarkeit und Leistungsfähigkeit der ins Spiel kommenden Muskeln. Eine schwunghafte Wurfübung verhält sich also darin in Bezug auf die Arm-, Brust- und Schultermuskulatur ähnlich, wie der Sprung in Bezug auf die Beinmuskulatur. Mithin fallen die Bedenken, daß die unmittelbare Aufeinanderfolge der beiden Wurfübungen die zweite derselben in ihrer Wucht mindere, sowie ferner die Kraft zum Ringkampf schmälere, in sich zusammen.

Allerdings, wenn man die Wurfübungen durch Kraftübungen ganz anderen Charakters ersetzt, also Übungen nimmt, welche nicht schwunghaft erfolgen, sondern in langsamer und wiederholter Ausführung thatsächlich starke Muskeler schöpfung, die nicht im Nu sich wieder ausgleicht, herbeiführen, dann liegt die Sache anders. Derartige Übungen — z. B. Gewichtstennen — gehören aber auch gar nicht in den Rahmen eines sich kurz hintereinander abwickelnden Fünfkampfes.

Im übrigen aber bleibt der Charakter des Fünfkampfes als eines in sich abgeschlossenen Ganzen vollkommen gewahrt, auch wenn die Auswahl der einzelnen Übungen sich nicht streng an die des griechischen Pentathlon hält.

Was den Sprung betrifft, so war der Weitsprung im griechischen Fünfkampf wohl zweifellos ein Dreisprung. Der Sprung des Phaullos von 55 (delphischen) Fuß = 16,35 m ist anders gar nicht erklärlich*). Die Art der Ausführung dieses Sprunges mit Benutzung von Sprunggewichten (Halteren oder Hanteln) läßt es nach Hüppe als sicher erscheinen, daß dieser griechische Dreisprung ein einfacher Dreisprung war, also stets von einem auf den andern Fuß erfolgte und nicht, wie der englische Dreisprung, mit einem Hüpfsprung von einem auf denselben Fuß begann. Auch die Vasenbilder zeigen nichts von einem Hüpfsprung. Der Gebrauch der Hanteln beim Sprunge gewährleistete einen sichern und festen Niedersprung. Daß sie auch dazu dienen konnten, um die Sprungweite zu erhöhen, ist trotz aller gemachten Versuche nicht nachzuweisen. Es wäre daher gänzlich zwecklos, bei einer Wiederholung des Fünfkampfes

*) Im Dreisprung nach englischer Art ohne Hanteln sind 49 Fuß 3 Zoll = 15,02 m (Young 1861) und 47 Fuß 7 Zoll (Knox 1870) bis jetzt erreicht worden.

den Gebrauch von Hanteln beim Sprung zu fordern. Jedenfalls ist aber bei einer neuzeitlichen Veranstaltung eines Fünfkampfes sowohl die eine als die andere Art des Dreisprungs, der Dreischrittsprung wie der englische Dreisprung berechtigt. Nichts hindert aber, den einfachen Weitsprung, den Hochsprung, den Weithochsprung, ja auch Stabhoch- oder Stabweitsprung an erste Stelle zu setzen.

Der Lauf im Fünfkampf darf nicht anstrengend sein, weil er sonst zum nachherigen Ringen ungeschickt macht. Laufstrecken über 100 m, 200 m (184,9 m betrug die Länge des olympischen Stadion beim Fünfkampf) und 500 m sind angemessen, nicht aber noch größere Strecken. Es steht auch nichts im Wege, statt des einfachen Laufs einen Hindernislauf zu wählen, natürlich ebenfalls über kurze Strecken, kein sogenanntes Jagdrennen.

Der Diskuswurf ist, wie schon oben bemerkt, auf deutschen Turn- und Spielplätzen noch sehr wenig eingebürgert. Er kann gut durch eine ähnliche Übung ersetzt werden. Als solche empfiehlt sich in erster Linie das Steinstoßen, als altehrwürdige volkstümliche Leibesübung für deutsche Wettkampfstätten geeigneter wie der immerhin fremdartige Wurf mit der Diskusscheibe. Es ist schon im Abschnitt II bei der Beschreibung des Steinstoßens darauf hingewiesen, daß das Gewicht von 15 Kilogramm, wie es von der deutschen Wettturnordnung vorgeschrieben ist, viel besser durch ein leichteres Gewicht ersetzt wird (unbehauener, handlicher Feldstein). Der Wurf wird dadurch schwinghafter und trägt weiter. An Stelle des Steinstoßens kann auch das Schleudern eines Gewichts mit Henkel genommen werden. Endlich steht nichts im Wege, als Kraftübung das Schnellhangeln (7 oder 8 m hohes Tau) zu bestimmen, da zwei Wurfübungen wohl etwas reichlich sind. Dagegen würde das Dauerhangeln — abgesehen von den anderen Gründen, welche gegen diese Wettübung sprechen — für den späteren Ringkampf zu nachhaltige Ermüdung bewirken. Ein gleiches gilt vom Gewichtheben, wobei auch noch die Beeinträchtigung der Herzthätigkeit infolge des Aktes der Anstrengung mit ins Gewicht fällt.

Was den Speerwurf betrifft, so ist derselbe nicht als Ziel-, sondern als Weitwurf im Fünfkampf der Alten geltend gewesen. Ein gleiches würde für unsere Wettkampfstätten zu

gelten haben. Der Speer — bei den Griechen als Kriegswaffe von besonderer Bedeutung, die für uns wegfällt — kann zweckmäßig durch den Ger ersetzt worden. Als vom heimischen Spielplatz herübergenommene Übungen empfehlen sich an Stelle des Speer- oder des Gerwurfs: der Wurf mit dem Schleuderball; der Wurf mit dem kleinen festen Ball (Schlagball oder Cricketball); vielleicht auch das Weitschlagen des Schlagballs mit dem Schlagholz (der Ball ist natürlich vom Schlagenden selbst einzuschleudern).

Nach alledem erhielten wir für einen Fünfkampf folgende Reihenfolge und folgende verschiedene Zusammenstellungen der Übungen.

a) Pentathlon rein nach antikem Muster:

I	II	III	IV	V
Dreisprung	Lauf über 200 m	Diskuswurf	Speerwurf	Ringens

b) Fünfkampf in beliebiger Zusammenstellung:

I	II	III	IV	V
Dreisprung (einfacher und enghüftiger)	Lauf über 100 m Lauf über 200 m Lauf über 400 m	Diskuswurf Steinstoßen (10 Kilo)	Speer-Weitwurf Ger-Weitwurf Schleuderballwurf	Ringens
Hochsprung Weitsprung Hochweitsprung Stabhochsprung Stabweitsprung	Hürdenrennen oder Hindernislauf über 100 m oder über 150 m	Gewichtwerfen (15 Kilo) Schnellklettern (7–8 m langes Tau)	Wurf mit dem kleinen Ball Ballschlagen	

Die Zusammenstellung 1) Springen, 2) Steinstoßen, 3) Schnelllauf, 4) Lanzenwerfen, 5) Ringen ist wiederholt als „Fünfkampf der Deutschen“ bezeichnet worden. Die Bezeichnung ist aber ein rein willkürliche, ohne irgend eine geschichtliche Unterlage.

Nichts hindert jedoch, dem Fünfkampf in solcher und ähnlicher Weise auf Grund obiger Übersicht die mannigfachste Zusammenstellung zu geben, und zwar wird man dabei nicht etwa willkürlich aufs Geratewohl verfahren, sondern vor allem diejenigen Übungsarten bevorzugen, welche an dem betreffenden Orte der rüstigen Jugend wohl am geläufigsten sind. Denn je

hervorragender die Leistungen im einzelnen, um so fesselnder der Kampf.

Noch mehr bestritten als die rechte Reihenfolge der Übungen und jedenfalls viel schwieriger praktisch zu entscheiden ist die Frage nach der richtigen Wertung des Fünfkampfes. Zahlreiche Lösungen dieser Frage sind vorgeschlagen worden. Sie alle hier auch nur einigermaßen erschöpfend anzugeben, würde zu weit führen. Es möge genügen, einzelne Arten der Wertung hier anzuführen.

Folgende Form, welche E. Pinder wohl mit Unrecht als die für das althellenische Pentathlon maßgebende aufgestellt hat („Über den Fünfkampf der Hellenen“, Berlin 1867), ist vielfach angewendet. Es kommt bei derselben darauf an, einen einzigen Sieger des Fünfkampfes zu erhalten, in der Weise, daß der schließliche Ringkampf nur noch unter zweien stattfindet und den Entscheid bringt.

Die Reihenfolge der Übungen dieses Fünfkampfes (1886 führte der erste Wiener Turnverein einen solchen, und zwar im griechischen Kostüm aus — allerdings nicht in historischer Nacktheit) ist: 1) Sprung, 2) Speerwurf, 3) Lauf, 4) Diskuswurf, 5) Ringen.

Die Weitwürfe: Speer- und Diskuswurf dürfen nur einmal ausgeführt werden.

Diese Art des Fünfkampfes bedingt, daß nur eine geringe Anzahl erlesener junger Leute an demselben sich beteiligt.

Der Kampf beginnt mit einem vorgeschriebenen Sprung (in Wien Weitsprung von $4\frac{1}{2}$ m, anderwärts war ein bestimmter Hochweitsprung gewählt). Wer den vorgeschriebenen Sprung nicht tadellos ausführt, scheidet aus der Reihe der Kämpfer. Hervorragendere Sprungtüchtigkeit kommt indes zu keinerlei Geltung.

Der folgende Speerwurf (die in Wien gebrauchten Speere waren 190 cm lang und mit Riemenschleife versehen) vermindert mit einem Schlag die Zahl der Kämpfenden: nur die vier besten Speerwerfer dürfen weiter kämpfen; alle anderen scheiden aus (in Wien 8 von 12 Kämpfern).

Für unsere deutsche Jugend ist diese Bestimmung die allerbedenklichste. Der Gernwurf, geschweige denn der Wurf mit dem antiken, mit Riemenschleife versehenen Speer, hat als Leibes-

übung doch nicht solche Bedeutung und spielt in der gymnastischen Erziehung unserer Jugend nicht solche Rolle, daß gerade dem Ergebnis dieses einen Wurfes eine so einschneidende Bedeutung zugeteilt werden darf. Die besten Läufer, Springer und Ringer können so infolge eines nicht gerade schlechten, sondern nur mittelmäßigen Speerwurfes vom Weiterkampfe ausgeschlossen werden!

Will man überhaupt beim Fünfkampf einer einzelnen Übung — etwa der zweiten — eine derart entscheidende Wichtigkeit beilegen, daß diese Übung für die Mehrzahl der Kämpfer verhängnisvoll wird, und nur noch wenige auf Grund ihrer Leistungen lediglich in dieser einen Übungsart zum weiteren Kampf zugelassen werden: dann kann dies nur eine Übungsart sein, welche für die gesamte leibliche Ausbildung auch die entsprechend hervorragende Wichtigkeit besitzt. Vom Speerwurf oder Gernwurf kann man das doch wahrhaftig nicht behaupten. Anders würde die Sache für den Lauf und in etwa noch für den Sprung liegen. —

So sind also bei dieser Art des Fünfkampfes nach dem Speerwurf nur noch vier Kämpfer vorhanden.

Diese vier machen einen Wettlauf (in Wien ging der Lauf über 190 m, ungefähr gleich dem alten Stadion, mit einmaliger Umkehr. Der Pfahl durfte bei der Umkehr — eine ganz unnötige, die Leistung beeinträchtigende Erschwerung — nicht berührt werden). Der schlechteste Läufer hat auszuschneiden. Die übrig gebliebenen drei schreiten zum Diskuswurf (die Scheibe wiegt 2 Kilo und hat 21 cm Durchmesser). Der schlechteste Werfer scheidet aus, und die letzten beiden führen endlich durch den Ringkampf den Entscheid herbei. Der Sieger im Ringkampf*) ist Sieger im Pentathlon.

*) In Wien wurden übrigens bei diesem Ringkampf — während nur ein Wurf und ein Sprung jedesmal gestattet war — drei Gänge gemacht. Besiegt war, wer zuerst und zu unterst am Boden zu liegen kam, einerlei, ob auf dem Rücken, Gesäß oder Bauch. Für den Sieg entschied die größere Anzahl gewonnener Gänge. Daß gerade dieser Abschluß ein schöner, kann man wohl nicht behaupten. Führt man nun einmal den Fünfkampf so durch, daß nur ein Ringpaar schließlich übrig bleibt, so lasse man denjenigen endgültig Sieger sein, der seinen Gegner zuerst regelrecht geworfen hat — die dreimalige Wiederholung des Ringkampfes verwischt den ganzen Eindruck des Schluszkampfes.

Eine andere Art des Fünfkampfes, wobei die Kämpfer zu einzelnen Gruppen vereinigt werden und in diesen die Übungen durchmachen, hat der verstorbene Fr. Fedde beschrieben und bei einem Gauturnfeste durchgeführt (Der Fünfkampf der Hellenen, Breslau 1888).

Die Reihenfolge der Wettkämpfe war: 1) Laufen; 2) Steinstoßen; 3) Weitspringen; 4) Werfen; 5) Ringen.

Die Kämpfer werden in kleine Gruppen, aus je drei Kämpfern bestehend, eingeteilt. Ist die Zahl der Angemeldeten nicht teilbar durch drei, so werden je nach Erfordernis auch ein oder zwei Paare gebildet. Die Einteilung in Gruppen geschieht durch das Los. Jede Gruppe macht für sich den ganzen Fünfkampf durch. Beim Ringen wird von den drei Gruppenmitgliedern einer als „Beisasse“ (Ephedros) bestimmt, der erst die beiden anderen Kämpfer der Gruppe miteinander ringen läßt und darauf selbst mit dem Sieger dieses Paares um den Gesamtsieg ringt — eine frische Kraft gegen eine erschöpfte!

Wer innerhalb seiner Gruppe in einer Übungsart die beste Leistung erzielt (also unter den zwei oder drei Kämpfern der Gruppe der beste Springer oder Läufer oder Werfer ist), gilt darin als „Gruppensieger“ und erhält ein Ehrenabzeichen.

Gesamtsieger der Gruppe wird, wer die meisten — aber mindestens drei Gruppensiege — errungen hat. Geht aus den Gruppenfünfkämpfen mehrere gleich erfolgreiche Sieger hervor — haben also zwei Gruppenmitglieder je zwei Gruppensiege aufzuweisen —, so haben diese miteinander in einem besonderen Entscheidungsringkampf um den Gesamtsieg der Gruppe zu streiten. Jede Gruppe weist also einen „Fünfsieger“ auf. Der „Fünfsieg“ ist um so glänzender, je größer die Zahl der innerhalb der Gruppe errungenen Einzelsiege. Sind unter den „Fünfsiegern“ der verschiedenen Fünfkampfgruppen mehrere mit gleich hohen Siegeserfolgen, d. h. mit gleicher Höchstsumme von Gruppensiegen, so haben diese in einem besonderen Ringen um den Gesamtsieg zu streiten.

Ob thatsächlich der Fünfkampf in Olympia in dieser oder ähnlicher Weise stattfand, ist hier nicht zu untersuchen. Zur Nachahmung ist diese von Fedde vorgeschlagene Art der Wertung aber nicht zu empfehlen.

Zunächst ist die Wertung eine höchst ungerechte. Nehmen

wir an, bei 13 Wettkämpfern A bis N würden folgende Gruppen durchs Los zusammengestellt, von denen jede für sich und unter sich den ganzen Fünfkampf durchkämpft:

- 1) A, B, C; 2) D, E, F; 3) G, H, I; 4) K, L;
5) M, N.

Das ergäbe allein fünf „Fünfsieger“ von 13 Wettkämpfern, und es könnte der Zufall wollen, daß alle anderen wenigstens einmal in einem Wettkampf „Gruppensieger“ wären und das entsprechende Abzeichen erhielten. So wohlfeiler „Sieg“ hat aber so gut wie gar keinen Wert.

Nun aber, wenn das Los in der Gruppe A, B, C gerade hervorragende Läufer und Springer vereinte, während etwa die Gruppe M, N zwei recht mittelmäßige Läufer aufwies: gleichviel würde dann der „Gruppensteg“ im einen wie im anderen Falle gleich hoch gewertet sein, selbst wenn die Leistungen des „Siegers“ M oder N in Lauf und Sprung erheblich hinter den Leistungen eines jeden Kämpfers der Gruppe A, B, C zurückständen. Und was will ein „Sieg“ besagen, der im Wettkampf mit nur zwei oder gar nur einem Genossen errungen ist? Solcher Kampf jedesmal zwischen nur zwei oder drei Leuten kann doch unmöglich irgend welchen Eindruck machen! —

Will man bei einem größeren Volks- und Jugendfest einen Fünfkampf veranstalten, so kann dieser nur in dem Falle zu einem hervorragenden Bestandteil des Festganzen werden, daß er in richtiger und übersichtlicher Weise angeordnet wird. Voraussetzung für das Gelingen ist, daß man hervorragend ausgebildete und durchgeübte Wettkämpfer zur Verfügung hat. Wo nur mittelmäßige Kräfte vorhanden sind, lasse man die Finger davon. Die 5 Übungen werden jedesmal aus der vorstehend aufgeführten Zusammenstellung gewählt: je eine aus den vier Reihen (S. 116) und als hochdramatischer Abschluß der Ringkampf.

Die Zahl der Kämpfenden muß — wenn für die Zuschaueremenge ein wirksames Schauspiel geboten werden soll — eine beschränkte sein: 10 höchstens 12. Die Teilnehmer am Fünfkampf haben vor dem Feste als hinreichend vorgeübt sich durch bestimmte Probeleistungen auszuweisen; haben sich mehr als 10 oder 12 gemeldet, so sind die Schwächeren auszuscheiden.

Um übersichtlichsten ist es und giebt dem Fünfkampf einen

einheitlichen dramatischen Verlauf, indem er zu einem glänzenden spannenden Schluß sich steigert, wenn bei jeder Wettkampfnummer die Schwächsten ausscheiden, derart, daß schließlich nur ein einziges Ringerverpaar zum entscheidenden Ringkampf übrig bleibt.

Bei 10 Wettkämpfern wäre der Verlauf etwa folgender:

- 1) Alle 10 Mann führen den Sprung aus; die 3 Schwächsten müssen ausscheiden;
- 2) die übrigen 7 Mann führen den Lauf aus; die 3 Schwächsten müssen ausscheiden;
- 3) die übrigen 4 Mann führen die Kraftübung aus; der Schwächste muß ausscheiden;
- 4) die übrigen 3 Mann führen den Weit- oder Zielwurf aus; der Schwächste muß ausscheiden;
- 5) die letzten 2 Mann messen sich im Ringkampf.

Der Sieger im Ringen ist der Sieger des ganzen Fünfkampfes. — Nichts hindert, außerdem dem unterlegenen Ringer, sowie denen, welche wenigstens in zwei der Wettkampfnummern erste Sieger waren, irgend eine Form der Anerkennung zu gewähren. —

Würde die Anzahl der Kämpfer auf 12 bestimmt sein, so hätten nach dem Sprung die 4 schlechtesten Springer, nach dem Lauf die 4 schlechtesten Läufer auszuschneiden. — Der Vorschlag, nach dem Sprung und nach dem Lauf mehr Kämpfer ausfallen zu lassen, als nach der Kraftübung und nach dem Weitwurf, gründet sich auf die unzweifelhaft höhere Bedeutung, welche der Sprung und namentlich der Lauf als Leibesübung besitzt.

Jedenfalls ist die hier vorgeschlagene Anordnung des Fünfkampfes am meisten geeignet, um dem Verständnis und der gespannten Aufmerksamkeit einer größeren Zuschauermenge entgegenzukommen.

E. Die Preisverteilung. Welcher Art sollen die Preise sein, die bei unseren Wettkämpfen zur Verteilung kommen?

Die idealste Forderung ist unstreitig die, daß die Darlegung besonderer leiblicher Ausbildung und Fertigkeit lediglich der Ehre halber geschieht und nicht dazu dienen darf, um irgend welche Preise von Geld oder Gelbeswert damit zu erwerben. Deshalb verleiht die deutsche Turnerschaft bei ihren Wettkämpfen als Siegeszeichen nur den schlichten Eichenkranz und giebt

dazu eine Urkunde, welche Art und Rangstufe der erworbenen Auszeichnung angiebt. Die Urkunden sollen eine künstlerische Form besitzen — was allerdings bei den üblichen Vordrucken solcher meist kaum im allerbesten Maße erreicht ist.

Im allgemeinen dürfte auch bei Volks- und Jugendfesten die gleiche Auszeichnung der Sieger angebracht sein. So viel idealer Sinn steckt denn doch in unserer deutschen Jugend, daß der Siegerkranz auf dem Haupte ihr weit größeren Stolz erweckt, als die Verabreichung eines Wertgegenstandes. Namentlich in der Ausstellung von Medaillen, je nach der Stufe des Sieges in verschiedenartigem Metall, Gold, Silber und Bronze geschlagen, liegt ein grob materieller Zug, den man auf den Kampfplätzen deutscher Jugend nicht sehen mag. Medaillen als Siegeszeichen sind grundsätzlich von Volks- und Jugendfesten auszuschließen. Das sichtbare Tragen solcher auf der Brust ist geradezu ein Unfug. Dem alten Soldaten, der für das Vaterland in heißer, todbringender Schlacht gestritten, gebührt es, mit Stolz seine Denkmünze zu tragen, aber nicht dem jungen Mann, der einmal hier und da auf dem Wettkampfsplatz unter seinen Genossen die beste Leistung zu vollbringen vermochte. Solch kindisch-eitles Zurschautragen kleiner Auszeichnungen sollte in der deutschen Jugend verpönt sein!

Dagegen ist auch keine Überstrenge geboten da, wo man den ersten Siegern neben dem Eichenkranz noch ein kleines dauerndes Andenken an den Festtag zur frohen Erinnerung stiftet. So erhalten bei der Sedanfeier in Braunschweig die ersten Sieger einen kleinen silbernen Ehrenbecher, worauf der Tag der Feier eingegraben ist; ebenso gaben wir bei der Feier des hundertsten Geburtstages des Kaisers Wilhelm I. in Bonn den Siegern eigens geformte Becher von Kaiserzinn mit eingegrabener Widmung: ein erinnerungsreicher Besitz, der sicher sorglich das ganze Leben hindurch aufbewahrt wird.

Vor allem wird man da, wo die Wettkämpfe weniger ein ernstes Ringen der Tüchtigsten bedeuten, als wo zahlreiche Schulklassen beteiligt sind mit Scharen von Siegern, keine Kränze verteilen. Der Kranz stehe eben zu hoch, um leicht in Massen errungen werden zu können. Eben hier ist eine Erinnerungsgabe, zum festfrohen Tage gestiftet, viel eher am Platze. Ein treffliches Buch vaterländischen Inhalts, womöglich mit

besonderem Bezug auf die Erinnerungen, denen die Festfeier galt, wird meist die geeignetste Gabe sein. Auch schöne Schlittschuhe, zugleich ein Antrieb zum kräftigenden Eislauf im Winter, oder Schneeschuhe in Gegenden, wo im Winter wenig Eisfläche aber viel Schnee, sind eine gern gesehene Festgabe.

Jedenfalls muß auch solchen Preisen irgend eine entsprechende Bedeutung innewohnen. Triviale Nutzgegenstände, wie Schreibmappen, Tintenfässer, Reißzeuge, Tuschkästen u. s. w., sollte man vermeiden. Nicht nur die Begehrlichkeit wird damit geweckt, sondern auch Unzufriedenheit und Neid. Der eine vergleicht den ihm gegebenen Preis mit dem des anderen, der einen gleichen Sieg errungen. Gar zu leicht dünkt ihm der Besitz des andern schöner und wertvoller, und Mißgunst schleicht da ins jugendliche Herz, wo nur festliche Freude und Stolz über das gezeigte Können herrschen sollte.

Wenig ist es angebracht, die Schülermassen zu bewirten und ihnen den Vorgeschmack davon zu geben, daß zu allgemeinen Festen, wie es der verkehrte Brauch der Erwachsenen heischt, auch stets Gelage gehören. Sollte die Feier allerdings viele Zeit in Anspruch nehmen, ein langer Festzug erst durch die Straßen der Stadt, dann nach dem entlegenen Festplatz führen, und die Veranstaltung draußen noch stundenlang dauern, so ist eine leibliche Erquickung geboten. Oben ist schon darauf hingewiesen, daß die Beschaffung von reichlichem Trinkwasser auf dem Wettkampfsplatz unbedingt notwendig ist. Die Verabreichung von Milch und Brot an die jüngeren Altersstufen wird sich unter Umständen ebenfalls empfehlen. Sehr erquicklich sind Limonaden mit Fruchtsaft oder Citronensäure und Mischung solcher mit Selterswasser u. dergl. Bier ist dagegen recht ungeeignet für die Mitübenden und Mitkämpfenden, denn es macht schlaff.

Was nun die äußere Gestaltung der eigentlichen Preisverteilung betrifft, so soll dieselbe eine möglichst eindrucksvolle sein. Vaterländischer Gesang, woran am besten die gesamte anwesende Jugend teilzunehmen hat, leite die Feier ein. Sind Gesangvereine zur Stelle, so folge noch ein feierlich klingender Männerchor. Mittlerweile sind die Mitglieder des Kampfgerichts auf erhöhtem Platze angetreten und werden auf langem Tische die Preise niedergelegt, gleich so der Reihe nach

geordnet, daß die Verteilung ohne Zeitverlust und verdrießliche Stockung vor sich gehen kann. Die Urkunden zu den Siegeskränzen werden allerdings selten fertig sein. Man muß wünschen, daß die Eintragung des Namens und des errungenen Sieges in das vorgedruckte Kunstblatt auch in entsprechender Kunstschrift erfolge. Das läßt sich in der Zeit vor der Preisverteilung kaum machen, es müßte denn zufällig in der unmittelbaren Nähe des Festplatzes eine Schreibstube sich einrichten lassen, wo in Zierschrift oder wenigstens Rundschrift gewandte Leute (Lithographen, Architekten u. dergl.) sich im Interesse der Sache bereit halten, um augenblicklich nach Empfang der entsprechenden Aufzeichnungen die Urkunden auszufüllen.

Sind nach Beendigung des Gefanges die sämtlichen Wettkämpfer und Schüler rund um den erhöhten Platz des Kampfgerichts angetreten, so hat der Obmann des Kampfgerichts, oder wer sonst dazu bestimmt ist, die Preisverteilung mit einer passenden Ansprache einzuleiten. Der Inhalt solcher Ansprachen ergiebt sich aus der Veranstaltung des Festes und aus Empfindungen, die ein Wettkampf rüstiger Jugend in der Brust jedes Vaterlandsfreundes wecken muß, von selbst. Nur eins möge der betreffende Redner nicht außer acht lassen: gerade in solchem Augenblick ist eine Ansprache um so wirksamer, je kürzer sie ist. Wenige packende Schlagworte genügen; der ungeduldig harrenden Jugend und der draußen stehenden Menge ist mit einer noch so formschönen aber längeren Rede nicht gedient.

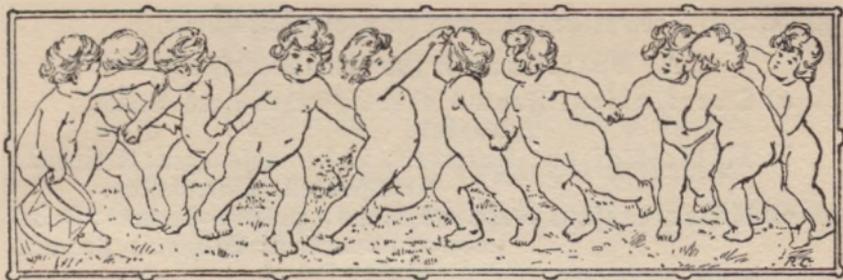
Die Sieger werden verlesen, und jeder Aufgerufene tritt vor, um des Sieges Zeichen zu empfangen. Daß Jungfrauen in festlichem Gewande den jugendlichen Siegern den Kranz aufs Haupt setzen, ist eine alte, schöne Sitte, der man gerade bei solchen Anlässen, wo es angeht, folgen mag.

Ein kurzes Schlußwort beendet den Akt. Schön, wenn es in das Gelübde ausklingt, mit Herz und Hand ergeben zu bleiben dem teuren Vaterlande, und ein entsprechender vaterländischer Sang noch einmal vor dem Auseinandergehen alle in gemeinsamer Kundgebung eint.

Und so möge auch dieses Schriftchen in dem Wunsche ausklingen, daß die gegebenen Anleitungen mit dazu beitragen möchten, den Festen unseres Volkes und unserer Jugend einen

wirklichen volkstümlichen, edlen Inhalt zu geben. Leicht ist es, sich zu erwärmen und zu berauschen an schönem Wort und hellem Klang. Nachhaltiger aber wirken die festlich verklärten Darbietungen rüstiger Jugendkraft und frischer Mannhaftigkeit. Denn sie sind nicht Kinder des Augenblicks, nicht Ausdruck einer erhöhten außergewöhnlichen Stimmung, sondern die Früchte unablässiger Arbeit im Dienste echter Volkserziehung und Volksgesundung!





◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ **Anhang.** ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

**Einige Musterbeispiele für die Veranstaltung
allgemeiner Volks- und Jugendfeste.**



Es kann nicht in der Absicht dieser Schrift liegen, für die festlichen Veranstaltungen bei vaterländischen oder örtlichen Gedenktagen, soweit sie sich unter freiem Himmel abspielen, eine überall passende Schablone empfehlen zu wollen. Gleichwohl wird es nicht unwillkommen sein, wenn hier an einigen Beispielen gezeigt wird, wie an kleineren, mittleren und großen Orten solche Feste angeordnet werden können. An die Spitze gestellt sei eine solche Veranstaltung in einer mittelgroßen Stadt.

I.

**Volks- und Jugendfest in einer mittelgroßen Stadt
mit höherer Schule neben den Volksschulen.**

1. **Festzug** durch den Ort (Schulen und Vereine). Auf dem Marktplatz Ansprache des Bürgermeisters; Gesang der Nationalhymne.

Der Magistrat schließt sich von hier dem Festzuge an.

2. **Nach dem Einzug auf dem Festplatz:** Allgemeiner Gesang. Die Zuschauer füllen die Tribünen und sonstigen Plätze; die Schüler ziehen auf die abgegrenzten Spielplätze ein und legen an bestimmten Stellen dort Kopfbedeckung und Oberkleid ab.

3. Auf Trompetensignal beginnen die Turnspiele.

A. Volksschulen (nur Knabenklassen).

- a) Oberklassen: Fußball (ohne Aufnehmen des Balls); Schlagball.
- b) Mittelklassen: Reiterball; Drittenabschlagen; Kreisball; Kreisfußball; Bärenschlag.
- c) Unterklassen: Rahe und Maus; Holland-Seeland; Fuchs aus dem Loch; Stehball; Tag und Nacht; Schwarzer Mann.

B. Höhere Schule (Gymnasium).

- Klasse VI: Stehball; Reiterball; Holland-Seeland; Schwarzer Mann.
- " V: Reiterball; Drittenabschlagen; Kreisball; Räuber und Prinzessin.
- " IV: Schlagball mit Freistätten.
- " IIIb: Schlagball.
- " IIIa: Feldball.
- " IIb: Barlauf.
- " IIa: Faustball.
- " Ia u. b: Fußball ohne Aufnehmen.

4. Die Wettkämpfe. Die einfacheren Wettkämpfe der Volksschulen wie die der Gymnasiasten bis zur Untertertia finden gleichzeitig mit den Spielen statt (einmaliger Wechsel: die eine Hälfte der Klassen spielt, die andere ist auf den Wettkampfpfätzen in Thätigkeit).

Diese Wettkämpfe sind Doppelwettkämpfe; zwei Preise für jede Abteilung sind ausgesetzt.

a) Wettkämpfe der Volksschüler.

- | | |
|-----------------------|-------------------|
| Mittelstufe: | { Weitsprung. |
| (10.—12. Lebensjahr.) | { 150 Meter-Lauf. |
| Oberstufe: | { Weithochsprung. |
| (13.—14. Lebensjahr.) | { 200 Meter-Lauf. |

b) Wettkämpfe der Gymnasiasten.

- | | |
|-------|---|
| V. | { Weitsprung. |
| | { 200 Meter-Lauf. |
| IV. | { Weithochsprung. |
| | { 200 Meter-Lauf. |
| IIIb. | { Einfacher Dreisprung. |
| | { Weitwurf mit dem kleinen Ball. |
| IIIa. | { Dreisprung in Hupf, Tritt und Sprung. |
| | { Weitwurf mit dem Schleuderball. |
| IIb. | { Sturmhochweitsprung. |
| | { Gerwurf. |

- II a. $\left\{ \begin{array}{l} \text{Stabhochsprung.} \\ \text{600 Meter-Lauf.} \end{array} \right.$
 I. $\left\{ \begin{array}{l} \text{Diskuswurf.} \\ \text{Hürdenlauf über 150 m mit 4 Hürden.} \end{array} \right.$

c) Fünfkampf von Turnern des Ortes.

1. Stabweitsprung. 2. 400 Meter-Lauf. 3. Steinstoßen.
 4. Schleuderball-Weitwurf. 5. Ringen.

d) Abteilungs-Wettkämpfe.

1. Tauziehen zweimal zwischen je zwei entsprechenden Schul-
klassen (Oberstufe) verschiedener Volksschulen.
2. Tauziehen mit Wettlauf zwischen Quinta und Quarta
des Gymnasiums.
3. Fußballwettkampf: Prima und Sekunda gegen eine
Mannschaft von Turnern.
4. Stafettenlauf zwischen Mannschaften der Oberklassen der
Volksschulen und den unteren Gymnasialklassen bis
zur Tertia.
5. Die Preisverteilung schließt sich unmittelbar an, da während
der Abteilungs-Wettkämpfe die Siegerlisten festgestellt werden können.
Gemeinsamer Gesang eines vaterländischen Liedes leitet die Preis-
verteilung ein.

Die Preise bestehen aus Kränzen mit (1. Preis) und ohne
Schleife, nebst einer Urkunde für die Turner und Schüler der
höheren Gymnasialklassen (Sekunda und Prima). Für die Volks-
schüler bestehen die Preise aus guten Büchern vaterländischen In-
halts und Schlittschuhen; für die Gymnasiasten der unteren und
mittleren Klassen aus entsprechenden Büchern.

Vorträge der Männergesangsvereine der Stadt, Konzert auf
dem Festplatz und Feuerwerk beschließen die Feier.

II.

Jugendfest in einer Landstadt mit zwei Schulsystemen.

1. Auszug der Schulen (Knaben- und Mädchenklassen) zur Fest-
wiese.
2. Gemeinsamer Gesang.
3. Einfache Freiübungen der Ober- und Mittelstufe der Knaben-
schulen.
4. Reigen der Oberklassen der Mädchenschulen mit Gesang.
5. Turnspiele der Knaben und Mädchen.
6. Tauziehen der Schüler der beiden Oberklassen der Volks-
schulen. Jedemal Schüler der einen gegen die der anderen
Schule.

7. Wettlauf über 100 m der 10—11jährigen Schüler,
über 150 m der 12—13jährigen Schüler,
über 200 m der 13—14jährigen Schüler.
8. Scherzspiele: Eierlaufen; Dreibeinlaufen; Wetthinken;
Massenziehungskampf. — Klettern an einem Mast, auf welchem
Gaben hängen.
9. Preisverteilung (Bücher, Schlittschuhe, Bälle).
10. Gemeinsamer Gesang.

III.

Öffentliche vaterländische Feier in einer großen Stadt.

Die Feier wird an zwei aufeinander folgenden Tagen so abgehalten, daß am ersten Tage morgens in den Schulen ein Festakt stattfindet und am Nachmittage auf einem oder mehreren weiten Plätzen Massenspiele von Schülern. Zu denselben wird im geschlossenen Zuge von den einzelnen Schulen unter Vorantragung der Schulfahnen gezogen. Auf dem Festanger ziehen die einzelnen Schulen mit Gesang zu den für sie bestimmten Spielplätzen. Trompetensignale verkünden den Beginn der Spiele, sowie deren Schluß.

Nach dem Schluß der Spiele treten alle Schulen an und stellen sich zu beiden Seiten eines langen, viereckigen Platzes auf. Auf demselben finden folgende Wettkämpfe von entsprechenden Schulklassen gegeneinander statt:

- | | |
|--|---------------------------------------|
| 1. Tauziehen | } mehrere Abteilungen
gleichzeitig |
| 2. Tauziehen mit Wettlauf | |
| 3. Stafettenlauf. | |
| 4. Schleuderball-Wettkampf. | |
| 5. Fußball-Wettspiel und Schlagball-Wettspiel. | |

Zum Schluß: Antreten aller Schulen; an die Fahnen der im Abteilungswettkampf siegreich gebliebenen Schulen werden Kränze geheftet; gemeinsamer Gang mit Musik; Vorbeimarsch der einzelnen Schulen.

Am zweiten Tage auf gut hergerichteten, mit großen Zuschauertribünen umgebenen Plätze

Wettkämpfe der Jugend.

Zu den Wettkämpfen werden nur die Besten der einzelnen Schulklassen, sowie der Turnvereine der Stadt zugelassen. Dieselben sind so ermittelt, daß die festgesetzten Wettkämpfe bei den einzelnen Turnabteilungen der Schulen und Vereine bis acht Tage vor dem Feste durchgeprobt sind. Jede Abteilung entsendet die zwei oder drei Erfolgreichsten zu dem öffentlichen Wettkampf. Außerdem entsendet jede Schule eine Musterabteilung zu dem Musterturnen am Schluß der Wettkämpfe (Frei-, Stab-, Keulenübungen, Gemeinturnen).

Die Wettkämpfe bestehen in Drei- und Fünfkämpfen. Für jede Wettkampfgruppe sind je ein erster Preis (Kranz mit Schleife und Urkunde), zweiter Preis (Kranz ohne Schleife und Urkunde) und dritter Preis (nur Urkunde) ausgesetzt.

A. Dreikämpfe.

- | | | |
|--|---|--|
| a) Unterklassen der Volksschulen: | } | 1. Hochsprung. |
| | | 2. Weitsprung. |
| | | 3. 100 Meter-Lauf. |
| b) Mittelklassen der Volksschulen, sowie VI und V der höheren Schulen: | } | 1. Weitwurf mit dem kleinen Ball. |
| | | 2. Hochsprung. |
| | | 3. 150 Meter-Lauf. |
| c) Oberklassen der Volksschulen, IV und III b der höheren Schulen: | } | 1. Hochweitsprung. |
| | | 2. Weitwurf mit dem Schleuderball. |
| | | 3. 200 Meter-Lauf. |
| d) IIIa und IIb: | } | 1. Dreisprung in Hupf, Tritt und Sprung. |
| | | 2. 200 Meter-Lauf. |
| | | 3. Weitwurf mit dem Ger. |
| e) IIb und IIa: | } | 1. Hindernislauf. |
| | | 2. Kugelstoßen. |
| | | 3. Sturmhochsprung. |

B) Fünfkampf.

- | | | |
|---|---|--------------------------------------|
| f) Prima (unter Umständen auch Seminaristen): | } | 1. Dreisprung. |
| | | 2. 600 Meter-Lauf. |
| | | 3. Steinstoßen. |
| | | 4. Diskuswurf. |
| | | 5. Ringen. |
| g) Turner und Studierende: | } | 1. Stabhochsprung. |
| | | 2. Hindernislauf (150 m). |
| | | 3. Schnellhangeln. |
| | | 4. Wurf mit eiserner Kugel von 5 kg. |
| | | 5. Ringen. |

C. Musterturnen zahlreicher Abteilungen gleichzeitig nebeneinander, ohne Wechsel.

Während dieses Musterturnens werden die Siegerlisten festgestellt. Zum Schluß: Preisverteilung, eingeleitet und geschlossen durch einen Massenchor von Sängern.

Bei solchen Wettkämpfen nur der Besten sind vorher ausführliche Festprogramme zusammenzustellen, in welchen aufs ge-

naueste die einzelnen Wettkampfsarten, die Bezeichnung der kämpfenden Abteilungen, bei Erwachsenen auch die Namen der Wettkämpfer angegeben sind. Ebenso sollen auf dem Kampfplatze nach Schluß jedes Wettkampfes die ziffermäßigen Ergebnisse sowohl wie die Namen der Sieger auf großer, weithin sichtbarer Tafel allgemein bekannt gegeben werden. Die Anteilnahme der Zuschauermenge wird dadurch ganz besonders gesteigert. Vielfache Erfahrungen haben uns belehrt, daß Feiern nach Maßgabe dieser Vorschläge im besten Sinne des Wortes volkstümlich und berufen sind, die Freude an kräftigenden Leibesübungen der Jugend im deutschen Volke andauernd wach zu halten und zu verbreiten.

IV.

Vaterländische Festfeier ohne Wettkämpfe in einer Großstadt.

Als ein Muster größerer „vaterländischer Festspiele“ möge das glänzend gelungene Volksfest gelten, welches im Stadtwalde zu Köln am 30. Juli 1899 unter Teilnahme von über 100 Turn-, Sport-, Gesang- und Kriegervereinen, sowie einer wohl an 60 000 Köpfe zählenden Zuschauermenge vor sich ging. Die Ordnung dieses Festes war in ihren Grundzügen etwa folgende:

2¹/₂ Uhr auf dem Neumarkt (größter Platz der Altstadt): An treten der Vereine zum Festzug. Die Mitglieder der Vereine tragen möglichst helle Kleidung, Strohhut und Blumenschmuck, nur die Sportvereine Sportanzug.

3 Uhr: Festzug zum Stadtwald. Hier angekommen:

Aufstellung der Gesangvereine auf der Volkswiese; im Halbkreis um die Sänger die anderen Vereine. Die Vereinsfahnen sind in Fahngestellen zu einer großen Gruppe vereinigt.

Gesamtchöre der Sänger („Das deutsche Lied“ von Kallimoda; „Wohin mit der Freud“ von Silcher).

Kaiserhoch und allgemeiner Gesang der Nationalhymne.

Hierauf: Beginn der Festspiele.

Reigen und Kunstfahren der Radfahrer auf besonderem Podium an der mittleren großen Wiese.

Auf der mittleren Wiese: Fußballwettkampf (Kölner Fußball-Klub gegen den Bonner Turnverein).

Auf der großen Volkswiese: Allgemeine Freiübungen, Gerät- und volkstümliches Turnen der Kölner Turnvereine. Hierauf: Spiele der Turner, sowie der Turn- und Spielabteilungen der höheren Schulen.

Kraftübungen und Ringkämpfe der Athletenvereine.

Auf dem großen Teich: Reigenfahren der Kölner Rudervereine.

An verschiedenen Stellen des Stadtwaldes: Lieder- und Musikvorträge der Gesang- und Musikvereine.

7 Uhr: Auf ein Signal durch Kanonenschläge Schluß der Festspiele. —

Alle Vereine und Festteilnehmer sammeln sich auf der großen Volkswiese.

Die Gesangvereine treten zum Massenchor wieder zusammen und tragen drei Lieder vor: „Wer hat dich, du schöner Wald“ von Mendelssohn; „Heute scheid' ich“ von Neumann; „Wir treten zum Beten“ mit Orchesterbegleitung von Kremser.

Hoch auf das Vaterland und gemeinsamer Gesang aller Festteilnehmer: „Deutschland, Deutschland über alles“.

Antreten zum Rückmarsch in die Stadt, woselbst mit Auflösung des Zuges das Fest schließt.

Einige Beispiele von Plätzeinteilung und festen Plakanlagen.

Im folgenden seien zunächst einige Beispiele gegeben, wie bei festlichen Anlässen oder größeren Wettkämpfen ein Platz eingeteilt werden kann. Vorerst von zwei Sedanfesten, dem zu Bonn 1895 und dem zu Braunschweig.

Bei der ersteren Feier waren 40 Schulklassen gleichzeitig auf dem Platze beschäftigt, und zwar so, daß 20 Klassen an den Wettkämpfen teilnahmen und gleichzeitig 20 Klassen spielten. Die Größe der einzelnen Spielplätze war zum Teil etwas knapp bemessen — allerdings waren auch vorwiegend Volksschulklassen beteiligt. Nach Beendigung der Wettkämpfe fand ein Wechsel statt, so daß die Klassen, welche bisher spielten, auf den Wettkampfsplatz zogen und umgekehrt. Gleichzeitig fanden zwei größere Wettspiele im Fußball statt. (Siehe Fig. 29 S. 138.)

Der Platz (die große Hofgartenwiese) ist an drei Seiten von einer Böschung umgeben; auf der Böschung selbst hatten die Mädchenschulen, welche am Feste teilgenommen, Aufstellung gefunden. Die Zuschauer standen auf den erhöhten Wegen rings um den Platz. Die Preisverteilung fand vor der Freitreppe des an der einen Schmalseite gelegenen Akademischen Kunstmuseums statt.

Eine ähnliche Anordnung auf demselben Platze war bei den Spielen der Volksschulen getroffen worden, die 1898 anlässlich des III. Kongresses des Zentralausschusses in Bonn stattfanden.

Die folgende Ansicht des Festplatzes der Braunschweiger Sedanfeier (siehe Fig. 30 S. 139) zeigt eine Anordnung, welche lediglich für festliche Wettkämpfe bestimmt ist. Die Anlage des Ganzen ist

vor allem ausgezeichnet durch großartige Tribünenbauten mit 3—4000 Sitzplätzen. —

Weiterhin ist in drei Plänen die Plakeinteilung der Spielvorführungen gegeben, welche gelegentlich des II. Kongresses des Zentralausschusses in München auf dem Hofe der alten Leibregimentskaserne am Samstag, den 12. Juli 1896, stattfanden. Der Plan I (Fig. 26) zeigt die Einteilung der Spiele von Kindern der Volksschulen. Die römischen Ziffern bezeichnen die betreffenden Schulklassen (I—VIII); I ist die jüngste, VIII die höchste Altersstufe. —

Plan II (Fig. 27) giebt die erste, Plan III (Fig. 28) die zweite Spielzeit der auf demselben Platz vorgeführten Spiele der Mittelschüler, nämlich der Gymnasten, der Realschule und der königlichen öffentlichen Turnanstalt. —

Die Anlage eines Sportplatzes für athletische Wettkämpfe zeigt der Plan Fig. 31 S. 140, der dem Handbuch des Athletiksports von B. Silberer entnommen ist. Der zwischen den Lauf-, Sprung- und Wurfbahnen belegene Raum besteht aus Rafen (in den Plänen schraffiert); die dazwischen liegenden Lauf-, Wurf- und Sprungbahnen haben festen eingewalzten Boden aus Kohlenasche.

Als Beispiel einer Sportplatzeinrichtung, welche für den Eislauf im Winter, für Spiele und für Radfahren im Sommer dient, geben wir in Fig. 32 einen Grundriß der Platzanlage des Bonner Eisclubs. Der Flächeninhalt des ganzen Grundstücks beträgt 264 a, der des ovalen Spiel- und Eisplatzes 153 a, die Länge der umlaufenden Radfahr- und Laufbahn 460 m. Die Radfahrbahn ist in den Kurven überhöht. Der ebene Spiel- und Übungsplatz, dessen Mitte im Sommer 12—14 Tennishöfe einnehmen, während die seitlich übrigbleibenden großen Flächen als Spielhöfe für Fußball, Schlagball, Feldball, Cricket u. s. w. dienen, ist vollkommen geebnet und hat eine treffliche Bodenanlage, aus einer Mischung von Kies und Schwefelkies Schlacke bestehend. Ein breiter umlaufender Weg, der erhöht liegt und überall eine gute volle Übersicht des Platzes gewährt, umgiebt die Hauptfläche. Gartenanlagen und reichliche Baumpflanzungen umsäumen das Ganze. Die Anlage einer großen Tribüne für Zuschauer an Stelle der jetzigen Garderobenhäuser ist geplant. Die Anlage ist Eigentum des Bonner Eisclubs. — Ähnliche Sportplätze, zum Teil mit noch vollkommeneren Einrichtungen, sind noch in manchen Städten unseres Vaterlandes in jüngster Zeit entstanden. Eine Unvollkommenheit des Bonner Platzes ist, daß die Länge der umlaufenden Bahn nur 460 m beträgt. Eine Länge von 500 m würde die Bahn weit brauchbarer zu Wettkämpfen gestalten.

Schließlich sei in Fig. 33 der Grundriß einer der schönsten Anlagen für Spiele und Spielfeste gegeben, welche wir in Deutschland besitzen. Es ist dies der Walter-Simon-Platz in Königsberg. Diese Platzanlage, welche ihre Entstehung einem einzigen hochsinnigen Stifter verdankt, hat die außergewöhnliche Größe von

6,83 ha. Davon entfallen 2,34 ha auf die Umgebung (Anlagen und Wegeflächen), 4,49 ha auf die eigentliche Spielfläche. Auf dem Spielplatz sind besonders abgeteilt ein Fußballplatz (66:45 m), sechs Cricket-Plätze (6:15 m); zwei kreisförmige Ringplätze von 8 m Durchmesser; zwei Kleinkinder-Spielplätze, kreisförmig mit einem Durchmesser von 12 m; ein Kiesplatz für Mädchen Spiele (25:25 m); ein Platz für Knabenspiele (55:42 m); besondere Plätze für den Stabhoch- und Stabweitsprung; eine Hindernislaufbahn 160 m lang und 15 m breit, und endlich noch eine verfügbare Rasenfläche zum Spiel von etwa 30 000 qm. Ein Holzpavillon von 12:6 m Grundfläche dient zur Kleiderablage, sowie zur Aufbewahrung der Spielgeräte. Die Platzanlage kostete mit Einrichtung 110 000 Mark. Außerdem stiftete Prof. Walter Simon noch eine Summe von 10 000 Mark, deren Zinsen zur Abhaltung eines alljährlichen Spielfestes dienen. Wie sehr dieser herrliche Platz sich auch für Volks- und Jugendfeste größeren Umfangs eignet, das hatten wir Gelegenheit beim IV. Kongress für Volks- und Jugendspiele im Frühsommer 1899 zu sehen. Möchte diese schöne Stiftung Vorbild werden für noch manche andere gleicher Art als Stätte wahrer Erholung und Erfrischung für Deutschlands Jugend und Volk!



Fig. 26.

Arkaden. — Nord.

Hofgarten. — West.	*	I Umzüge. Jakob, wo bist du?		VI Turmball. Reiterball.		VIII Faustball.		
		V Bärenschlag.		IV Durch die Mauer der Chinesen. Mützenball.				
	Wettlauf	IV Kauer- männ- chen. Hink- kampf.	II Katz und Maus.	I Katz und Maus. Komm mit!	III Dieb- schlagen. Was thust du?	I Komm mit! Katz und Maus.		
		Ihr lieben Vöglein.		II Was thust du?	II Auf! ab!	II Schau nicht um!	II Katz und Maus in meh- reren Formen.	
	Ehrentribüne.		Komm mit!	Katz und Maus.	Was thust du?			
	VIII Barlauf.		VII Tau- kampf zu Vieren. Hölzer- kampf.	VII Fuchs aus dem Loch. Hink- kampf.	VII Steht alle.			
	Ablauf- Mal.	VII Tag und Nacht.	V Ketten- reissen.	VI Dritten- ab- schlagen.	VI Tauziehen. Hölzerkampf.			

Arkaden. — Süd.		18 m	18
		Tag und Nacht.	Fah- barl.
Hofgarten. — Ost.		Vexierball.	
		Barlauf-Wettspi	
		Bärenschlag.	

Marstallplatz. — Süd.

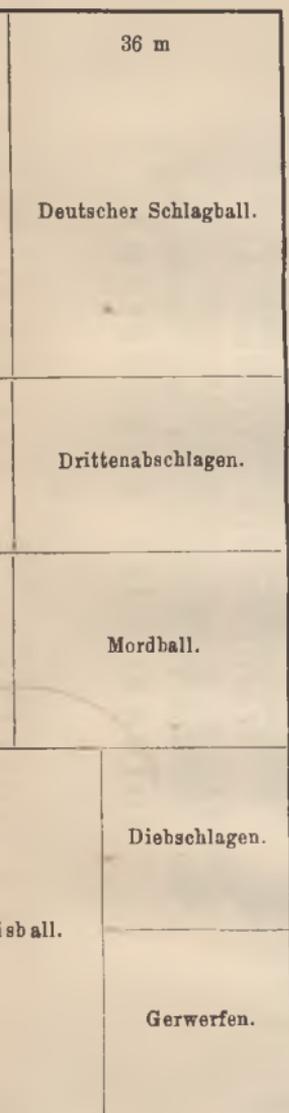
Flächeinteilung der Spielvorführung im Hof der alten Zeit
 Fig. 26. Spiele von Kindern der Volksschulen (Knaben). Die römischen Bienen
 Fig. 27 u. 28. Spiele der Mittelschulen: Gymnasten, Realschule

. 27.

Fig. 28.

— Nord.

Arkaden. — Nord.



Kaserne.



allplatz.

mentskaserne zu München, am Samstag, den 18. Juli 1896.

en die betreffenden Klassen (I—VIII); I die jüngste, VIII die höchste Altersstufe.

gl. öffentliche Turnanstalt. Fig. 27 erste, Fig. 28 zweite Spielzeit.

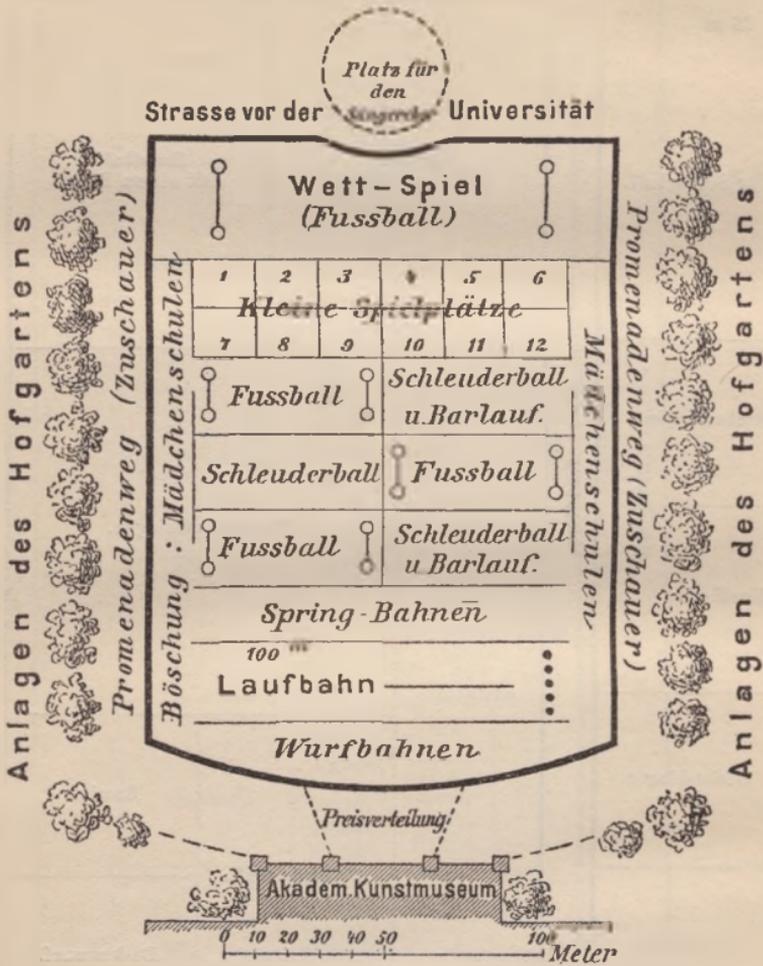


Fig. 29.
Sedanfeier in der Hofgartenwiese zu Bonn 1895.

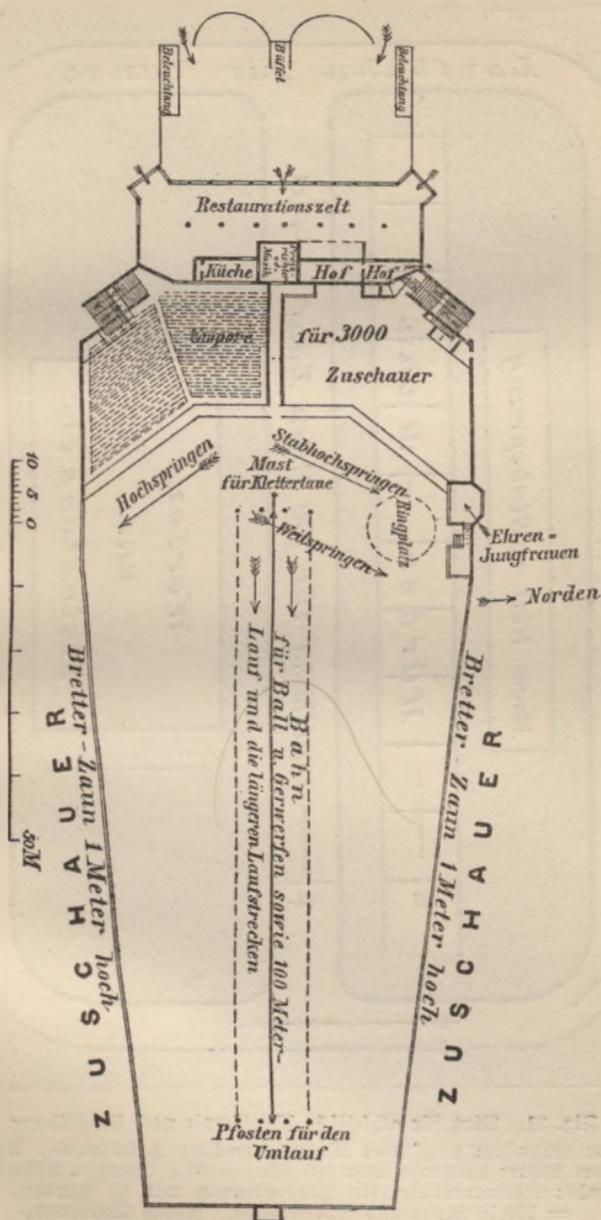


Fig. 30. Platz für die Oebanwettkämpfe in Braunschweig.

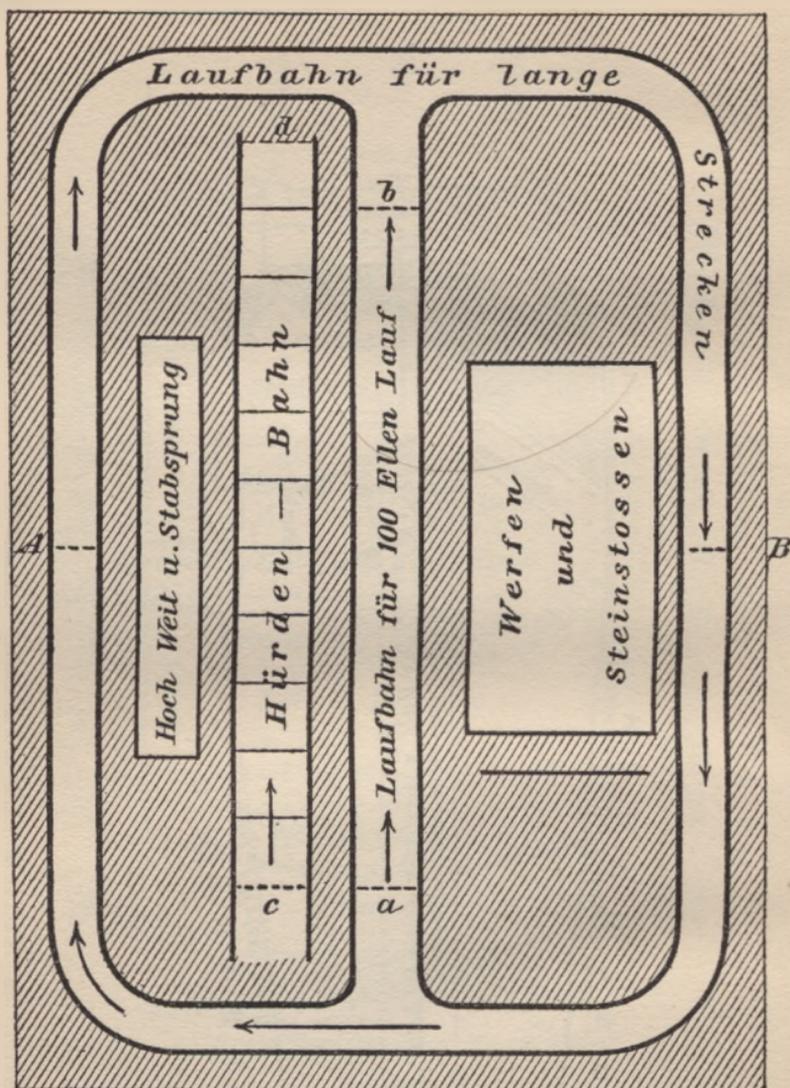


Fig. 31. Platz für athletifche Wettkämpfe nach V. Silberer.

Umlaufende Bahn für Lauf über längere Strecken: A Ablaufsz., B Ankunftsz.
 stelle; in der Mitte: Laufbahn über 100 Ellen = 91,4 Meter, a Ablaufz., b Ziel-
 linie. Links: Hindernißbahn für Hürdenrennen mit 10 Hürden, 120 Ellen
 = 109,75 Meter und Sprungbahn. Rechts: Wurfbahn.

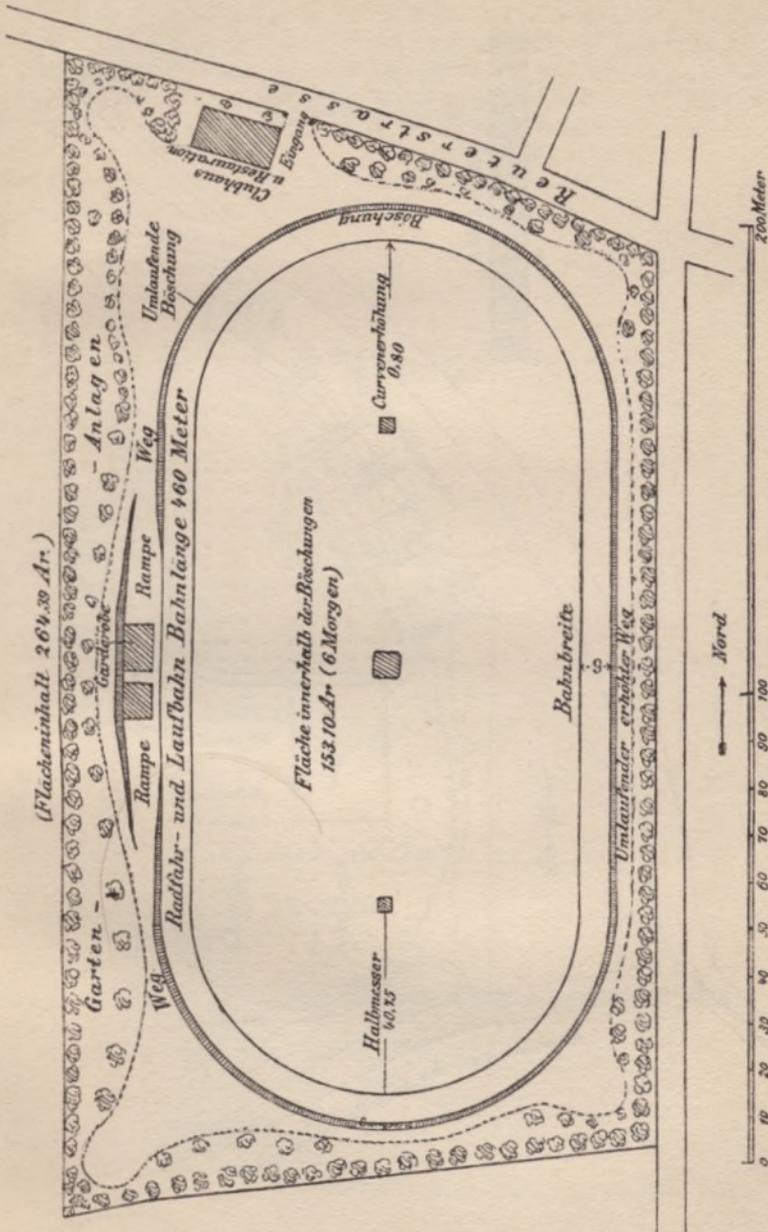


Fig. 32. Plananlage des Donner Eistubs.

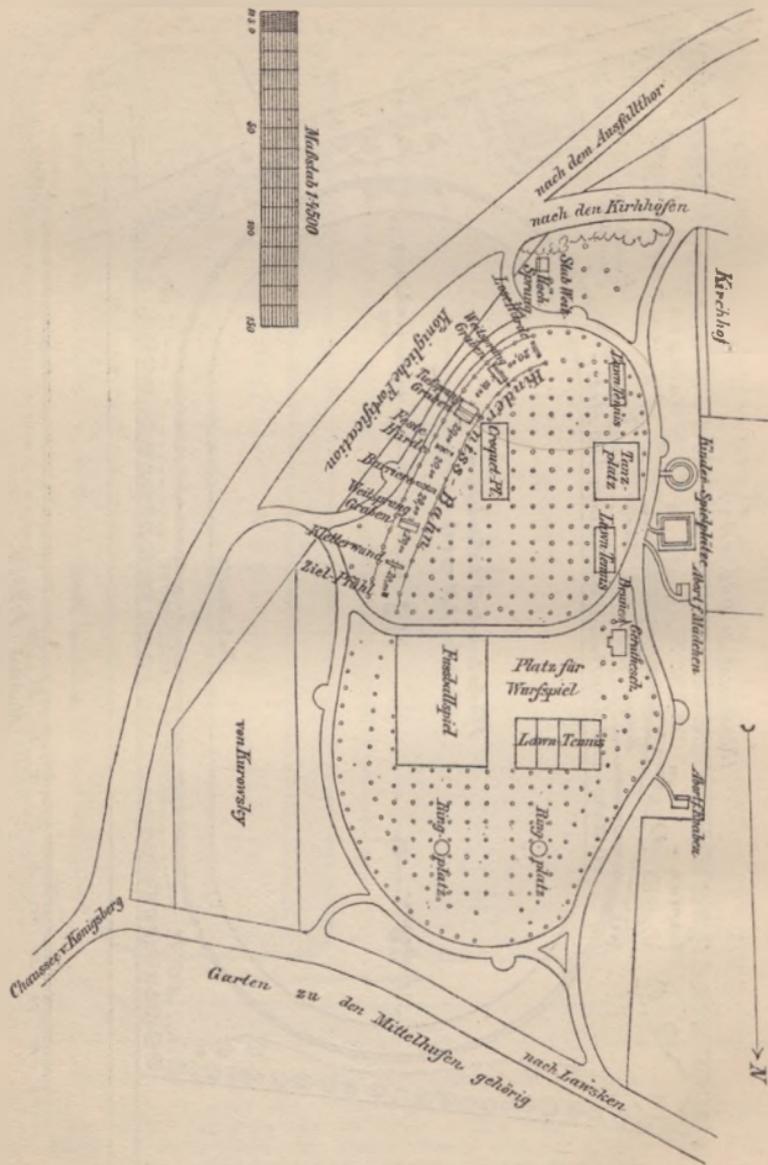


Fig. 38. Der Matthei-Simon-Platz in Königsberg i. Pr.



Inhalt.

	Seite
Vorwort	3
Erster Abschnitt. Der Festplatz	7
Zweiter Abschnitt. Die Wettkämpfe	27
Vorbemerkung	27
1. Der Lauf	28
2. Der Sprung	52
A. Freispringen	52
B. Gemischte Sprünge	60
3. Der Wurf	62
4. Das Stemmen	70
5. Das Klettern	72
A. Schnellklettern am Tau	74
B. Sangeln	74
C. Klettern am Mast	75
6. Das Ziehen	76
7. Das Ringen	79
Anhang zum Ringen: Dem Ringen verwandte Wett- kämpfe	83
8. Wettkämpfe scherzhafter Art	85
Dritter Abschnitt. Die Spiele	89
A. Wettspiele	89
B. Massenspiele	94
Vierter Abschnitt. Massenübungen und turnerische Vor- führungen	96
A. Massenübungen	96
B. Turnerische Vorführungen	99
C. Sportliche Vorführungen	100

	Seite
Fünfter Abschnitt. Die Bestimmung der Sieger bei den Wettkämpfen und die Preisverteilung	101
A. Einzelwettkämpfe	104
B. Doppelwettkampf	104
C. Gruppenwettkampf	105
D. Fünfkampf	112
E. Die Preisverteilung	122
Anhang	
1. Einige Musterbeispiele für die Veranstaltung allgemeiner Volks- und Jugendfeste	127
I. Volks- und Jugendfeste in einer mittelgroßen Stadt mit höherer Schule neben den Volksschulen	127
II. Jugendfest in einer Landstadt mit zwei Schulsystemen	129
III. Öffentliche vaterländische Feier in einer großen Stadt	130
IV. Vaterländische Festfeier ohne Wettkämpfe in einer Großstadt	132
2. Einige Beispiele von Plakateinteilung und festen Plakatanlagen	133



Buchsmud. Die meisten Kopfleisten und Schlussstücke sind von R. Carl für die Verlagsanhandlung gezeichnet worden, die auf den Seiten 7, 76, 88, 95, 100, 126 nach alten Meistern, meist nach Hans Holbein d. J. Das Schlussstück S. 135 ist nach einem Kupferstich von Salomon Geßner, die Leiste S. 143 stammt von einem von Michele Ruggiero in Neapel erbauten Denkmal, das Bierstück auf S. 2 ist nach einem Kupferstich unbekanntes Meisters hergestellt.



Pferrer'sche Hofbuchhandlung Stephan Geißel & Co. in Altenburg.





BIBLIOTEK
UNIW. JAGIELL
STUDIJUM WYCH. KAT.

KOLEKCJA
SWF UJ

A.

80



Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800052107