

106



**Bewegungsspiele
und
Wettkämpfe**

für
Mittelschulen u. verwandte
Lehranstalten,
sowie für
Turn- u. Spielvereine.

Herausgegeben von
Franz Kreuz.

GRAZ

1897



Verlag von Franz Pechel

Graz

Zweite verbesserte und vermehrte Auflage.

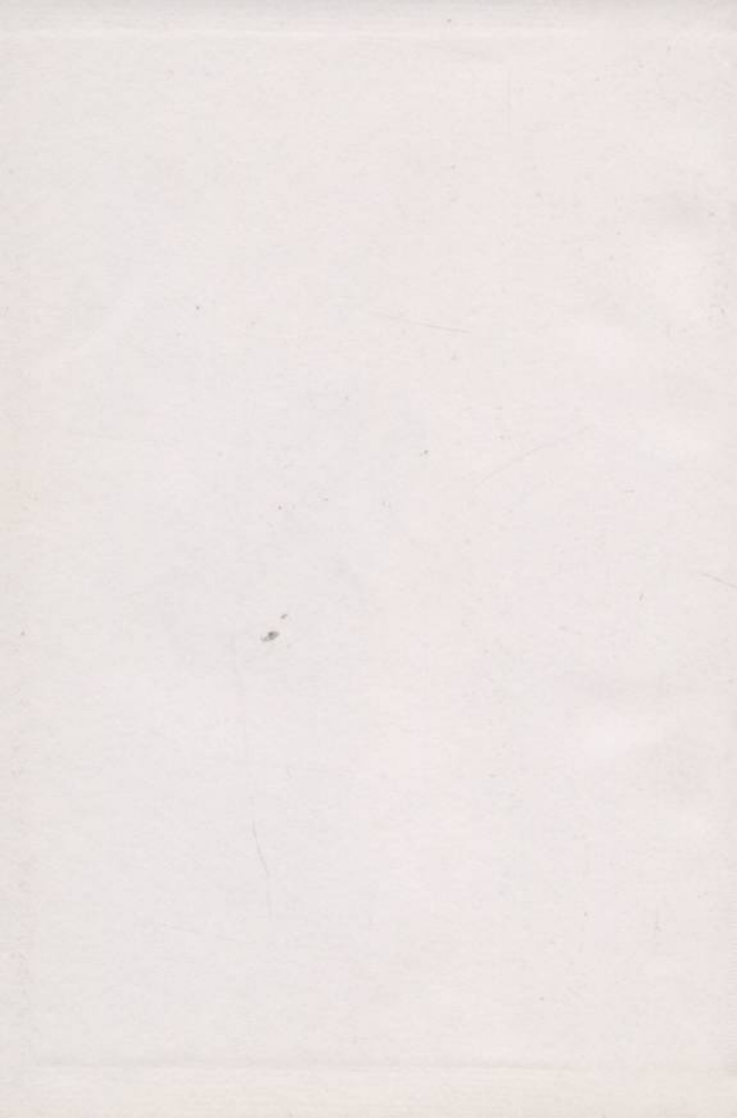
V7 180 132
XX 00217592

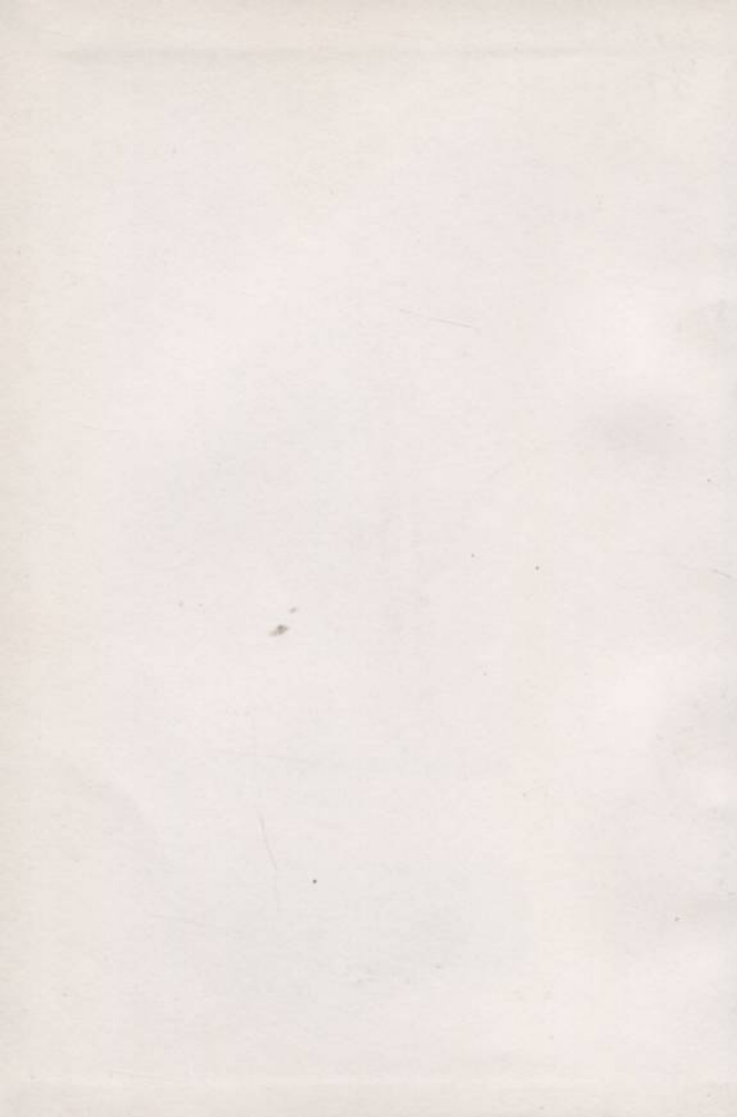
Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800053117

39058





2450

3420





[37.016.796] : 796.11.2] (430).18' (9)

Bewegungsspiele und Wettkämpfe

für

Mittelschulen

und verwandte Lehranstalten, sowie für
Turn- und Spielvereine.

Ein Handbuch für Lehrer und Schüler.

Herausgegeben

von

Franz Krenn,

Vorstand der Landesturnanstalt in Graz.

Mit vierunddreißig Abbildungen.

Zweite verbesserte und vermehrte Auflage.

Preis cart. 1 fl. 20 kr. = 2 Mk.

Graz.

Verlag von Franz Pechel.

1897.

Pechel

Z BIBLIOTEKI
K. kursu naukowego gimnazjum
W KRAKOWIE.

„Die gymnastischen Spiele haben so etwas Großes, Herzerhebendes, so viel Kraft, auf den Nationalgeist zu wirken, das Volk zu leiten, ihm Patriotismus einzuflößen, sein Gefühl für Tugend und Rechtschaffenheit zu erhöhen und einen gewissen edlen Sinn selbst unter den niedrigsten Volksclassen zu verbreiten, daß ich sie für ein Haupt-Erziehungsmittel einer ganzen Nation halte.“

Guts Muths.

382

Alle Rechte vorbehalten.

Vorwort zur zweiten Auflage.

Das Bestreben, ein den wirklichen Bedürfnissen dienendes Spielbuch zu schaffen, veranlaßte mich, bei der Herausgabe der zweiten Auflage einige Spiele, denen ein geringeres Interesse seitens der Spieler entgegengebracht wird, auszuscheiden, dafür aber nachstehende Spiele und Wettkämpfe aufzunehmen: „Feldbar“, „Die Jagd“ (ein Ballspiel), „Meten“ mit dem verwandten „Bastardeln“, „Ball mit Freistätten“, „Tamburinschlagen“, „Lawn-Tennis“, „Faustball“, „Balljagd“, „Raffball“ (Harpastum), „Fußball ohne Aufnehmen“, „Kettenreißen“ und „Eierlauf“. Ich glaube damit vielfachen Wünschen entsprochen und den Wert des Buches erhöht zu haben. Bei einer Durchsicht dieser Spiele wird es dem Kenner nicht entgehen, daß bei ihrer Bearbeitung nur die besten Quellen, soweit sie mir zugänglich waren, benützt wurden.

Die scherzhaften Wettkämpfe fanden durch Aufnahme von „Lauf auf allen Vieren“ und „Hasenlauf“ eine kleine Vermehrung.

Was die aus der ersten Auflage herübergenommenen Spiele betrifft, so brauchte ich mich auf kleine Verbesserungen und Kürzungen, bei einigen auch auf eine schärfere Fassung der Regeln oder auf Angabe von Abänderungen in der Spielweise zu beschränken.

Eine größere Umarbeitung erfuhr nur das deutsche Ballspiel. Die Thatsache, daß dieses Spiel durch Umrechnung der Läufe, sowie durch einige anderen Bestimmungen in einem ganz überraschenden Maße an Reiz gewinnt, war für mich bestimmend, unter Anschluß an die trefflichen Arbeiten Dr. S. Schnell's (s. Jahrbuch für Jugend- und Volksspiele, 1894) und Dr. D. Bohn's (s. Monatschrift für das Turnwesen, 1895) die Regeln wesentlich umzugestalten, wobei ich allerdings die früher gewonnenen Erfahrungen mit dem Neuaufgenommenen in Einklang zu bringen suchte und bemüht war, dem Spiele sein althergebrachtes Gepräge möglichst zu erhalten.

Für die mir von vielen Seiten gegebenen Winke und Rathschläge, die ich soviel als möglich berücksichtigte, gestatte ich mir an dieser Stelle meinen wärmsten Dank auszusprechen.

Wöge mein Büchlein den Absichten, die mich bei seiner Bearbeitung leiteten, nahe gekommen sein und auch fernerhin zur Förderung und Weiterentwicklung des Spieles in Schulen und Vereinen beitragen.

G r a z, im Mai 1896.

Franz Arcunz.

Inhaltsübersicht.

	Seite
Vorwort	III
Spieldplatz und Spielgeräthe	1
Wählen und Losen	11
A. Spiele	13
Vorbemerkung	13
I. Lauffspiele	15
II. Ballspiele	55
III. Wurfspiele	199
IV. Kampfspiele	203
B. Wettkämpfe	231
C. Scherzhafte Spiele und Wettkämpfe	241
Vertheilung der Spiele und Wettkämpfe auf die einzelnen Altersstufen	251
Alphabetisches Register	254

Einige Urtheile der Presse über die erste Auflage.

Zeitschrift für das Realschulwesen. XVII. Jahrg. Heft 7.
Franz Kreuz. Vorstand der Landesturnanstalt in Graz.
Bewegungsspiele und Wettkämpfe für Mittelschulen
und verwandte Lehranstalten. Zum Gebrauche für Lehrer
und Schüler. Graz, 1892. Franz Pöchel. (240 S. 36
Abbild. 16°.)

Welche Anforderungen hat man an ein gutes Spielbuch zu stellen? 1. Es soll womöglich nur diejenigen Spielarten enthalten, welche der Verfasser aus Erfahrung kennt, und die seiner Ansicht nach aus gesundheitlichen, erzieherischen und praktischen Gründen weiteren Kreisen empfohlen werden können. 2. Es soll eine wohlgedachte Anordnung zeigen. 3. Es muß eine knappe, bestimmte Sprache führen, wie ein Exercierreglement. Vornehmlich gilt das in Bezug auf die Vorbedingungen für das Spiel und die Regeln. 4. Es hat sich in einer zweckmäßigen äußeren Form darzustellen. Das Spielbuch ist kein Schulbuch. Es dient der Praxis und gehört in die Tasche des Spielordners, wie das Notizbuch. Bei Meinungsverschiedenheiten muß es als *corpus juris* zu Hand sein.

Sind diese Forderungen zutreffend, dann wird man dem Kreuz'schen Büchlein unumwundenes Lob spenden müssen. Der Verfasser ist den vorgezeichneten Anforderungen im großen und ganzen völlig gerecht geworden. Es war gewiß keine leichte Aufgabe, bei der Fülle des Vorhandenen etwas wirklich Neues zu schaffen. Das Neue besteht bei der vorliegenden Arbeit weniger in der größeren Fülle des Stoffs — im Gegenheil, der Verfasser hat sich weise Beschränkung auferlegt — oder in bisher noch nicht veröffentlichtem Material, sondern zumeist in der praktischen Behandlung des Gegenstandes. Der tüchtige Praktiker tritt uns Seite für Seite entgegen. Was gebracht wird, ist brauchbar; auch das Selbstersonnene hat Hand und Fuß. Geradezu wohlthwend wirkt die Kürze und Klarheit in allen Theilen des Buches, zweckmäßig ist auch die Stoffvertheilung.

Dass der Verfasser alle Bedürfnisse der Schule kennt, verräth z. B. die Beigabe von Scherzspielen, welche dem mit Festanordnungen betrauten Lehrer gewiss willkommen sein werden.

Der Unterzeichnete nimmt das Kreuz'sche Buch sehr gern zur Hand und empfiehlt es allen Fachgenossen aufs wärmste.

Oberlehrer am Gymnasium S. Wickenhagen
in Rendsburg.

Zeitschrift für Turnen und Jugendspiel.

Franz Kreuz, Bewegungsspiele und Wettkämpfe für Mittelschulen und verwandte Lehranstalten. Zum Gebrauche für Lehrer und Schüler. Graz 1892.

Einem Jedem, dem das Buch in die Hände kommt, wird schon sein schmuckes Aussehen günstig stimmen. Beim näheren Durchmustern wird sich dieser erste Eindruck nur noch vertiefen. Das Buch ist nicht wie so manche andere Spielbücher eilfertig zusammengestellt, sondern beruht auf umfassender, sorgfältiger Vorarbeit. Verfasser hat mit Einsicht das für die Leiter der Schuls Spiele Nöthige ausgewählt. Zunächst bringt er einen längeren Abschnitt über Spielplatz und Spielgeräte, woran sich einige praktische Winke über Wahlen und Losen anschließen. Der Haupttheil, der die Beschreibung der Spiele enthält, lässt überall erkennen, dass Verfasser die einzelnen Spiele mit seinen eigenen Schülern durchgeübt hat; sonst würde er sie so anschaulich und treffend nicht haben beschreiben können. Die Anordnung ist als zweckmässig anzuerkennen; wie auch sonst den schwierigen Spielen leichtere zur Vorübung vorausgehen, so hat Verfasser dem englischen Fußball den von ihm selbst erfundenen Grenzfußball vorausgeschickt. Über die Auswahl der Spiele kann man verschiedener Meinung sein; im Ganzen ist sie mit viel Sorgfalt getroffen, nur möchten wir für eine zweite Auflage auch Ball mit Freistätten und Kaffball empfehlen. Sehr dankbar sind wir dem Verfasser für die eingehende Beschreibung der zahlreichen Kampfspiele und Wettkämpfe; zu letzteren ist übrigens die auf S. 44 beschriebene Schnitzeljagd zu zählen. Der letzte Abschnitt belehrt über die Vertheilung der Spiele und Wett-

kämpfe auf die einzelnen Altersstufen; Drittenabschlagen ist z. B. mit Recht für jede Stufe angesetzt, doch fehlt ein Hinweis, wie es sich danach verschieden gestaltet.

Braunschweig.

Prof. K. Koch.

Zeitschrift für die österr. Gymnasien. 1892. Heft V.

Franz Kreuz, Bewegungsspiele und Wettkämpfe für Mittelschulen und verwandte Lehranstalten. Ein Handbuch für Lehrer und Schüler. Mit 36 Abbildungen. Graz, Franz Pöschel 1892. 8°, VIII u. 240 SS.

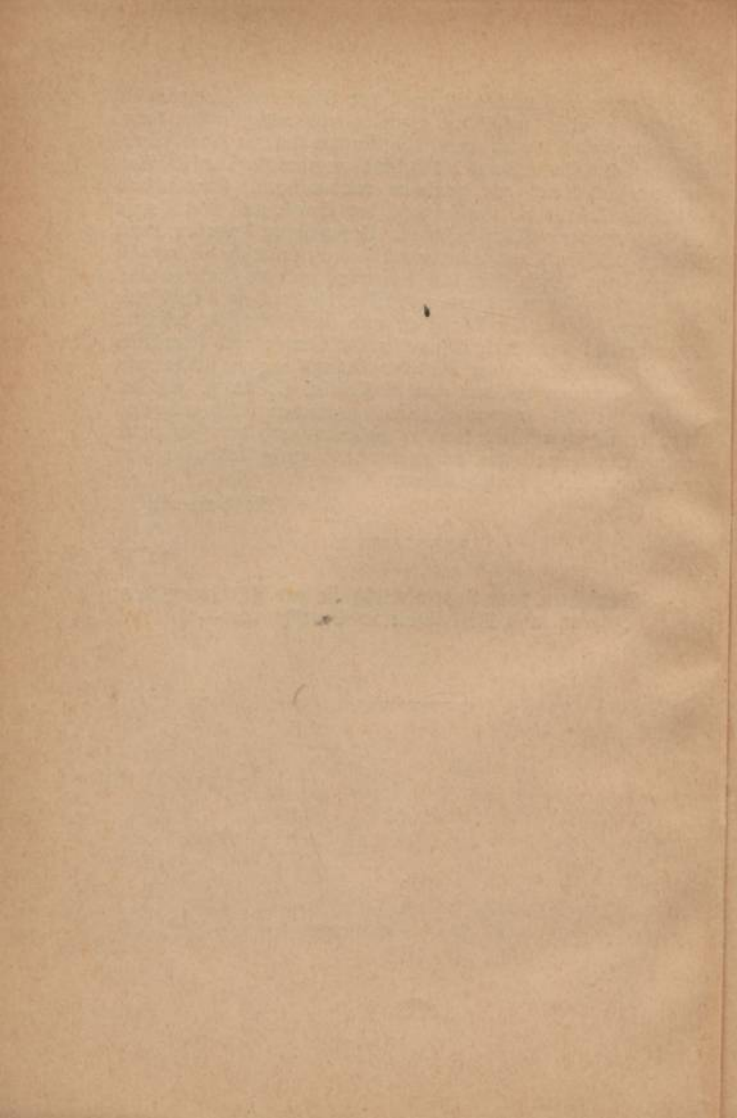
Das vorliegende Büchlein wird manchem Lehrer willkommen sein, der, ohne selbst viel Erfahrung als Spielleiter zu besitzen, sich aus irgend einem Grunde um die Bewegungsspiele der Jugend bekümmert. Denn das classische Werk von Guts-Muths wird der Laie für den Anfang wenigstens kaum benützen, da es nicht jedermanns Sache ist, aus der Quelle zu schöpfen. An andern Büchern, die alle mittelbar oder unmittelbar auf Guts-Muths zurückgehen, herrscht nun freilich kein Mangel, aber die meisten sind nicht praktisch genug abgefaßt. Diesem Bedürfnis kommt so recht diese Schrift von F. Kreuz entgegen, der seit einer Reihe von Jahren als Turnlehrer an Realschulen mit seinen Schülern Bewegungsspiele betrieben hat und zwar schon zu einer Zeit, da die Unterrichtsverwaltung bei uns der Sache noch ziemlich fremd gegenüberstand. Daher zeigt das Buch überall die unverkennbare Hand des Praktikers, der das wesentliche von dem minder wichtigen zu trennen weiß. Der Verf. hat der Beschreibung der Spiele Regeln beigegeben, durch die er beschränkend oder erweiternd in den Betrieb der Spiele eingreift, ohne pedantisch zu werden. Er weiß, daß der Geschmack der Jugend, daß örtliche Verhältnisse und andere Umstände diese oder jene Abweichung im Betriebe eines Spieles nothwendig machen werden; an den Hauptregeln aber, sagt er mit Recht, darf nicht gerüttelt werden, wenn die Eigenart des Spieles gewahrt bleiben soll. Man wird darum das Buch mit gutem Erfolge auch den Spielenden selbst in die Hände geben können (etwa jeder Abtheilung ein Spielbuch), was schon aus

dem Grunde nothwendig ist, weil der Spielleiter schwerlich die Regeln zu allen möglichen Spielen auswendig wissen kann. Sehr erwünscht kommt auch die Angabe des für jedes Spiel erforderlichen Raumes und die Bestimmung der Zahl der Schüler, mit der das Spiel gut getrieben werden kann. Am Schluss gibt eine Tabelle die Vertheilung der Spiele und Wettkämpfe auf die einzelnen Altersstufen an. Außer diesen Angaben, durch die sich das Buch von anderen vortheilhaft unterscheidet, enthält es auch gute Winke über den Spielplatz und die Spielgeräthe. Den größten Raum nehmen, wie billig, die Lauf- und Ballspiele ein, dann folgen zwei Wurffspiele und eine Reihe sehr beliebter Kampfspiele; den Schluss machen Wettkämpfe und scherzhafte Spiele. Als Muster verständlicher Behandlung vergleiche man seine Darstellung des deutschen Ballspieles S. 92. ff. mit der in irgend einem anderen Spielbuch gegebenen. Wir wünschen dem Kreuz'schen Werke, welches natürlich auch dem Fachmann manche Anregung geben wird, eine recht große Verbreitung in den Kreisen der Mittelschullehrer.

Graz.

A. Heinrich.

— Empfohlen vom Centralausschusse zur Förderung der Jugend- und Volksspiele in Deutschland. —



Spielplatz und Spielgeräthe.

1. Spielplatz.

Die erste Forderung, die an einen Spielplatz gestellt werden muss, ist die, dass derselbe eine hinreichende, allen Bedürfnissen entsprechende Größe besitzt. Da diese wesentlich von der Art der bald mehr, bald weniger Raum erfordernden Spiele, von der Anzahl der etwa gleichzeitig spielenden Abtheilungen und selbst von der Körpergröße der Spieler bedingt ist, so lassen sich hierüber bestimmte, allgemein gültige Maße nicht angeben. Sichere Anhaltspunkte über die Verwendbarkeit eines Platzes oder bei der Neuanlage eines solchen gewinnt man nur dann, wenn man der Berechnung den für jeden einzelnen Spieler unbedingt nothwendigen Bewegungsraum zu Grunde legt und dementsprechend bei dem Ausmaße oder der Vertheilung des Raumes vorgeht. Es ist nicht zu hoch gegriffen, denselben bei Mittelschulen, die doch auch Schüler im Jünglingsalter mit fast vollendetem Wachsthum besitzen, mit mindestens $50 m^2$ anzunehmen. Zieht man aber außerdem in Erwägung, dass viele Spiele, wie z. B. alle Schlagballspiele, noch außerhalb des eigentlichen Spielfeldes, in welchem sie sich abwickeln, beträchtlichen Raum erfordern und dass es bei gleichzeitiger Benützung eines Platzes durch mehrere Abtheilungen aus Gründen der Ordnung, der Sicherheit und des unbehinderten Nebeneinanderspielens geboten

erscheint, zwischen den einzelnen Abtheilungen entsprechend große Zwischenräume zu lassen, so wird es sich immer empfehlen, über das angegebene Mindestmaß hinauszugehen, wenn es nur irgendwie die Verhältnisse gestatten. Denn zu groß ist ein Spielplatz nie, wohl aber nöthigt ein zu kleiner Platz zum Ausschlusse gerade der anregendsten, die Spieler mit dauerndem Interesse fesselnden Spiele.

Neben der hinreichenden Ausdehnung des Platzes ist auch dessen Lage von Wichtigkeit. Der Platz soll so gelegen sein, daß er rauhen Winden, besonders den gefährlichen Ostwinden nicht zu sehr ausgesetzt ist, im übrigen aber dem Sonnenlichte und der Luft mit ihren belebenden, heilsamen Einflüssen unbehinderten Zutritt gestattet. Hat man die Wahl zwischen mehreren Plätzen, so entscheide man sich immer für den, welcher neben entsprechender Größe diesen Bedingungen entspricht, mag er auch den Nachtheil größerer Entfernung vom Schulgebäude oder von den Wohnungen der Schüler besitzen. Der Nutzen, welcher unserer armen, verlassenen, an Lufthunger und Bewegungsmangel leidenden Jugend aus einem längeren Wege und aus dem hiemit verbundenen längeren Aufenthalte im Freien erwächst, wiegt reichlich den größeren Zeitverlust auf, wenn man überhaupt von einem solchen reden könnte. Wollte Gott, es gelänge uns, Spielplätze zu erlangen, wo die Jugend, fernab von dem Alltagsstreiben der Menschen und dem Lärme der Straßen sich voll und ganz der Poesie und dem Zauber des Spieles hingeben könnte!

Daß auf dem Platze nicht Bäume in dichten Gruppen oder Reihen stehen dürfen, ist selbstverständlich,

da sonst eine Reihe von Ballspielen, welche doch allerorten zu den beliebtesten bei jung und alt gehören, nicht ausführbar oder doch sehr behindert sind. Dagegen sei der Platz um so reichlicher an seinen Grenzen von früh und kräftig sich belaubenden Bäumen umgeben, in deren Schatten sich die erhitzten und ermüdeten Spieler erholen können. Um weiters von allen äußeren störenden Einflüssen geschützt zu sein, soll der Platz durch eine Einfriedigung, am besten durch eine dichte Hecke, nach allen Seiten abgeschlossen sein.

Was nun den Boden betrifft, so soll derselbe möglichst eben, stein- und staubfrei und nicht abschüssig sein. Am besten ist es, wenn er mit festem kurzen Rasen bekleidet ist*). Vertiefungen, Löcher, die beim Spielen Anlaß zu oft recht schweren Verletzungen geben können, fülle man sorgfältig aus. Der Rasen ist durch fleißiges Mähen und Bespritzen so gut als möglich instand zu halten. Ist der Boden abschüssig, so muß durch Kunst abgeholfen werden, da sonst einem Theile der Spieler seine Aufgaben, wesentlich erschwert werden. Dagegen ist es gut, wenn der Platz nach der einen Seite leicht geneigt ist, damit das Wasser nach einem Regen oder nach der Schneeschmelze rasch abfließt.

*) Von mancher Seite wird statt des Rasens ein Boden mit feinem Kies und Flußsand empfohlen. So vortheilhaft eine solche Bodenfläche ist, so wird man doch in den meisten Fällen aus finanziellen Gründen davon absehen müssen, da sonst die Anlage und Instandhaltung der Spielplätze— und diese sollen doch für ganze Anstalten benutzbar und somit groß sein— mit bedeutenden Kosten verbunden wäre. Wenn man sich aber für einen Kiesplatz entscheidet, dann Sorge man auch durch Anlage von Hydranten dafür, daß der Platz zur Hintanhaltung der Staubentwicklung jederzeit rasch besprengt werden kann.

Sehr wünschenswert ist es weiters, wenn sich am Spielplaze selbst ein Brunnen befindet, um die Spieler das an heißen Tagen durch die starke Bewegung noch gesteigerte Bedürfnis nach frischem Wasser unter Aufsicht und Wahrung der gebotenen Vorsicht befriedigen lassen zu können*). Mangelt es an einem Brunnen, so sorge man wenigstens dafür, dass einige große, irdene und unglasirte Krüge mit Wasser vorhanden sind.

Zur Aufbewahrung der Spielgeräthe empfiehlt es sich, an den Grenzen des Plazes einen verschließbaren Schuppen anzubringen, welcher nebenbei nicht nur das Aufbewahren der abgelegten Kleidungsstücke ermöglicht, sondern auch Schutz bei einem plötzlich ausbrechenden Gewitter bietet.

*) „Eine Wasserleitung auf dem Spielplaze ist nicht nur zur Beprengung wünschenswert, sondern auch nöthig, um Gelegenheit zum Trinken zu geben. Das gilt namentlich für heiße Sommertage, wo der Mangel an Flüssigkeitszufuhr bei lang anhaltender starker Bewegung Eindickung des Blutes, Ohnmacht, ja selbst Hitzschlag zu erzeugen vermag. Das Trinken in der Hitze und nach stärkerer Bewegung ist also an sich nicht nur ungefährlich, sondern nützlich, wenn nur die Vorsicht gebraucht wird: 1. dass ein vom Laufen stark erhitzter Spieler, dessen Zunge noch blutüberfüllt und dessen Herz noch in heftiger Arbeit ist, sich vor dem Trinken erst in Ruhe ordentlich verschnauft und 2. dass nur eine mäßige Wassermenge mit Ruhe getrunken wird.“

Es empfiehlt sich daher dringend, die Spieler beim Wassertrinken daraufhin zu beaufsichtigen. Der Trinkbecher soll nicht zu groß sein — ein viertel Liter höchstens — und keinem Spieler mehr wie ein Becher auf einmal gestattet sein“. (Dr. med. F. A. Schmidt). Hieran kann noch der Rath geknüpft werden, das Wasser nicht hastig hinabzustürzen, sondern langsam und in kleinen Schlucken zu trinken.

Daß es schon aus Schicklichkeitsgründen geboten ist, auch für einen Anstands ort zu sorgen, ist selbstverständlich.

2. Spielgeräthe.

1. Handbälle. Sollen sich dieselben gleich gut zum Werfen und Fangen eignen, so müssen sie einen Durchmesser von 5—7 *cm* und ein entsprechendes, nicht zu geringes Gewicht (von 100—130 *gr*) haben, da sonst kein guter weiter Wurf möglich ist. Die in den Handlungen erhältlichen, mit Roß- oder Kälberhaar gefüllten Lederbälle eignen sich daher nur für Spiele, wobei kleine Würse vorkommen. Allen Bedingungen entsprechen die vollen Gummibälle, besonders die sog. Parabälle aus Paraguahgummi und die aus gepresstem Leder gefertigten, wenn sie auch im Anfänge den daran nicht gewöhnten Spielern etwas zu hart sind. Die häufig verwendeten Bälle aus gepresstem Filz bewähren sich nicht besonders. Neben sehr geringer Elasticität fühlen sie sich auch unangenehm an, da an dem Filze, besonders wenn er naß geworden ist, jeder Staub und Sand haften bleibt.

Ein richtiger Spieler muß übrigens verstehen, sich selbst den Ball zu machen und ich will daher zwei Arten der Anfertigung, wodurch man prächtige Bälle erhält, näher beschreiben. Man umwickele einen rundgeschnittenen Kork oder einen Gummikern, wie man ihn in jeder Gummivarenhandlung erhält, mit grobem, feuchtgemachtem Wollgarn oder mit Tuchstreifen, welche man vorher einige Stunden im Wasser liegen ließ, bis man die oben angegebene Dicke erhält, lasse den

Ball dann trocknen, und umgebe ihn zum Schlusse mit einem dichtmaschigen Neze aus starkem Garn oder dünnem Spagat. Oder man lege Gummielasticum in warmes Wasser, um es weich zu machen, schneide es dann in lange schmale Streifen und wickle diese bei stetem festen Anziehen um einen Kork oder Papierkern, bis man die richtige Form und Größe erlangt hat. Das Ganze wird noch mit Wollgarn umnezt oder mit dünnem aber festem Leder (Handschuh-, Reh- oder Maroquinleder) überzogen. Solche selbstverfertigten Bälle sind unverwüßlich, haben gerade die richtige Elasticität und Schwere, kosten dabei nicht viel und eignen sich besonders gut zum Schlagballspiele.

Für das Thorballspiel (Cricket) braucht man 150—180 gr schwere und harte Bälle, die man jetzt aus gepresstem Leder erzeugt; es ist daher zu empfehlen, sie von einer bewährten Handlung kommen zu lassen.

Hohle Handbälle aus Gummi eignen sich nur wenig zu den von Knaben betriebenen Spielen, da sie zu leicht sind, zu viel springen und beim leisesten Winde aus der Flugbahn abgelenkt werden. Bedarf man aber derselben zu irgend einem Spiele, so nehme man die dickwandigen Lawn-Tennis-Bälle.

Nicht unwesentlich ist bei den Bällen die Farbe. Weiße Bälle sind am ungünstigsten, sie heben sich, besonders in der Sonne, zu wenig von der Luft ab und erschweren dadurch ungemein das Fangen. Die zweckmäßigste Farbe ist die rothe, weil sie den Ball bei allen Lichtverhältnissen am deutlichsten sehen und in seinem Fluge verfolgen läßt.

2. Fußball. Der beim englischen Fußballspiele verwendete Ball hat entweder Ei- oder Kugelform (s. Fig. 1 und 2) und einen Durchmesser von 18—25



Fig. 1.

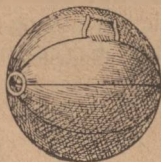


Fig. 2.

cm. Er besteht aus einem aufgeblasenen Gummiballon in einer schützenden Lederhülle. Zum Aufblasen verwendet man eine kleine Luftpumpe.

Zur Anschaffung für Schulen würde ich den kugelförmigen Fußball empfehlen, da derselbe für beide Arten des Spieles verwendet werden kann, während der eiförmige sich nur für das Spiel mit Aufnehmen des Balles eignet.

3. Hohlball. Zum Ballonspiel, Hohlball mit Pressen, Wandball mit Pressen nimmt man große, starkwandige Gummibälle von 10—30 *cm* Durchmesser. Dieselben müssen an trockenen Orten aufbewahrt werden, da sie unter dem Einflusse der Feuchtigkeit schlaff werden. Zur größeren Schonung kann man sie ebenfalls mit Leder überziehen lassen.

4. Schleuderball. Derselbe hat, je nachdem er für kleinere oder größere Schüler gebraucht wird, 20—35 *cm* Durchmesser, ein Gewicht von 1—5 *kg*, ist mit Wolle, Kälber- oder Rosshaar gestopft und mit einem aus 2—6 Stücken zusammengesetzten Überzuge

aus starkem Roß- oder Kalbsleder versehen. Um das Platzen des Balles zu verhindern, schützt man die Nähte noch besonders durch fest aufgenähte 3—4 cm breite Lederstreifen. An einem dieser Streifen wird dann die nur wenig abstehende Handhabe zum Anfassenden beim Schleudern aufgenäht. (S. Fig. 3.) Statt



Fig. 3.

mit Leder kann man den Ball mit doppeltem Drillich überziehen. Doch sind solche Bälle nicht sehr dauerhaft, werden auch bei längerem Gebrauche schmierig.

5. Stoßball. Dieser unterscheidet sich vom Schleuderballe nur dadurch, daß er keine Handhabe besitzt. Auch genügt es, die Nähte durch eine starke Lederschur zusammenzufassen.

6. Schlagholz. Für die Schlagballspiele eignet sich am besten ein rundes, 60—70 cm langes, 4—6 cm dickes, nach oben sich verjüngendes und nicht zu schweres Schlagholz (Fig. 4). Ein gewöhnlicher Knüppel aus



Fig. 4.

Weidenholz thut's ganz prächtig. Um zu vermeiden, daß das Holz beim Schlage aus der Hand fliegt, um-

wickelt man das Griff-Ende mit gewichstem Bindfaden, oder versieht es mit einer Kautschukhülse (wie bei den Raketen) oder mit einem dünnen Leim-Anstrich. Es genügt auch, wenn man das Schlagholz in einem Knauf enden läßt. Anfänger können, um rascher die nöthige Schlagsicherheit zu erlangen, ein etwas flacheres und breiteres Schlagholz verwenden.

7. Ballkelle. Dieses bei gewissen Spielen gebräuchliche Schlagholz ist in der Form der Rakete ähnlich, 60 cm lang, unten 10—12 cm breit und $1\frac{1}{2}$ —2 cm dick.

8. Thorball-(Ricket-) Schlagholz. Dasselbe wird aus gehämmertem Weidenholz hergestellt und ist 1 m lang. Das Griff-Ende ist rund, mit gewichstem



Fig. 5.

Bindfaden oder Pechdraht umwickelt und so dünn, daß es leicht umfaßt werden kann; der untere Theil ist flach gewölbt und 10— $10\frac{1}{2}$ cm breit. (S. Fig. 5.)

Zum Spiele sind mindestens zwei Schlaghölzer erforderlich.

9. Prellholz. Dasselbe wird aus hartem, zähem Holze hergestellt, ist 50—60 cm lang, oben 6—7, unten 5—6 cm breit und 3 cm dick. Auf der oberem Hälfte, welche aufgelegt wird, hat es eine schüsselförmige Vertiefung zur Aufnahme des Balles. Das untere, um 1 cm dünnere Ende ist stark ab-

gerundet, damit das Holz unter den wuchtigen Schlägen weniger leicht zersplittert. (S. Fig. 6.)



Fig. 6.

10. Ziehtau. Ein Seil von 10—20 *m* Länge und 3—4 *cm* Dicke. Um die Mitte zu bezeichnen, umwickle man dieselbe mit rothem Bindfaden o. dgl.

Wählen und Losen.

Die Zusammenstellung der Parteien ist sehr wesentlich für den Verlauf und die Entscheidung eines Spieles. Überließe man es dem Einzelnen, sich zur einen oder anderen Partei nach seinem Belieben zu schlagen, so würde sich fast regelmäßig ein Mißverhältnis, sei es in der Zahl, sei es in der Kraft oder Geschicklichkeit, herausbilden. Es ist daher nothwendig, bei der Parteienbildung so vorzugehen, daß sämtliche an einem Spiele Theilnehmenden möglichst gleichmäßig nach ihrer Fertigkeit und Kraft abgetheilt sind.

Dies geschieht nun am besten, wenn zwei hiezu bestimmte Schüler, die sich wegen ihrer Eigenschaften als gute Spieler eines gewissen Vertrauens und Ansehens bei den Genossen erfreuen, abwechselnd je einen aus der Spielerschar wählen.

Das Wählen kann aber auch so erfolgen, daß jeder der beiden zuerst Erwählten einen zweiten, dieser zweite einen dritten u. s. f. wählt, bis alle Spieler der einen und anderen Partei zugetheilt sind.

Die Arten, einen Einzigen aus der Schar auszuwählen (durch einen Abzählreim u. s. w.), sind so bekannt, daß ich sie füglich übergehen kann.

Handelt es sich darum, zu entscheiden, wer von den beiden Führern zuerst mit dem Wählen beginnen soll, oder welche Partei zuerst ein Mal besetzen oder

mit dem Spiele anfangen soll, so läßt man das Los entscheiden. Man löst aber:

durch Ziehen zweier Hölzchen, Grashalme, eines Knopfes im Taschentuche (Zipfeln) u. s. w.,

oder durch Aufwerfen einer Münze, nachdem vorher der eine Führer „Kopf“, der andere „Schrift“ gewählt. Derjenige Führer, dessen Seite beim Niederfallen oben liegen bleibt, hat das Vorrecht.

Bei dem Schlagballspiele wird gewöhnlich auf folgende Art bestimmt, welche Partei zuerst die schlagende sein soll:

Der Führer, welcher mit dem Wählen begann, wirft dem anderen das Schlagholz zu; dieser fängt es mit einer Hand und hält es fest. Hierauf ergreift der erste wieder das Holz mit einer Hand unmittelbar über der Hand des zweiten, dieser wieder über der Hand des ersten u. s. w. Ragt aber zum Schlusse noch etwas vom Ende hervor und behauptet der Führer, welcher den vorletzten Griff hatte, das Schlagholz noch einmal mit der Faust — mit Fingerspitzen und Daumen allein anzufassen gilt nicht — Griff nehmen zu können, so wird ihm dies gestattet. Er muß jedoch dann das Schlagholz, so wie er es hält, ohne im mindesten nachgreifen zu dürfen, entweder dreimal um den Kopf schwingen oder zehn Schritte weit werfen oder auch drei mit einem Plumpsack gegen das Holz geführte Schläge aushalten, ohne es fahren zu lassen. Wer den letzten Griff am Schlagholze erhält, beginnt mit seiner Partei das Schlagen.

A. Spiele.

Vorbemerkung.

Bei der Beschreibung der Spiele wurde jene Verständlichkeit zu erreichen gesucht, die keinen Zweifel über das Wesen und die Entwicklung des einzelnen Spieles zulässt. Desgleichen wurden auch alle Spiele, welche in ihrem Verlaufe Anlass zu willkürlichen (oft nur im Vortheile einer Partei gelegenen) Auffassungen geben können, in derartige Regeln gefasst, dass letztere in allen voranzusehenden Fällen eine genaue Richtschnur über das zu beobachtende Verhalten und so gleichsam ein Gesetz bilden, welchem sich jeder mit seinen Sonderanschauungen unbedingt zu unterwerfen hat. Damit ist gar mancher Verdruss und Streit vom Spielplatze verbannt und Freude und Friede, ohne welche kein Spiel gedeiht, bleiben ungetrübt. Durch die Aufstellung fester, unverrückbarer Regeln tritt auch für den vielgeplagten Spielleiter, dessen Aufmerksamkeit und Thätigkeit dort, wo mehrere Abtheilungen gleichzeitig ihre Spiele treiben, ohnehin im vollsten Maße in Anspruch genommen ist, eine willkommene Entlastung ein. Denn durch einen einfachen Hinweis auf die Regeln ist ihm häufig die Möglichkeit geboten, sich des manchmal recht unerquicklichen Schiedsrichteramtes ent schlagen zu können. *) Damit ist aber auch die Gefahr beseitigt, dass die Autorität seines Ausspruches durch zu häufige Berufung auf dieselbe abgenützt wird; dass sie nicht ins Kosten kommt, dafür ist trotz der sorgfältigsten Regeln immerhin gesorgt; denn manche Spiele wie z. B. Barlaufen bieten in ihren verschiedenen, oft blitzschnell wechselnden Erscheinungsformen so viele Streitfälle, die nicht vorgesehen und daher auch nicht in Regeln gebracht werden können, dass es dem als Schiedsrichter angerufenen Spielleiter oft schwer genug wird, nach Recht oder Billigkeit, unter selbstverständlicher Wahrung vollster Unparteilichkeit zu entscheiden.

Sollten örtliche Verhältnisse, das Alter der Schüler u. s. w. oder, was stets die größte Berücksichtigung finden soll, der Geschmack, die Individualität der Spielenden Veränderungen

*) Es empfiehlt sich daher, jede Abtheilung mit einem Spielbuche zu versehen.

an den vom Verfasser gegebenen Regeln erheischen, so thue man es unbedenklich, soweit es sich um nebensächliche Regeln handelt, die keine wesentlichen Momente des Spieles berühren. Denn ein Spiel in starre, reglementarische Formen einzwängen wollen, von denen unter keinen Umständen abgewichen werden dürfe, hieße ihm die Freiheit der Entwicklung rauben. Auch erfindet die Phantasie und der Witz der Spieler gar manche Veränderung, die eine wertvolle Bereicherung des Spieles ist oder an der die Spieler Gefallen nur darum finden, weil sie ihr Werk ist. Ist ja der Spielplatz das ureigene Gebiet der Jugend und für sie die einzige Stätte, auf welcher sie ihrem Triebe, frei zu schaffen und zu gestalten, ungehemmt nachkommen kann. An den Hauptregeln jedoch, welche das Wesen des Spieles kennzeichnen und auf die Gestaltung desselben entscheidend einwirken, darf nicht gerüttelt werden; denn nur so wird das Spiel eine vortreffliche Schule für freiwilligen Gehorsam, für Unterordnung des Selbstwillens unter die Bedürfnisse eines Gemeinwesens und für gesetzmäßiges Handeln, mit einem Worte, für die kräftige Entwicklung des Charakters und für sittliche Zucht.

Es liegt in der Absicht des Verfassers, daß das Buch auch als Wegweiser für Lehrer dienen soll, welche ohne vorher dem Unterrichte in den Leibesübungen nahegestanden zu sein, die Leitung der Spiele an einer Anstalt übernehmen. Solchen nun, denen noch die aus eigener Anschauung gewonnene Erfahrung und damit die Sicherheit mangelt, immer das Richtige und Zweckentsprechende anzuordnen, wird es nicht unwillkommen sein, bei allen Spielen, welche zu ihrer ungehemmten Ausföhrung gewisse Raumverhältnisse voraussetzen, Angaben über die Größe des gerade erforderlichen Places zu finden. Fehler in dieser Beziehung (ein zu großer oder zu kleiner Raum, ein zu langer und dabei zu schmaler Platz u. s. w.) können nämlich auf den Gang und die Entwicklung eines Spieles ungemein störend einwirken und demselben einen großen Theil seines ihm innewohnenden Reizes nehmen. Der Verfasser empfiehlt daher, sich an die beigegebenen, auf dem Spielplatze erprobten Angaben, jedoch nur als allgemeine Richtschnur, zu halten. Der Schrittlänge wurde das bei unserem Heere übliche Maß von 75 cm zugrundegelegt.

Wie die unpassende räumliche Ausdehnung des Spielplatzes, ebenso kann die zu große oder zu kleine Zahl der an einem Spiele Theilnehmenden hemmend auf dasselbe einwirken. Es sind hierbei so viele Umstände: die Art des Spieles, die Größe des Spielplatzes, das Maß der geforderten Anstrengung, ob das Spiel in seinem Verlaufe Erholungspausen bietet oder nicht, ob der Einzelne sich in ununterbrochener Thätigkeit befindet oder nicht, das Alter, die größere oder geringere Gewandtheit und Auffassungskraft der Spieler u. s. w. zu berücksichtigen, dass es nur dem mit der Technik der Spiele vollständig Vertrauten gelingen wird, für jedes Spiel immer die geeignete Zahl der Theilnehmer zu bestimmen. Alle diese Umstände richtig zu erwägen gelingt nur dem, der die Spiele nicht aus bloßer Beobachtung, sondern aus eigenem Mitspielen kennen lernt. Ich habe daher, um dem werdenden Spielleiter den heiklen Weg des Experimentierens zu ersparen, bei jedem Spiele die Zahl der Spieler angegeben und zwar zuerst die Mindestzahl, bei welcher das Spiel noch, ohne zu ermüdend zu wirken oder an Reiz zu verlieren, ausführbar ist und dann die Höchstzahl, die nach meiner Meinung nicht überschritten werden soll, ohne beeinträchtigend auf das Spiel zu wirken. Hat der Spielleiter eine große Abtheilung vor sich und will er von allen gleichzeitig ein Spiel treiben lassen, welches seinem Wesen nach nur für eine geringe Zahl von Spielern sich eignet, so theile er die Schar in so viele kleinere Abtheilungen, als für die Ausführung des Spieles nothwendig ist.

I. Rauffspiele.

Beck oder Häschen.

(Regeln, Deutern.)

Zahl der Spieler: 6—20.

Erforderlicher Raum: 30 Schritte im Geviert.

Durch Losen oder auch durch freie Wahl wird einer aus der Gespielschaft zum Beckmann oder Häscher bestimmt. Dieser sucht nun einen der Mit-

spielenden, welche alle schleunigst vor ihm fliehen, einen leichten Schlag mit der flachen Hand zu geben. Sobald ihm dies gelingt, hat er sich frei gespielt und der Geschlagene wird an seiner Stelle Beckmann, worauf das Spiel ohne Unterbrechung in gleicher Weise seinen Fortgang nimmt.

Es ist nicht zu dulden, daß der Beckmann beharrlich immer nur den gleichen Spieler, etwa auf beiderseitige Verabredung hin oder weil er gerade diesen schlagen will, verfolgt, da sonst das Spiel für die anderen unthätig herumstehenden Mitspieler jeden Reiz verliert. Man sehe vielmehr darauf, daß der Beckmann stets den ihm zunächst befindlichen Spieler zu haschen trachtet.

Regeln:

1. Wer über die Grenzen des Spielplatzes läuft, gilt als gefangen und muß den Beckmann ablösen.

2. Der frühere Beckmann darf im nächsten Spiele nicht geschlagen werden.

Eine Abart dieses einfachen aber tüchtig anstrengenden Spieles ist das

Schneidezettel.

(Kreuzhaschen.)

Zahl der Spieler und Spielplatz wie beim Beck. Bei diesem Spiele kommt es darauf an, die Bahn zwischen dem Beckmann und dem von ihm Verfolgten rasch zu durchkreuzen, d. h. zwischen beiden hindurchzulaufen, in welchem Falle der Beckmann von dem ursprünglich Verfolgten ablassen und den Spieler, welcher

die Bahn durchkreuzte, verfolgen muß. Wird nun die Bahn abermals von einem anderen Spieler durchkreuzt, so muß der Beckmann wieder diesem nachjagen. Dies wiederholt sich so lange, bis es dem Beckmann gelungen ist, den zuletzt Verfolgten oder den die Bahn zuletzt Durchkreuzenden zu erhaschen.

Regeln wie beim Beck.

Der Ring.*)

Zahl der Spieler: 4—12.

Auf dem Spielplatze wird ein Kreis von ungefähr 6 Schritten Durchmesser entweder in den Boden gerissen oder durch Steine abgegrenzt. Der durch Wahl zum Häscher Bestimmte stellt sich in denselben. Die übrigen Spieler dringen nun bald von dieser, bald von jener Seite in den Kreis und necken den Häscher durch ihre Einfälle solange, bis es ihm gelingt, einen der Eindringlinge durch einen Schlag gefangen zu nehmen. Der Schlag ist jedoch nur dann gültig, wenn er innerhalb des Kreises, welchen der Häscher mit keinem Fuße überschreiten darf erfolgt. Der Geschlagene wird im nächsten Spiele Häscher. Das Spiel erfordert von Seite des Häschers viel Gewandtheit und da seine Aufgabe eine sehr anstrengende ist, so kann er sich nach längerem fruchtlosem Bemühen, einen zu haschen, ablösen lassen, was auf folgende Weise geschieht. Er selbst stellt sich in die Mitte des Kreises, alle übrigen stellen sich, Gesicht nach außen, auf den Umfang desselben. Auf sein

*) In dieser Form von mir erfunden.



Zählen: „1, 2—3!“ macht jeder aus dem Stande einen Weitsprung. Wer dabei am wenigsten weit sprang, löst den Häfcher ab.

Katze und Maus.

Zahl der Spieler: 12—20.

Ein Spieler wird zur Katze und ein zweiter zur Maus erwählt. Die übrigen fassen sich an den Händen und bilden einen Kreis, mit dem Gesicht nach innen. Nachdem sich die Maus in den Kreis gestellt hat, versucht die Katze in denselben einzudringen, um die Maus zu fangen. Um ihr dies zu erschweren, senken die Spielenden vor ihr die Arme oder kauern sich nieder, während der Maus das Entrinnen durch Hochheben der Arme erleichtert wird. Gelingt es der Katze, die Maus zu haschen und ihr drei Schläge zu geben, so werden beide von jenem Paare abgelöst, bei welchem die Katze vor dem Erhaschen der Maus zuletzt durchschlüpfte; gelingt es ihr nach einiger Zeit nicht, so übernehmen zwei andere Spieler nach freiem Ermessen die Rollen der Katze und der Maus. — Es muß darauf gesehen werden, daß sich weder Katze noch Maus zu weit vom Kreise entfernen.

Abänderungen:

a) Eine Katze hat die Aufgabe, zwei Mäuse zu fangen. In diesem Falle genügt ein Schlag.

b) Zwei Katzen machen Jagd auf eine Maus. Da hierbei die Aufgabe der Maus eine bedeutend schwierigere ist, so gilt die Gefangennahme derselben nur dann wenn es den Katzen gelingt, sie festzuhalten und ihr drei Schläge zu geben.

Fuchs aus dem Loch.

Zahl der Spieler: 8—30.

Erforderlicher Raum: 15—25 Schritte Länge und ebensoviel Breite.

Auf dem Spielplatze wird eine Freistätte für den Fuchs abgegrenzt, entweder in einer Ecke oder indem man in die Mitte des Platzes einen Kreis von ungefähr 3 Schritten Durchmesser in den Boden reißt. Alle Spieler sind mit Plumpsäcken bewaffnet. Das Spiel nimmt nun folgenden Gang. Vor dem Auslaufen aus der Freistätte ruft der Fuchs: „Fuchs aus dem Loch!“, macht hierauf 3 Sprungschritte und beginnt dann zu laufen, um einen der Mitspielenden zu erhaschen und zu schlagen. Er muss jedoch vom Augenblicke des Laufens an ununterbrochen in einem Athem „Heh!“ rufen. Geht ihm die Luft oder der Athem zum fortgesetzten „Heh“ aus, so muss er sofort zu hinken, das heißt auf einem Fuße zu hüpfen beginnen. Solange er diese Bedingungen erfüllt, ist er unverletzlich und darf jeden in seinen Bereich Kommenden schlagen. Schlägt er einen (ein Schlag genügt!), so wird der Geschlagene von allen unter Plumpsackschlägen in die Freistätte getrieben und löst den Fuchs ab, welcher im nächsten Spiele schlagfrei ist und sich in der Freistätte erholen darf.

Regeln:

1. Wenn der Fuchs vor dem Verlassen der Freistätte nicht „Fuchs aus dem Loch!“ oder wenn er mit dem Beginn des Laufens nicht gleich „Heh“ ruft, desgleichen wenn er letzteren Ruf unterbricht und nicht

sofort hinkt, so wird er mit den Plumpsäcken zurückgetrieben. Er darf sich jedoch laufend in die Freistätte flüchten.

2. Wenn der Fuchs das freie Bein niederstellt, so wird er ebenfalls in die Freistätte zurückgejagt.

3. Flüchtet sich der Fuchs in die Freistätte und bleibt er zu lange in derselben, so rufen die anderen: „1, 2—3!“, worauf er auslaufen muss. Thut er es nicht, so wird er unter dem Rufe: „Fuchs aus dem Loch!“ herausgetrieben.

4. Wer den Fuchs schlägt, solange er keinen Fehler macht, desgleichen, wer ihn beim Rücklauf festhält oder ihm den Weg verstellt, wird Fuchs und als solcher in die Freistätte getrieben.

5. Wer über die Grenzen des Spielplatzes läuft oder die Freistätte betritt, ausgenommen in dem unter 3 angeführten Falle, wird ebenfalls Fuchs.

6. Sollte es dem Fuchs nach dreimaligem Auslaufen nicht gelungen sein, einen zu schlagen, so kann er die Ablösung verlangen.

Dritten abschlagen.

(Drei Mann hoch.)

Zahl der Spieler: 12—20.

Nachdem aus der Spielerschar, die geradezählig sein muss, zwei ausgelost oder sonstwie ausgeschieden wurden, stellen sich die Übrigen, je zwei dicht hintereinander, in einem Kreise auf. (S. Fig. 7.) Der Abstand der einzelnen Paare voneinander beträgt 2—4 Schritte. Von den beiden Ausgelosten macht nach

freiem Übereinkommen einer den Abschläger (*a*), welcher zu Beginn des Spieles sich außerhalb des Kreises befindet, der andere den Läufer oder Dritten



Fig. 7.

(*b*). Letzterer stellt sich nun rasch vor irgend ein Paar, so dass drei hintereinander stehen. Der ursprünglich Zweite (Hintere) im Paare ist so zum Dritten geworden und muss, will er nicht von dem schnell hinzueilenden Abschläger geschlagen werden, seinen Platz verlassen und auf möglichst kurzem Wege sich vor ein anderes Paar stellen. Auf diese Weise wird wieder der Zweite dieses Paares zum Dritten gemacht und genöthigt, sich einen neuen Platz zu suchen, um sich vor dem Abschläger zu retten. So wiederholt sich nach der Grundregel, dass nie Drei hintereinander stehen dürfen, das Spiel so lange, bis es dem Abschläger gelingt, einen Unaufmerksamen oder Langsamen entweder während des Platzwechsels oder während derselbe noch als Dritter steht, zu erhaschen, das heißt mit der flachen Hand einmal zu schlagen. Der Geschlagene wird nun Abschläger, der gewesene Abschläger stellt sich vor ein Paar und das Spiel nimmt

wieder seinen Fortgang. Sofortiger Wieder-
schlag ist nicht gestattet.

Die häufig beliebte Vorschrift, dem Abschläger das Eindringen in den Kreis zu verbieten, wirkt nur lähmend auf den Gang des Spieles und empfiehlt sich daher nicht. Dagegen ist darauf zu sehen, daß der vom Abschläger Verfolgte nicht ohne Noth lange nach einem Plaze sucht und so das Spiel zum Verdrusse der übrigen verzögert. Je rascher der Wechsel, desto munterer und aufregender das Spiel. Streng muß weiters die Regel eingehalten werden, daß sich der Dritte nicht vom Kreise entfernen darf.

Eine Abänderung, die dem Spiele noch erhöhten Reiz verleiht und die Fröhlichkeit steigert, aber sich nur bei geübten und sehr aufmerkamen Spielern verwenden läßt, besteht darin, daß die Gepaarten nicht hintereinander, sondern Gesicht gegen Gesicht stehen und der Läufer sich zwischen beide stellt. Derjenige, dem er den Rücken zuehrt, muß als Dritter laufen.

Daß sich bei einer kleinen Zahl von Spielern dieselben auch einzeln statt in Paaren aufstellen können, sei hier nur kurz erwähnt. In diesem Falle muß natürlich der Zweite (hintenstehende) flüchten. (Zweite n = abschlagen.)

Glucke und Geier.

(Fuchs und Henne.)

Zahl der Spieler: 8—15.

Aus der Gespielschaft übernimmt einer die Rolle des Geiers, ein zweiter diejenige der Glucke, während die übrigen Küchlein vorstellen. Dieselben

stellen sich mit der Glucke an der Spitze in einer Reihe so hintereinander, daß einer den anderen um den Leib faßt oder auch die Hände auf die Schultern des Borgereichten legt. Das Festhalten an den Kleidern empfiehlt sich nicht, weil sie dabei leicht zerissen werden. Der Geier umkreist nun die Röchlein von allen Seiten, um rasch denselben in die Flanke zu fallen und eines zu erhaschen, das heißt am Arme zu berühren. Die Glucke, welche unverletzlich ist, wehrt soviel als möglich die Angriffe ab, indem sie mit ausgebreiteten Armen sich dem Geier entgegenstellt, ihn zurückstößt, hin- und herspringt und durch geschickte Wendungen und Drehungen, welchen die Röchlein immer so flink als möglich folgen müssen (ohne aber den Verband zu lösen), die Absicht des Geiers zu vereiteln sucht. Gelingt es endlich dem Geier, ein Röchlein zu erwischen, so ist dieses gefangen und muß austreten. Es kann jedoch auch bestimmt werden, um das anstrengende Spiel abzukürzen, daß alle hinter dem Ergriffenen Stehenden mitgefangen sind und ebenfalls austreten müssen. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis alle Röchlein gefangen sind.

Schwarzer Mann.

Zahl der Spieler: 10—50.

Erforderlicher Raum: 50—60 Schritte Länge,
30—40 Schritte Breite.

An den beiden Schmalseiten des gut abgegrenzten Spielplatzes befinden sich 2 Freimale. (S. Fig. 8. A und B.) In eines derselben, z. B. A, stellt sich

der zum schwarzen Mann Erwählte und versieht sich mit einem Abzeichen (Tuch um den Arm oder Oberschenkel, Laub auf dem Hute o. dgl.); im gegen-

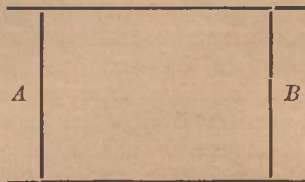


Fig. 8.

überliegenden Male, z. B. B, stehen alle übrigen Spieler. Der schwarze Mann ruft: „Fürchtet ihr den schwarzen Mann?“ und verläßt sein Mal. Sogleich erwidern die anderen: „Nein!“ und bemühen sich an dem ihnen entgegenlaufenden schwarzen Mann vorüber in das von demselben verlassene Mal zu gelangen. Der schwarze Mann sucht hiebei einen oder mehrere zu erhaschen. Wer von ihm drei Schläge hintereinander erhält, ist gefangen, versieht sich mit dem Abzeichen und begibt sich mit dem schwarzen Mann ins Mal, aus welchem die Spieler liefen, also B, um in den nächsten Gängen als Gehilfe zu dienen, das heißt mit dem schwarzen Manne auszulaufen und durch Schlagen neue Gefangene zu machen. So wiederholt sich das Spiel unter stetem Zurufen, Hin- und Herlaufen und Wechseln der Male solange, bis alle gefangen sind.

Regeln:

1. Gelingt es dem schwarzen Manne nicht, nach dreimaligem Auslaufen einen zu schlagen, so wird er durch einen anderen ersetzt.

2. Der Ruf: „Fürchtet ihr den schwarzen Mann?“ kommt immer nur dem schwarzen Manne zu.

3. Sowohl der schwarze Mann mit seinen Gehilfen, als die Gegner müssen stets zusammen auslaufen.

4. Kein Spieler darf beim Auslaufen im Male zurückbleiben.

5. Weder der schwarze Mann und dessen Gehilfen noch die Gegner dürfen beim Entgegenlaufen umkehren, wohl aber ist ein Ausweichen seitwärts oder ein Laufen im Bidzack gestattet.

6. Die Gehilfen sammt dem schwarzen Mann dürfen nicht vor dem Male stehend die Gegner abwarten, sondern müssen ihnen entgegenlaufen.

7. Wer von den Gegnern über die Seitengrenzen läuft, oder ins Mal, aus welchem er lief, zurückflüchtet, gilt als geschlagen.

8. Der zuerst Geschlagene ist schwarzer Mann im nächsten Spiele. Sollte aber zuletzt ein Spieler übrig bleiben und es demselben gelingen, ungeschlagen durchzukommen, so hat er das Recht, für das nächste Spiel den schwarzen Mann zu bestimmen.

Tag und Nacht.

(Weiß oder Schwarz.)

Zahl der Spieler: 12—60.

Erforderlicher Raum: 80—100 Schritte Länge,
40—60 Schritte Breite.

An den beiden Schmalseiten des Spielplatzes befindet sich je ein Freimal (s. Fig. 9. *A* und *B*), einige Schritte hinter jedem Freimal ein Gefangenmal, kenntlich gemacht durch einen Stein oder Stab oder durch eine Furche (*G*). Die Seitengrenzen sind ebenfalls durch Steine, Stangen u. dgl. bezeichnet.

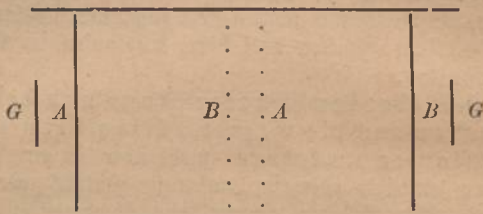


Fig. 9.

Die ganze Gesellschaft wird vorerst in zwei mit Rücksicht auf die Fertigkeit im Laufen möglichst gleiche Parteien *A* und *B* getheilt und hierauf bestimmt, welche die Tag- (oder weiße) Partei und welche die Nacht- (oder schwarze) Partei vorstellen soll. Nachdem dies geschehen, ordnet sich jede Partei zu einer Reihe nebeneinander Stehender. Beide Reihen stellen sich 10—15 Schritte voneinander so auf, daß sie sich den Rücken zuehren, während das Gesicht dem feindlichen Male zugewendet ist. Das Mal vor *A* gehört somit der Partei *B* und das Mal vor *B* der Partei *A*. Zwischen die so stehenden Parteien tritt nun der Spielleiter oder ein anderer als Unparteiischer und wirft eine Scheibe (aus Holz oder dickem

Bappendeckel), deren Durchmesser 12—15 cm beträgt und deren eine Seite weiß, die andere schwarz ist, in die Höhe. Je nach der beim Niederschlagen oben liegenden Seite ruft er dann: „weiß!“ oder „schwarz!“.

Die Partei, deren Farbe gerufen wurde, verfolgt sofort die andere, welche schleunigst umkehrt und sich in ihr Mal zu retten sucht. Um aber dorthin zu gelangen, muß sie durch die Gegner hindurch- oder um sie herumlaufen. Wer von einem Gegner drei Schläge erhält, ist gefangen und wird an das Gefangenental geführt, von wo er den nächsten Spielgängen zusieht. Die Reihen kehren nun wieder zu ihrer vorigen Aufstellung zurück und das Spiel wiederholt sich, bis eine Partei vollständig aufgerieben ist oder eine bestimmte Anzahl von Gefangenen verloren hat. Gut ist es, wenn die eine Partei ein Abzeichen nimmt, um sich von der anderen zu unterscheiden.

Regeln:

1. Wenn die Scheibe geworfen wird, darf niemand sich umsehen.

2. Wer auf der Flucht über die Seitengrenzen läuft oder wer sich ins gegnerische Mal flüchtet, gilt als gefangen.

3. Die verfolgende Partei darf sich nicht vor das Mal der Verfolgten stellen und so den Weg versperren.

4. Wer von den Verfolgern das feindliche Mal betritt, ist gefangen.

Bei einer zweiten Art dieses Spieles stehen die beiden Parteien nur auf 2—3 Schritte Abstand

einander gegenüber und wenden sich das Gesicht zu, so daß das eigene Mal hinter ihnen liegt. Sobald die Scheibe niederfällt, kehrt die Partei, deren Seite nach oben zu liegen kommt, (ohne auf einen Ruf des Spielleiters zu warten) schleunigst um und läuft in ihr Mal. Zur Gefangennahme genügt bei dieser Art ein Schlag. Regeln sonst wie oben.

An manchen Orten wird das Spiel auch so getrieben, daß jeder zum Gefangenen gemachte den, der ihn erhaschte, von der Stelle aus, wo der Schlag erfolgte, auf dem Rücken zu dessen Partei tragen muß, dann aber im nächsten Gange wieder frei zu seinen Genossen zurückkehren darf. Es bleiben somit bei dieser auch recht anziehenden und lustigen Spielweise immer alle bis zum Schluß d. h. bis das Spiel abgebrochen wird, in Thätigkeit.

Holland und Seeland.

Zahl der Spieler: 20—50.

Erforderlicher Raum: 40—50 Schritte Länge und Breite.

Der abgegrenzte Spielplatz stellt die See vor, in welcher es von Fischen aller Art wimmelt. Von einer Insel (dem in einer Ecke abgesteckten Freimal) stehen nun zwei, ein Holländer und ein Seeländer in die See, um dort zu fischen. Sie reichen sich zu diesem Zwecke die Hände und laufen unter dem Ruf: „Holland—Seeland!“ aus. Sobald sie einen erwischen, ist er gefangen und wird von ihnen in das Mal getragen. Darauf laufen sie wieder aus, um

einen zweiten zu fangen. Diese zwei Gefangenen reichen sich nun ebenfalls die Hände, laufen aus und fangen gleich dem ersten Paare einen und dann wieder einen. So geht es fort bis die See ausgefischt ist. Jedes neugebildete Paar läuft unabhängig von den anderen Paaren aus, so daß im Male ein stetes Kommen und Gehen herrscht. Gilt es einen sehr schweren oder großen Fisch zu fangen, welchen ein Paar allein nicht fangen oder tragen kann, so fordert dieses Paar die anderen unter dem Ruf: „Holland — Seeland!“ zur Hilfe auf, um vereint mit ihnen den Fisch zu umzingeln und aufs Land zu schleppen. Beim Fangen dürfen sich jedoch die Paare nicht zu einer Kette vereinen, sondern jedes Paar bleibt für sich. Die zwei, welche zuletzt gefangen werden, beginnen das nächste Spiel.

Regeln:

1. Bei jedem Auslaufen darf von einem Paare immer nur einer gefangen werden; die Gefangennahme geschieht durch einen Schlag.

2. Der Gefangene darf sich nicht zur Wehre setzen, desgleichen darf ihm kein anderer zu Hilfe kommen.

3. Wer über die Grenzen oder ins Mal läuft, gilt als gefangen.

4. Wird der Gefangene nicht getragen, u. zw. bis ins Mal, so gilt die Gefangennahme nicht.

5. Die Bildung von Paaren darf nur im Male erfolgen; ein einzelner kann nicht auslaufen.

6. Paare, welche nicht durch Handfassung verbunden sind, haben kein Recht zu fangen.

Bärenschlagen.

(Urbär, Freiwolf, Moland, Lutesor.)

Zahl der Spieler: 10—50.

Erforderlicher Raum: 60—80 Schritte Länge,
50—60 Schritte Breite.

Aus der Schar der Spieler wird einer zum Urbären bestimmt und begibt sich ins Bärenmal. Aus diesem läuft er unter lautem: „Bär aus!“ mit zusammengefalteten Händen auf den Spielplatz und schlägt so mit dem Rufe: „Geschlagen!“ einen der mit Plumpfäden versehenen Spieler. Der von ihm Geschlagene wird nun von allen ins Mal getrieben, wohin ihm auch der Urbär, welcher unverletzlich ist und nie geschlagen werden darf, folgt. Beide bilden nun durch Händefassen eine Kette und laufen wieder aus, um neuerdings einen Fang zu machen u. s. w. Auf diese Weise vergrößert sich die Zahl der Gefangenen immer mehr und die Kette wird mit jedem Auslaufen immer länger. Nach jedem Fange löst sich jedoch die Kette auf und flüchtet mit dem Gefangenen ins Mal, bis dorthin eifrigst von den noch freien Spielern verfolgt. Es gibt jedoch noch einen anderen Fall, in welchem die Bären sich flüchten müssen. Wird nämlich die Kette von Spielern, ohne daß diese geschlagen werden, gesprengt, oder löst sich die Kette aus eigenem Verschulden auf, bevor sie einen schlug, so wird sie ebenfalls nach dem Male zurückgetrieben.

Ist die Zahl der Spieler eine geringe, z. B. 10—15, so bilden die Bären nur eine Kette und beide

Außere haben das Recht zu schlagen. Sind der Spieler aber viele, so werden mehrere Ketten von je 3—4 Glieder gebildet. In diesem Falle hat in jeder Kette nur der rechte Führer das Schlagrecht, während der linke Führer die Aufgabe hat zu fangen und festzuhalten. Erwähnt sei noch, daß die Bären nur mit den Händen schlagen.

Regeln:

1. Neue Ketten dürfen nur im Bärenmale gebildet werden.

2. Läuft eine Kette aus, ohne vorher: „Bär aus!“ gerufen zu haben, so wird sie sofort zurückgetrieben.

3. Sobald eine Kette einen fängt, wird sie allein ins Mal getrieben, die übrigen Ketten dürfen jedoch unterdessen niemanden schlagen.

4. Bei dem Flüchten ins Mal dürfen die Bären nicht wiederschlagen.

5. Das Sprengen einer Kette darf nur von vorne versucht werden; die Kette darf sich hierbei nicht durch Treten vertheidigen.

6. Wer den Urbären schlägt, desgleichen wer über die Grenzen des Spielplatzes oder ins Bärenmal läuft, wird Bär.

7. Wer eine noch verbundene Kette schlägt, wer einem Bären ins Gesicht schlägt, ihn festhält oder ihm den Weg ins Mal verstellt, ist ebenfalls Bär.

8. Auf den Ruf des Urbären: „Ketten herein!“ haben alle Ketten ins Mal zu kommen und dort die Weisungen des Urbären entgegenzunehmen.

Die Jagd.

Zahl der Spieler: 12—60.

Erforderlicher Raum: 200—400 Schritte Länge und Breite.

Seinen vollen Reiz gewinnt das Spiel nur dann, wenn es in einem Walde gespielt wird, dessen Boden von Gräben und Schluchten durchfurcht ist und wo dichte, zu Verstecken sich eignende Gebüsche mit Blößen wechseln, welche Gelegenheit zum unbehinderten Laufen geben. Daß die Grenzen nach allen Seiten gut bestimmt werden, z. B. nach der einen Seite durch den Waldsaum, nach den anderen Seiten durch Gräben, Wege, auffallende Bäume u. dgl., ist unerlässlich.

Nachdem eine geeignete Stelle, am besten in einer Ecke, als Freistätte bezeichnet wurde, wird ein flinker und ausdauernder Läufer zum Jäger bestimmt. Dieser erwählt sich je nach der Zahl der am Spiele Theilnehmenden 1—2 andere, welche ihm beim Auffuchen und Jagen als Hunde behilflich sind und sich mit einem deutlich erkennbaren Abzeichen versehen müssen. Alle übrigen stellen das Wild vor, welches auf den Ruf des Jägers: „Freier Abzug!“ die Freistätte verläßt und so rasch als möglich aus dem Bereiche des Jägers zu kommen sucht, wozu einige Minuten Zeit gegeben wird. Hierauf eröffnet der Jäger mit einem dreimaligen lauten „Halloh!“ die Jagd. Während nun das flüchtende Wild von allen Seiten der Freistätte zustrebt, um dieselbe ungeschlagen zu erreichen, sucht der Jäger sovieler als möglich zu ertwischen. Wer von ihm drei Schläge erhält, wird Hund, versieht sich als solcher mit dem Abzeichen und nimmt sofort

an der weiteren Jagd theil. Die Hunde, welche kein Schlagrecht haben, helfen dem Jäger auf die Weise, daß sie das Wild einfangen und solange festhalten, bis der Jäger auf ihren Ruf „Jäger!“ herbeieilt, dem Festgehaltenen drei Schläge gibt und ihn so zum Hund macht.

Ist kein Wild mehr außerhalb der Freistätte zu finden, so begibt sich der Jäger mit den Hunden vor dieselbe, ruft: „Freier Abzug!“ und die Jagd beginnt und verläuft wieder in der geschilderten Weise. Dies wird solange fortgesetzt, bis nur mehr einer übrig bleibt. Gelingt es diesem, dreimal ungeschlagen nach der Freistätte durchzukommen, so wird er zum Lohne und zur Auszeichnung Jäger.

Regeln:

1. Wer auf den Ruf! „Freier Abzug!“ die Freistätte nicht verläßt, desgleichen, wer vor dem Rufe: „Halloh!“ in die Freistätte flüchtet, wird Hund.

2. Wer über die Grenzen des Platzes läuft, wird ebenfalls Hund.

3. Solange ein Wild nicht drei Schläge erhalten hat, kann es sich von den Hunden immer frei machen.

4. Das Wild darf sich nicht gegenseitig zuhelfen kommen, wohl aber dürfen dies die Hunde.

5. Sich mit dem Abzeichen der Hunde zu versehen, solange man noch frei ist, ist unehrenhaft.

Will man das Spiel auf einem offenen Platze treiben, welchem Bäume, Gebüsch u. s. w. und damit die Gelegenheiten zu Verstecken mangeln, so ändert man es so ab, daß man keine Freistätte bestimmt und den Jäger mit einem oder mehreren Handbällen ausrüstet.

So lange der Jäger noch kein Wild getroffen hat, muß er sich die Bälle selbst holen; später müssen dies die Hunde besorgen. Dem Wild ist es nicht gestattet, einen Ball aufzuheben, weiter zu werfen oder mit den Füßen fortzustoßen. Wer es dennoch thut, gilt als getroffen. Das Spiel dauert ohne Unterbrechung so lange, bis alles Wild abgeschossen ist.

Die Schnikeljagd.

(Hase und Hund.)

Zahl der Spieler: 8—30.

Der Boden zu diesem anstrengenden Spiele, welches sich nur für die besten und ausdauerndsten Läufer eignet, soll ziemlich eben, dabei aber reich mit Bäumen und Gebüsch besetzt, jedoch frei von Unterholz sein. Der Grenzen bedarf es nicht.

Zwei der gewandtesten Spieler werden als Hasen bestimmt und mit Taschen oder Säcken ausgerüstet, welche mit weißen Papierschnitzeln gefüllt sind; die übrigen der Gespielschaft bilden die Hunde. Das Spiel nimmt nun folgenden Gang. Die Hasen laufen vom Platze, auf welchem die Hunde versammelt sind, nach einer beliebigen Richtung und mit beliebigen Abweichungen vom eingeschlagenen Wege, müssen jedoch während des Laufes bald hier, bald dort die Papierschnitzeln austreuen, um so annähernd die Richtung anzudeuten, jedoch nicht so dicht, daß es keine Mühe machen würde, ihre Spur aufzufinden. Nach ungefähr 10 Minuten, welche den Hasen als Vorsprung eingeräumt sind, jagen die Hunde nach, eifrigst bestrebt, nach den herum-

liegenden Papierschnitzeln die Spur aufzufinden und wenn dies gelungen, den Hasen solange nachzusetzen, bis sie sie erhaschen. Da bei den Suchen die Hunde sich manchmal weit voneinander entfernen, so muß derjenige, welcher die richtige Fährte entdeckt zu haben glaubt, die übrigen durch lauten Zuruf hievon verständigen. Freilich erweist sich die Fährte auch oft als eine falsche; denn die Hasen wenden allen Scharfsinn auf, die Hunde irre zu führen und von ihrer Spur abzulenken. — Diejenigen, welche die Hasen erhaschten, lösen dieselben im nächsten Spiele ab.

Diebshlagen.

Zahl der Spieler: 4—20.

Zu diesem Spiele wird zuerst ein Raum von 65 oder 80 Schritten Länge und 15 Schritten Breite abgesteckt. (S. Fig. 10). Innerhalb dieses Raumes

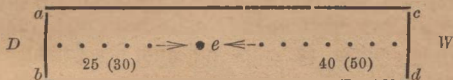


Fig. 10.

wird ein Stab (e) in den Boden gesteckt (ein Stein oder dergl. hingelegt), u. zw. derart, daß derselbe von der einen Schmalseite ($a b$) 25 oder 30 Schritte von der anderen ($c d$) 40 oder 50 Schritte entfernt ist. Die hier angegebenen Maße gelten, ob die Zahl der Spieler klein oder groß ist.

Die Gesellschaft wird in zwei an Zahl und Fertigkeit im Laufen gleiche Parteien getheilt, von welchen

die eine die Diebe, die andere die Wächter vorstellt. Die Diebe (*D*) stellen sich hinter die Linie *a b*, die Wächter (*W*) hinter *c d*, so daß die ersteren dem Stabe (*e*) näher, die letzteren entfernter sind. Das Spiel selbst ist ein Wettlauf zweier, bei welchem es sich für jeden Dieb darum handelt, einen auf dem Stabe befindlichen Gegenstand (Mütze, Sacktuch o. dgl.) zu rauben, ohne dabei von dem Wächter erwischt zu werden. Der Verlauf des Spieles ist demnach folgender. Nachdem sich ein Dieb und ein ihm im Laufen ebenbürtiger Wächter hinter den Mallinien *a b* und *c d* aufgestellt haben, gibt der Spielleiter oder Schiedsrichter durch den Ruf: „Eins! zwei! — drei!“ das Zeichen zum Beginne. Beide laufen nun aus, der Dieb, um den auf dem Stabe befindlichen Gegenstand zu nehmen und mit demselben zurück in sein Mal zu flüchten, der Wächter um den Dieb noch vor dem Erreichen des Males zu erhaschen. Dem Diebe ist es dabei erlaubt, den Wächter in jeder Weise zu täuschen. Flüchtet er ins Mal zurück, ohne den Gegenstand genommen zu haben, so muß sich auch der Wächter hinter die Linie seiner Partei begeben und darf nicht früher wieder auslaufen, als bis der Dieb neuerdings das Mal verläßt. Gelingt es dem Dieb, mit dem geraubten Gegenstand dem Wächter zu entkommen, so ist letzterer gefangen und wird ins Mal der Diebe gebracht. Wird aber der Dieb innerhalb des abgegrenzten Raumes vom Wächter geschlagen (ein Schlag genügt), so muß er als Gefangener ins Mal der Wächter. Hierauf laufen wieder zwei andere aus u. s. f. Waren von beiden Parteien sämmtliche im Spiel, so ist ein Gang aus,

die Parteien wechseln die Plätze und Rollen und es beginnt der zweite Gang. Die Partei, welche in beiden Gängen mehr Gefangene machte, hat gesiegt.

Regeln:

1. Wenn der Dieb beim Fliehen den abgesteckten Raum überschreitet, gilt er als gefangen. Innerhalb des Raumes kann er jedoch nach allen Seiten ausweichen.

2. Wenn der Dieb den geraubten Gegenstand nicht ins Mal bringt, gilt er auch als gefangen.

Wird ohne Schiedsrichter gespielt, dann muß natürlich zu Beginn des Spieles der Wächter immer erst auf das Auslaufen des Diebes warten. Regeln im übrigen wie sonst.

Schlaglaufen.

Zahl der Spieler: 8—20.

Erforderlicher Raum: 50 Schritte Länge, 15—20 Schritte Breite.

Wie beim vorigen Spiele stehen zwei Parteien *A* und *B* hinter den Freimalen einander gegenüber. Einer von der Partei *A* geht vor das Mal der Partei *B* und fordert irgend einen Gegner heraus. Dies geschieht, indem er dem Geforderten, welcher mit einem Fuße im Male stehen muß, auf die Hand des vorgestreckten Armes drei Schläge, nach Belieben rasch oder langsam gibt. Nach dem dritten Schläge kehrt sich der Schläger um und flüchtet vor dem Herausgeforderten, welcher ihm so schnell als möglich nachsetzt. Beide dürfen nur innerhalb des abgegrenzten Raumes gerade aus oder im Zickzack vorwärts laufen. Wird der Schläger noch vor Erreichen

seines Males geschlagen, so ist er gefangen und begibt sich ins Mal der Gegner. Sein Verfolger aber fordert nun einen aus der Partei A, um dann vor demselben zu fliehen. Wird jedoch der Schläger nicht geschlagen, so ist sein Verfolger gefangen und es geht wieder ein zweiter der Partei A zur anderen Partei hinüber und fordert u. s. w. So wird das Spiel fortgesetzt, bis von beiden Parteien jeder entweder als Verfolger oder als Verfolgter an der Reihe war. Die Partei mit der größeren Zahl von Gefangenen hat gesiegt.

Will man eine größere Anzahl von Spielern (etwa 30 oder 40) das Spiel treiben lassen, so kann bestimmt werden, daß gleichzeitig 2 oder 3 ebensovielen Gegner zum Laufen herausfordern. Jeder beschäftigt sich nur mit seinem Gegner.

Foppen und Fangen.

Zahl der Spieler: 12—20.

Erforderlicher Raum: 50 Schritte Länge, 30 Schritte Breite.



Fig. 11.

Der Platz zu diesem Spiele wird nach Fig. 11 in folgender Weise hergerichtet.

Einen Schritt von den beiden mit Kalkbrei hergerichteten Mallinien $a b$ und $c d$ werden zwei Linien $e f$ und $g h$, jede 8—10 Schritte lang, in den Boden gerissen oder ebenfalls mit Kalkbrei gezogen. Außerdem wird einige Schritte hinter den Malen durch einen Stab oder Stein, i und k , der Standort bezeichnet, wohin die im Spiele gemachten Gefangenen gebracht werden.

Nachdem zwei Spieler zu Anführern bestimmt wurden, wählen dieselben abwechselnd je einen aus der Gespielschaft, wodurch am besten zwei an Lauffertigkeit gleich starke Parteien gebildet werden. Die eine Partei stellt sich mit ihrem Anführer hinter die Linie $a b$, die andere hinter $c d$, worauf das Spiel beginnt. Von der einen Partei, sagen wir A , läuft einer, z. B. 4, der anderen Partei bis auf einen Schritt vor die Linie $g h$ entgegen. Sobald dies der Anführer der Partei B sieht, bestimmt er irgend einen, dem Gegner möglichst ebenbürtigen z. B. 7, um dem Entgegenkommenden aufzulauern. Zu diesem Zwecke muß sich 7, bevor 4 noch ganz herangekommen ist, mit einem Fuße auf die Linie $c d$, mit dem anderen Fuße auf die Linie $g h$ stellen. In dieser Stellung, wobei er jedoch auf der Linie $g h$ hin- und herrücken darf, paßt er scharf auf, ob 4 mit einem Fuße die Linie $g h$ berührt. 4 beginnt nun das Foppen, indem er macht, als wolle er die Linie berühren, den Fuß bald vor, bald zurück setzt, zappelt, hin- und her läuft u. s. w. Sobald er glaubt, 7 genügend getäuscht und dessen Aufmerksamkeit eingeschläfert zu haben, berührt er mit einem Fuße die Linie $g h$ und läuft dann so schnell als möglich zu seiner Partei zurück. Denn sofort nach der Berührung der Linie setzt

ihm 7 nach und sucht ihn innerhalb des Raumes $abcd$ zu fangen. Die Gefangenahme erfolgt durch einen Schlag mit der flachen Hand. Gelingt es ihm, so ist 4 gefangen und muß sich ins Gefangenmal k begaben, 7 aber tritt jetzt vor die Linie ef , um einen der Partei A zu foppen u. s. w. Gelingt es 7 nicht, 4 einzuholen, so ist er gefangen und wird ins Gefangenmal hinter i gebracht. Es beginnt aber trotzdem einer seiner Partei (B) mit dem Foppen. So wird abwechselnd von beiden Parteien einer herausgeschickt zum Foppen oder Fangen, bis eine Partei eine voraus bestimmte Anzahl von Gefangenen gemacht hat.

Nicht selten kommt es bei diesem Spiele vor, daß eine Partei trotz der besseren Läufer verliert. Denn der Foppende gebraucht oft die List, zu thun, als habe er die Linie berührt und läuft fort. Läßt sich nun der Fänger täuschen oder hinreißen und setzt ihm nach, so kommt jener wieder zurück, berührt erst jetzt die Linie und gewinnt dadurch einen beträchtlichen Vorsprung. Denn nach der in diesem Spiele waltenden Regel muß auch der Fänger erst wieder zurücklaufen und die hintere Mallinie (ab oder cd) berühren, bevor er das Recht hat, den Foppenden zu verfolgen.

Regeln:

1. Der Anführer kann selbst und so oft er will die Stelle des Fängers übernehmen, er darf jedoch nie zum Foppen auslaufen. Wird er gefangen, so entscheidet dies nicht über Sieg oder Verlust; es wird nur ein anderer Anführer gewählt.

2. Berührt der Foppende die kurze Linie früher, als ihm ein Fänger entgegengestellt wird, so gilt es nicht.

3. Läuft der Foppende über die Seitengrenzen, so gilt er als gefangen.

4. Wenn von einer Partei einer bereits dreimal foppen war, so kann es die andere Partei ablehnen, ihm einen Fänger entgegenzustellen.

Wächter und Diebe.

Zahl der Spieler : 20 - 60.

Erforderlicher Raum : 200 - 400 Schritte Länge und Breite.

Der geeignetste Platz für dieses Spiel ist ein Wald oder eine ebene Wiese, welche reichlich von einzelstehenden Bäumen und Gebüschern besetzt und umsäumt ist; finden sich dazu noch Heuhäufchen, wie etwa nach der Mahd, dann umso besser. Der Platz soll außerdem leicht erkennbare Grenzen haben.

Nachdem einer zum Richter erwählt wurde, theilt derselbe die ganze Gespielschaft in zwei gleichstarke Parteien, in Wächter und Diebe und gibt dann jeder derselben ein Lösungswort, z. B. den Wächtern Rom, den Dieben Paris. Hierauf versehen sich die Wächter noch mit einem weithin sichtbaren Abzeichen (z. B. weißem Tuche um den Arm), die Diebe mit Plumpfäden. Ist dies geschehen, so wird den Dieben eine gewisse Zeit (2—5 Minuten) eingeräumt, binnen welcher sie sich verstecken können. Nach Ablauf dieser Frist ertheilt der Richter den Wächtern den Befehl, die Diebe auszuspähen und zu fangen. Zu diesem Zwecke entsendet er bald dahin, bald dorthin Einzelne oder Abtheilungen unter Anführern mit dem Auftrage, Diebe

auszukundschaften, zu umzingeln, zu überfallen u. s. w. Kann ein Wächter unter Nennung seines Losungswortes (Rom) einen Dieb berühren, so ist dieser gefangen und wird unter die Zahl der Wächter aufgenommen, nachdem er vorher sich mit dem betreffenden Abzeichen versehen hat.

Während aber solcherweise die Wächter thätig sind, die Diebe zu fangen, sind diese wieder unablässig bemüht, den Wächtern aufzulauern, ihnen Hinterhalte zu legen, sie zu überrumpeln und zu ihren Genossen zu machen. Gelingt es nämlich einem Diebe, sich an einen Wächter heranzuschleichen und ihm unter Ausruf seiner Losung (Paris) einen Schlag mit dem Plumpsack zu geben, bevor noch der Wächter sein Losungswort aussprechen kann, so ist der Wächter sofort zum Dieb gemacht.

Dieser gegenseitige Kampf dauert so lange, bis es den Wächtern oder den Dieben gelungen, alle Gegner zu fangen und zu Genossen zu machen. Die Partei, welcher dies gelingt, hat gewonnen. Sollte es aber den Dieben gar gelingen, sich an den Richter anzuschleichen und ihn auf die vorgeschriebene Weise gefangen zu nehmen, so ist das Spiel ohne weiteres zu Gunsten der Diebe entschieden und beendet. Der Richter muß daher mit der größten Vorsicht und Aufmerksamkeit handeln und sich immer mit einer Schar entschlossener und wachsammer Wächter umgeben.

Regeln :

1. Die Grenzen des Spielplatzes dürfen nicht überschritten werden; wer es thut, verliert das Recht, weiter mitzuspielen.

2. Versieht sich ein Dieb zur Täuschung des Gegners mit dem Abzeichen der Wächter, so gilt er als gefangen.

3. der Wächter darf seine Losung nicht eher ausrufen, als bis er den Dieb sieht, welchen er ergreifen will oder der ihn anfallen will.

4. Den Dieben ist es zwar auch gestattet, sich zu vereinigen, um eine Abtheilung Wächter zu überfallen; merken es aber die Wächter frühzeitig genug und rufen ihr Losungswort aus, so haben jene weiter kein Recht, vorzudringen. Diese Regel muß genau befolgt werden, da sonst das ganze Spiel ausartet.

Seinen besonderen Reiz gewinnt dieses Spiel, wenn es in den Stunden der Dämmerung getrieben wird, da dann neben der List, Geistesgegenwart, Gewandtheit und Schlagfertigkeit, welche das Spiel erfordert, noch außerdem in hohem Grade die Wachheit der Sinne in Anspruch genommen wird.

Barlaufen.

(Barlaufen, Bahnlaufen.)

Zahl der Spieler: 20—40.

Erforderlicher Raum: 40—50 Schritte Länge, 30—40 Schritte Breite.

An jeder Schmalseite des an den Längsseiten durch Stäbe gut abgegrenzten Spielplatzes befindet sich ein Freimal. Die Grenze desselben, ab und cd , muß nach der Platzmitte zu so hergerichtet sein, daß sie schon aus einiger Entfernung gut zu sehen und zu erkennen ist. Am besten erreicht man dies, wenn man die Malinie durch Steine bezeichnet oder mit Kalkbrei auf dem Boden zieht. Rechts vor jedem Male wird in einer

Entfernung von drei vollen Schritten nahe der Längsseite das Gefangenenmal, G , durch einen Stab oder Stein oder dgl. bezeichnet. (S. Fig. 12.)

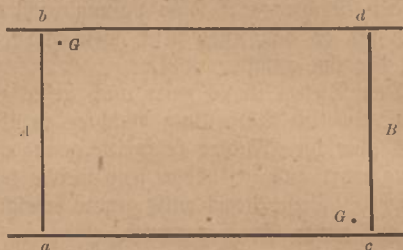


Fig. 12.

Nachdem 2 Spieler zu Führern bestimmt und hierauf durch Wählen zwei gleich starke Parteien gebildet wurden, begibt sich jede in ihr Freimal und das Spiel wird damit eröffnet, daß von der einen Partei, z. B. A , ein gewandter Läufer vor das Mal der anderen Partei B geht und dort einen Beliebigen „fordert“. Die Förmlichkeit des Forderns geschieht in der beim „Schlaglaufen“ (s. dasselbe) geschilderten Weise. Nach dem dritten Schlage sucht der Forderer so rasch als möglich das Mal seiner Partei wieder zu erreichen; denn der Geforderte, aber auch nur der, darf ihn von diesem Augenblicke an verfolgen und schlagen. Sobald der Forderer die Mitte des Spielplatzes erreicht, ohne geschlagen worden zu sein, laufen ein anderer oder mehrere von seiner Partei (A) zur Hilfe aus. Vor diesen räumt nun wieder der Geforderte das Feld nach der in diesem Spiele waltenden Hauptregel: „Jeder

früher Ausgelaufene kann von jedem später auslaufenden Gegner geschlagen und damit zum Gefangenen gemacht werden“. Während aber der Geforderte zu seinem Male zurückflüchtet, kommen schon andere von seiner Partei aus demselben, vor welchen nun wieder die Läufer der Partei (A) flüchten u. s. w.

Wird endlich einer gefangen, was durch einen Schlag mit der flachen Hand geschieht, so muß der Schläger laut: „Halt!“ rufen. Auf diesen Ruf ruht das Spiel und ein Gang desselben ist aus. Alle, welche sich außerhalb der Freimale befinden, kehren in dieselben zurück und der Gefangene begibt sich zum Gefangenenmale, bei welchem er sich so aufstellt, daß er mit dem linken Fuße in Berührung mit dem Male bleibt.

Den zweiten, sowie jeden weiteren Gang eröffnet nun derjenige, welcher den Gefangenen machte, dadurch, daß er „lockt“. Er läuft nämlich gegen das feindliche Mal soweit er will, jedenfalls aber bis zur Mitte des Platzes vor, um Gegner zum Auslaufen zu veranlassen, worauf das Spiel wieder in der oben geschilderten Weise sich entwickelt, bis abermals einer geschlagen wird. Der zweite Gefangene stellt sich so auf, daß er mit seinem linken Fuße den rechten des Erstgefangenen berührt und außerdem dessen Hand ergreift, so daß die Gefangenen eine geschlossene Kette bilden. Sie dürfen diese Kette auch dadurch verlängern, daß sie sich nur an den Händen der ausgebreiteten Arme fassen, um ihrer Partei sich möglichst zu nähern. Stets muß jedoch der Erstgefangene mit einem Fuße

das Mal berühren. — Jeder weitere Gefangene macht es wie der zweite.

Jede Partei hat natürlich das Bestreben, ihre gefangenen Genossen zu befreien. Dies geschieht dadurch, daß sich einer in einem geeigneten Augenblicke, ohne geschlagen worden zu sein, dem (den) Gefangenen nähert und ihn (einen von ihnen) unter dem Rufe: „Erlöst!“ mit der Hand berührt.

Mit der Erlösung tritt ebenfalls eine Unterbrechung des Spieles ein. Die Befreiten sowie alle übrigen Spieler gehen in ihre Male und der Erlöser beginnt den neuen Gang mit dem Locken.

Je nach der Zahl der Spieler beenden 3—5 Gefangene ein Spiel. Bei einer geringen Anzahl von Spielern (20) kann man die Bestimmung treffen, daß, sobald ein zweiter gefangen wurde, der Erstgefangene zu seiner Partei zurückkehren darf. Er wird jedoch selbstverständlich zu der Zahl der in einem Spiele zu machenden Gefangenen hinzugerechnet.

Das nächste Spiel beginnt immer die gewinnende Partei, nachdem vorher die Male gewechselt wurden.

Zur Schlichtung der bei diesem Spiele häufiger als bei jedem anderen vorkommenden Streitfälle ist es, wenigstens bei jüngeren Spielern oder bei solchen, die noch nicht sicher in den Regeln sind, nothwendig, einen mit dem Spiele und seinen Feinheiten vollkommen vertrauten Schiedsrichter aufzustellen, dessen Aussprüchen sich jeder unbedingt zu fügen hat. In zweifelhaften Fällen, wo sich der Sachverhalt schwer feststellen läßt, oder noch mehr in Fällen, wo jede Partei gerade das Gegentheil behauptet, ist es immer

am besten, das Spiel in den Stand zurückkehren zu lassen, welchen es vor dem streitigen Falle hatte. Die meisten Streitigkeiten entstehen übrigens dann, wann gleichzeitig zu viele auslaufen, weil dadurch die Uebersicht und die Möglichkeit verloren geht, bestimmt zu wissen, wer früher, wer später von den Gegnern das Mal verließ. Es soll daher jeder nur dann auslaufen, wenn er einen bestimmten Zweck damit verbindet, so z. B. wenn es gilt, einen gefährdeten Genossen zu decken und den Verfolger zu schlagen, oder die Befreiungsversuche abzuschlagen, oder einen Gegner, dem man sich überlegen glaubt, zu verfolgen u. s. w. Hat man seine Absicht erreicht, so kehre man ins Mal zurück, um sich damit das Recht zu neuem Auslaufen zu erwerben. Wird dies beachtet und weiters das acht- und zwecklose Herumstehen auf dem Plaze vermieden, so kann eine Partei sicher sein, sich vor Verlusten zu schützen und die Entscheidung zu ihren Gunsten herbeizuführen, selbst wenn der Gegner bessere und gewandtere, aber dabei unbesonnene Spieler hat.

Um Verwechslungen zu vermeiden, muss sich bei diesem Spiele eine Partei mit Abzeichen versehen.

Weitere Regeln:

1. Die Zahl der Gefangenen, welche ein Spiel entscheiden, wird vor Beginn desselben festgestellt.

2. In einem Gange kann immer nur ein Gefangener gemacht werden. Werden von einer Partei zwei Gefangene gemacht, so muss sie sich für einen von beiden entscheiden; der andere kehrt frei zu seiner Partei zurück.

3. Geschlagen darf nur mit der flachen Hand werden; eine Berührung mit einem anderen Körperteile hat keine Folgen.

4. Als gefangen gilt:

a) wer die Seitengrenzen des Spielplatzes überschreitet; sind es zwei oder mehrere, so gilt immer nur der zuerst hinüber laufende als gefangen.

b) wer einen Gegner schlägt, den er zu schlagen kein Recht hat;

c) wer einen Gegner schlägt, ohne „Halt!“ zu rufen, oder wer „Halt!“ ruft, ohne geschlagen oder getroffen zu haben;

d) wer bei der Befreiung der Gefangenen nicht „Erlöst!“ ruft oder aber ruft, ohne die Gefangenen berührt zu haben.

In allen diesen Fällen ruht das Spiel, als wenn einer geschlagen oder erlöst worden wäre. Das Loosen im nächsten Gange beginnt dann ein vom Führer der betreffenden Partei Bestimmter.

5. Wenn gleichzeitig von jeder Partei einer geschlagen wird oder wenn von der einen Partei einer geschlagen wird und gleichzeitig von der anderen Gefangene erlöst werden, so gilt beides nicht.

6. Wenn von einer Partei gleichzeitig einer geschlagen wird und Gefangene erlöst werden, so gilt nur eines von beiden, wobei aber der Partei die Wahl frei steht.

7. Gefangene können nur dann gültig erlöst werden, wenn sie unter sich eine geschlossene Kette bilden und wenn der Erstgefangene mit dem Male in Berührung ist.

8. Gefangene, welche sitzen oder liegen, können nicht erlöst werden.

9. Die Gefangenen dürfen die feindlichen Spieler nicht stören, wohl aber sollen sie darauf sehen, daß sich die Gegner immer „frisch Bar!“ holen, d. h. immer erst in ihr Mal laufen, bevor sie wieder auslaufen.

10. Wenn ein Gefangener das Mal verrückt, so ist das Spiel für seine Partei ohneweiters verloren.

11. Wer ohne geschlagen zu werden ins feindliche Mal läuft (absichtlich hineinzulaufen hat keinen Sinn!), muß bei passender Gelegenheit wieder zurücklaufen, darf aber dabei von jedem Gegner im Felde geschlagen werden, ohne selbst schlagen oder erlösen zu dürfen.

12. Es ist streng verboten, sich beim Flüchten plötzlich niederzuwerfen, um den Gegner dadurch zu Fall zu bringen. Wer es thut, wird von der weiteren Theilnahme am Spiele ausgeschlossen.

13. Wird ohne Schiedsrichter gespielt, so treffen in allen Streitfällen nur die beiden Führer eine Entscheidung.

Einen noch größeren Reiz kann man diesem schönen Spiele dadurch leihen, wenn jede Partei 8—10 Schritte vor ihrem Male eine Fahne aufpflanzt (Fahnenbarlauf). In diesem Falle gilt noch folgende Regel:

14. Gelingt es, die Fahne des Gegners in das eigene Mal zu bringen, ohne geschlagen zu werden, so hat ohne Rücksicht auf die Zahl der etwa gemachten Gefangenen das Spiel jene Partei verloren, welcher die Fahne geraubt wurde.

Erwähnt sei noch, daß einzelnstehende Bäume, Gebüsche, ja selbst kleine Hügel und Gräben kein Hindernis für das Barlaufen bilden. Im Gegentheil sind sie wegen der Möglichkeit,

sie als Mittel zur Deckung u. s. w. benutzen und so ganz überraschende Wendungen herbeiführen zu können, vortrefflich geeignet, das Spiel noch lebensvoller und fesselnder zu gestalten. Das Gleiche wird erreicht, wenn man sich auf dem Spielplatze künstliche Hindernisse schafft, indem man Turngeräthe, wie Böcke, Pferde Springständer oder dergleichen da und dort aufstellt.

Feldbar.*)

Zahl der Spieler: 8—20.

Erforderlicher Raum: 60—100 Schritte Länge,
30—40 Schritte Breite.

Dieses Spiel, welches nur eine schwierigere Art des sonst üblichen Barlaufens ist, unterscheidet sich von demselben hauptsächlich darin, „dass keiner, der das Mal verließ, in dasselbe zurückkehren darf, bevor nicht ein Gefangener gemacht wurde, und dass jeder sich nur um zwei Gegner zu kümmern hat, um den, den er allein das Recht hat zu fangen, und um den, der allein ihn fangen darf.“ Auch die Aufstellung der Parteien ist eine etwas andere, wie aus folgender Zeichnung (Fig. 13) und Beschreibung zu ersehen ist.

An der einen Schmalseite werden zwei Ausläufmale (*A* und *B*) in der Weise hergerichtet, dass man nahe den Längsseiten je 2, 3 *m* von einander entfernte Stangen in den Boden steckt und in einer Höhe von 1 *m* durch eine Stange oder durch eine dicke Schnur verbindet. 3—4 Schritte von den äußeren Stangen werden die beiden Gefangenenmale (*G* und *G*¹) durch einen Stab bezeichnet. Sowohl die Längsseiten als die

*) Nach G. Dster. Monatschrift für das Turnwesen 1895.

untere Schmalseite des Spielfeldes sollen gut abgegrenzt sein.

Nachdem durch Wahl zwei gleichstarke Parteien gebildet wurden, stellt sich jede mit ihrem Führer bei ihrem Male so auf, daß die Einzelnen hintereinander=

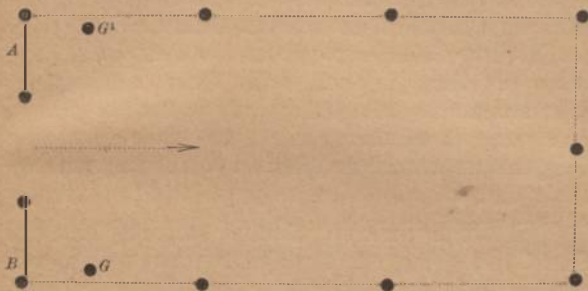


Fig. 13.

geordnet die eine Leibesseite dem Male, das Gesicht aber den Gegnern zuwenden und mit der linken bzw. rechten Hand die Querstange (Schnur) erfassen. Die Nothwendigkeit dieser Aufstellung ergibt sich daraus, daß die Male sich nicht gegenüber, sondern nebeneinander befinden. Es läuft nun von jener Partei, die nach der durch das Los getroffenen Entscheidung das Spiel zu eröffnen hat (z. B. A), ein Läufer aus, um sofort von einem Läufer der anderen Partei (B) verfolgt zu werden. Letzterer wird wieder von einem Gegner aus der Partei A verfolgt, dieser wieder von einem Gegner aus der Partei B u. s. w. Das Spiel bleibt so lange ohne Unterbre-

chung im Gange, bis ein Spieler gefangen wurde. Die Gefangennahme geschieht durch einen Schlag mit der flachen Hand, wobei der Schläger gleichzeitig „Halt!“ rufen muß. Hiemit ist ein Gang des Spieles aus. Alle Spieler kehren zu ihren Malen zurück und der Gefangene begibt sich zum Gefangenenmale, bei welchem er sich so aufzustellen hat, daß er mit einem Fuße das Mal berührt. Wird im weiteren Verlaufe des Spieles ein zweiter Gefangener gemacht, so stellt sich derselbe neben den Erstgefangenen, dessen Hand erfassend und so mit ihm eine Kette bildend. Jeder weitere Gefangene macht es wie der zweite, stets muß jedoch der Erstgefangene mit einem Fuße in Berührung mit dem Male bleiben.

Wie beim einfachen Barlauf darf auch hier jede Partei ihre gefangenen Genossen befreien, was dadurch geschieht, daß ein Spieler in einem günstigen Augenblicke zum gegnerischen Gefangenenmal läuft und den Gefangenen (einen derselben) unter dem Rufe: „Erlöst!“ mit der Hand berührt. In diesem Falle ist ein Gang des Spieles ebenso beendet, als wenn einer im Felde geschlagen worden wäre.

So folgt, indem bald einer gefangen, bald einer befreit wird, Gang auf Gang, bis eine Partei nur mehr einen Spieler besitzt, womit das Spiel beendet ist. Hat die gewinnende Partei am Schluss noch mehr als die Hälfte ihrer Spieler, so zählt der Gewinn doppelt d. h. um den Verlust wett zu machen, muß die verlierende Partei die nächsten zwei Spiele hintereinander gewinnen.

Regeln:

1. Das Los bestimmt, welche Partei das Spiel eröffnen soll. Den zweiten, sowie jeden weiteren Gang eröffnet die Partei, die im vorherigen Gange einen Gefangenen gemacht oder erlöst hat. Hat jedoch eine Partei nur mehr einen Spieler, so eröffnet immer die stärkere Partei.

2. Vor dem Auslaufen muß der Spieler die Hand am Male haben, sonst kann er weder gültig fangen noch erlösen.

3. Jeder Spieler darf nur den Gegner fangen, der unmittelbar vor ihm auslief.

4. Jeder Spieler darf nur von einem Gegner verfolgt werden.

5. Jeder Spieler hat das Recht, statt den vor ihm ausgelaufenen Gegner zu fangen, einen Gefangenen zu erlösen.

6. Vor Beendigung eines Ganges darf niemand ins Mal zurückkehren.

7. In einem Gange darf immer nur ein Gefangener gemacht werden. Werden von einer Partei zwei Gefangene gemacht, so muß sie sich für einen der beiden entscheiden; der andere kehrt frei zu seiner Partei zurück.

8. Geschlagen darf nur mit der flachen Hand werden; eine Berührung mit einem anderen Körpertheile hat keine Folgen. Desgleichen gilt nur ein Schlag auf den Rücken.

9. Als gefangen gilt:

a) wer die Grenzen des Spielfeldes überschreitet;

b) wer einen Gegner schlägt, den zu schlagen er kein Recht hat;

c) wer einen Gegner schlägt, ohne „Halt!“ zu rufen, oder wer „Halt!“ ruft, ohne geschlagen oder getroffen zu haben;

d) wer bei der Befreiung eines Gefangenen nicht „Erlöst!“ ruft oder aber ruft, ohne den Gefangenen berührt zu haben.

10. Wenn gleichzeitig von jeder Partei einer geschlagen oder wenn von einer Partei einer geschlagen und gleichzeitig von der anderen einer erlöst wird, so gilt beides nicht.

11. Wenn von einer Partei gleichzeitig einer geschlagen und einer erlöst wird, so gilt nur eines von beiden, wobei aber der Partei die Wahl frei steht.

12. Ein Gefangener kann nur dann gültig erlöst werden, wenn er mit den anderen Gefangenen eine geschlossene Kette bildet und wenn der Erstgefangene mit dem Male in Berührung ist.

13. Die Gefangenen dürfen die Gegner nicht stören, wohl aber sollen sie darauf sehen, daß dieselben vor dem Auslaufen die Hand am Male haben.

14. Gefangene, welche sitzen oder liegen, können nicht erlöst werden.

15. Wenn ein Gefangener das Mal verrückt, so ist das Spiel für seine Partei verloren.

16. Es ist streng verboten, sich beim Flüchten plötzlich niederzuwerfen, um den Gegner dadurch zu Fall zu bringen. Wer es thut, wird von der weiteren Theilnahme am Spiele ausgeschlossen.

17. Wird ohne Schiedsrichter gespielt, so treffen in allen Streitfällen nur die beiden Führer eine Entscheidung.

II. Ballspiele. *)

Stehball.

Zahl der Spieler: 6—15.

Ein durch Wahl Bestimmter beginnt das Spiel damit, daß er den Ball senkrecht in die Höhe wirft und dabei gleichzeitig den Namen eines der um ihn stehenden Genossen ruft. Der Angerufene sucht, während alle schleunigst sich von ihm entfernen, den Ball aus der Luft zu fangen. Gelingt es ihm, so wirft nun er den Ball in die Höhe und ruft dabei wieder den Namen irgend eines Spielers. So geht es fort, bis einer den Ball nicht fängt. Dieser nun hebt den Ball so rasch als möglich vom Boden auf und ruft dann „Halt!“, auf welchen Ruf alle Laufenden stehen bleiben müssen. Er sucht sich den ihm zunächst Stehenden aus, macht von seinem Standorte aus einen Sprung nach ihm und wirft auf ihn. Trifft er, so hat der Betroffene sofort den Ball aufzunehmen,

*) Der gute Betrieb dieser Spiele erfordert große Sicherheit und Fertigkeit im Werfen und Fangen des Balles. Es ist daher unerlässlich, die Spieler darin besonders auszubilden. Eine vortreffliche Anleitung hierüber giebt die Schrift „Ballübungen.“ „Das Ballwerfen und Ballfangen 2c.“ von A. Hermann. 2. Auflage. Berlin 1894. Gärtner's Verlag (Herm. Herzfelder).

„Halt!“ zu rufen und wieder auf einen zweiten zu werfen u. s. f. Trifft einer nicht, so wird er hiefür gestraft, und zwar auf folgende Weise. Er faßt den Ball mit beiden Händen und wirft ihn aus der Stellung mit geschlossenen Beinen über den Kopf nach rückwärts. Dort, wo der Ball niederfiel, stellen sich alle übrigen auf und jeder von ihnen wirft einmal nach dem Bestraften. Es ist dabei demselben zwar nicht gestattet, seinen Platz zu verlassen, wohl aber darf er durch Aufhüpfen, Drehen, Bücken u. s. w. dem Wurse ausweichen.

Das nächste Spiel eröffnet der Bestrafte.

Regeln:

1. Kein Spieler darf „Halt!“ rufen, bevor er nicht den Ball in den Händen hat.

2. Nach dem Rufe „Halt!“ darf keiner mehr weiter laufen. Thut es einer, so muß er auf Verlangen des Werfers die Schritte, welche er noch weiter lief, zurückthun.

3. Beim Werfen muß jeder ruhig stehen bleiben; es ist jedoch gestattet, dem Werfer den Rücken zuzukehren. Weicht einer aus, so kann der Werfer den Wurf wiederholen.

Kreisball.

Zahl der Spieler: 10—20.

Die Spieler stellen sich, einer gleich weit von dem anderen entfernt, in einem Kreise auf, dessen Durchmesser beiläufig soviel beträgt, daß man noch von einem Punkte des Kreisumfanges bis zu einem

gegenüberliegenden einen ziemlich sicheren Kernwurf ausführen kann. Jeder bezeichnet seinen Platz mit einem Steine oder dergleichen.

Es gilt nun, nach gewissen Regeln alle bis auf einen in den Kreis hineinzuspielen, was auf folgende Weise geschieht. Zunächst wirft einer einem beliebigen anderen den Ball im Bogen zu, wobei darauf gesehen werden soll, daß nicht absichtlich schlechte Würfe gemacht werden. Kommt es trotzdem vor, so ist derjenige, welchem der Ball zugeworfen wird, nicht verpflichtet, ihn zu fangen. Der erste, z. B. *A*, welcher den Ball nicht fängt, tritt in den Kreis und auf ihn zu werfen ist nun Aufgabe aller übrigen. Es kann dies jeder thun, welcher gerade eine passende Gelegenheit hiezu zu haben glaubt. *A*, welcher innerhalb des Kreises sich frei bewegen und auch den Würfen ausweichen darf, wird natürlich die Möglichkeit, ihn zu treffen, auf jede Weise zu erschweren suchen. Wirft endlich einer, z. B. *B* auf *A* und verfehlt ihn, so muß auch *B* in den Kreis und man hat nun zwei, auf welche man werfen kann. Wird aber *A* getroffen, so hat er das Recht, auf die noch freien Spieler zu werfen, jedoch erst, sobald er den Ball ergriffen und „Halt!“ gerufen hat. Bis zu diesem Augenblicke laufen die anderen vom Kreise so weit als möglich weg. Nach dem Rufe muß jeder sofort stehen bleiben und *A* wirft von einer beliebigen Stelle innerhalb des Kreises aus, denn nur von da aus darf er es, nach einem ihm zunächst Stehenden, welcher dem Wurfe nicht ausweichen und höchstens dem Werfer den Rücken zugehren darf. Trifft *A*, so muß der Getroffene in den Kreis,

die freien Spieler begeben sich wieder auf ihre Plätze und setzen das Werfen auf die Inneren fort, was auch geschieht, wenn *A* nicht getroffen hat und noch weiter allein im Kreise bleibt. So setzt sich das Spiel fort, bis immer mehr Spieler in den Kreis gelangen. So oft von den noch auf dem Kreise Stehenden auf einen im Kreise Befindlichen geworfen wird, hat nur der Getroffene das Recht, auf die Entflohenen zu werfen; er kann aber dies Wurfrecht auf andere übertragen. Seine Gefährten müssen bestrebt sein, den Ball ihm rasch zuzureichen, damit er sobald als möglich „Halt!“ rufen kann.

Befindet sich endlich nur mehr einer, sagen wir *C*, auf dem Kreise, so sucht nun dieser die Inneren, einen nach dem anderen, zu treffen. Jeder Getroffene ist todt und muß aus dem Kreise treten. Gelingt es *C*, sämtliche todt zu machen, so hat er das Spiel gewonnen. Macht er aber einen Fehlwurf, so hat er verloren und muß im nächsten Spiele als erster in den Kreis. Bei dem Todtmachen darf *C* auf dem Kreisumfang oder auch quer durch den Kreis laufen, um so die Inneren zu treiben und sie zusammenzu drängen, werfen darf er jedoch nur von einem Punkte des Kreisumfanges aus. Wer von den Inneren bei diesem Treiben den Kreis überschreitet, gilt als todt.

Nadball.

Zahl der Spieler: 6—12.

Auf dem Spielplatze wird mit Steinen ein Kreis, das Rad, gebildet, dessen Durchmesser ungefähr sechs

Schritte beträgt. Um diesen Kreis herum, in einer Entfernung von fünf Schritten, werden durch Steine, Mützen oder dgl. die Standplätze bezeichnet, u. zw. um einen weniger, als Spieler theilnehmen. (S. Fig 14.)

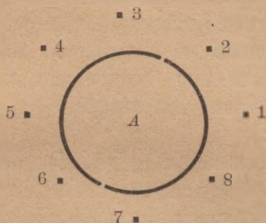


Fig. 14.

Ein durch Wahl Bestimmter oder sich freiwillig Erbietender, A, tritt in das Rad, alle anderen stellen sich auf die Standplätze und das Spiel beginnt. Es ist nun Aufgabe der Spieler, von ihren Standplätzen aus auf den im Rade Befindlichen zu werfen und ihn zu treffen. Sie werfen sich zu diesem Zwecke, wie beim „Kreisball“ (s. dort), gegenseitig den Ball zu, um demjenigen Genossen, in dessen Nähe sich gerade A befindet, eine günstige Gelegenheit zu einem Treffwurfe zu geben. A hingegen wird dies zu vereiteln suchen. Es ist ihm dabei gestattet, sich innerhalb des Kreises frei zu bewegen und den nach ihm gezielten Würfen auf jede Weise auszuweichen. Bleibt bei diesem Hin- und Herwerfen der Ball im

Rade liegen oder wird *A* getroffen, so laufen alle von ihren Standplätzen fort, bis *A* den Ball aufgehoben und „Halt!“ gerufen hat. Auf diesen Ruf müssen die Laufenden sofort stehen bleiben und *A* sucht vom Kreise aus einen zu treffen. Trifft *A*, so löst der Getroffene ihn ab und *A* tritt an dessen Stelle. Trifft er aber nicht, so bleibt er im Rade und das Spiel nimmt seinen Fortgang. Gelingt es *A* in sechs Würfen nicht, einen zu treffen, so hat er das Spiel verloren und wird von demjenigen abgelöst, welcher den letzten Wurf auf ihn machte.

Regeln:

1. Nach dem Rufe „Halt!“ darf keiner mehr weiter laufen. Geschieht es dennoch, so muss der Betreffende auf Verlangen so viele Schritte zurückthun, als er noch weiter lief.

2 Wirft der im Rade Befindliche auf einen Entflohenen, so darf dieser nicht ausweichen; es ist ihm nur gestattet, vor dem Wurf sich umzukehren.

Erdball.

(Äußere und Innere.)

Zahl der Spieler: 8.

Zu diesem Spiel werden die Ecken eines Viereckes, dessen Seiten 12—15 Schritte lang sind, mit Steinen bezeichnet. Vier Spieler stellen sich als die „Äußeren“ an den Ecken auf, vier andere, die „Inneren“, in der Mitte und das Spiel beginnt. Die „Äußeren“ werfen sich den Ball, wie es ihnen gerade beliebt (auch

über die Quere) solange zu, bis einer der „Inneren“, welche aufmerksam Blickes das Hin- und Herwerfen verfolgen und sich immer aus der Nähe desjenigen, welcher den Ball hat, entfernen, Gelegenheit zu einem möglichst sicheren Wurf gibt. Geht der Wurf fehl, das heißt wird kein „Innerer“ getroffen, so erhält der Werfer einen Strich. Wird aber ein „Innerer“ getroffen, so müssen die „Äußeren“ die Plätze untereinander wechseln. Während dieses Platzwechsels sucht nun der Getroffene, welcher rasch den Ball aufnimmt oder von seinen Genossen zugereicht erhält, irgend einen „Äußeren“ zu treffen. Trifft er, so erhält der getroffene „Äußere“ einen Strich: trifft er nicht, so erhält er selbst einen Strich. Die „Äußeren“ stellen sich hierauf wieder an den Ecken auf und das Spiel geht in gleicher Weise weiter. Wer drei Striche erhalten hat, ist tot und muß austreten. Ist endlich nur mehr ein „Äußerer“ da, so kann dieser von einer Ecke zur anderen, auch durch das Bierdeck laufen, darf jedoch immer nur aus einer Ecke werfen. Ist das Spiel zu Ende, so werden die Rollen gewechselt, die „Äußeren“ werden „Innere“ und umgekehrt.

Regeln:

1. Die „Inneren“ dürfen nur innerhalb des Bierdeckes werfen, dagegen dürfen sich die „Äußeren“ beim Platzwechseln nicht vom Bierdeck entfernen.

2. Den Würfeln kann sowohl von den „Inneren“ als von den „Äußeren“ auf jede beliebige Art ausgewichen werden.

Die Jagd. *)

Zahl der Spieler: 6—12.

Dieses anziehende, die Fertigkeit im raschen Fangen und Werfen in besonderen Grade ausbildende Spiel erfordert ein gutes „Handinhandspielen“ und eignet sich daher nur für Größere.

Zuerst gilt es, den das Spiel eröffnenden Jäger zu ermitteln. Dies geschieht in folgender Weise. Sämmtliche Spieler stellen sich in der Mitte des ungefähr 40 Schritte langen und ebenso breiten, nach allen Seiten wohl abgegrenzten Spielplatzes — am besten eignet sich ein mäßig großer, ringsum von Mauern umgebener Hof — in einem dichtgeschlossenen Kreise auf, das Gesicht nach innen und die linken oder rechten Füße so vorgestellt, daß dieselben sich mit den Spitzen berührend einen Stern bilden. Einer von den Mitspielern wirft nun mit abgewendetem Gesicht den Ball senkrecht in die Höhe, so daß er in den Kreis fällt. Derjenige, dessen Fuß vom niederfallenden Balle getroffen wird, übernimmt die Rolle des Jägers, während alle übrigen — das Wild — schleunigst aus seiner Nähe fliehen. Denn sobald er den Ball aufgenommen hat, darf er auf jeden werfen, der bereits 3 Schritte vom Kreise entfernt ist. Letztere Beschränkung gilt jedoch nur beim ersten Wurf; später darf auch aus nächster Nähe geworfen werden. Es ist nun die Aufgabe des ersten Jägers, allmählich sämmtliche Mitspieler zu Jägern zu machen. Jeder aber, der Jäger wird, hat ihn dabei auf das wirksamste zu

*) Nach F. Schröder. Monatschrift für d. Turnwesen. 1885.

unterstützen und genießt ganz die gleichen Rechte als er. Das Spiel verläuft nach folgenden Regeln, die vielfach wörtlich der trefflichen Darstellung Schröder's entnommen sind:

1. Werden Hände, Füße oder der Kopf getroffen, so gilt der Wurf nicht.

2. Der Jäger darf nicht mit dem Ball in der Hand dem Wild nachlaufen, wohl aber darf er ihn so lange mit den Füßen vor sich herstoßen, bis er Gelegenheit zu einem guten Wurf hat, den er dann von der Stelle aus machen muß.

3. Sind zwei oder mehr Jäger da, so brauchen sie nicht mehr den Ball mit den Füßen zu stoßen, sondern sie dürfen sich denselben gegenseitig zuwerfen, bis einem von ihnen ein Wild wurfgerecht in die Nähe kommt.

4. Die Gejagten erschweren dem oder den Jägern ihre Aufgabe so viel sie können. *) Hat ein Jäger den Ball in die Nähe eines Gejagten gestoßen oder geworfen und ist nicht schnell genug, um den Ball wieder an sich zu bringen, so wird das Wild versuchen, den Ball mit den Füßen fortzustößen, so daß derselbe in eine dem Standort des Jägers entgegengesetzte Richtung rollt, wo wieder andere Mitspieler bereit sein werden, den Ball in gleicher Weise vom Jäger zu entfernen.

5. Oder die Gejagten bemächtigen sich des Balles. Da sie denselben aber nicht vom Boden aufheben dürfen, so warten sie eine Gelegenheit ab, den Ball, wenn er

*) Einzelne auf dem Spielplatze stehende Bäume bilden bei diesem Spiele kein Hindernis, sondern verleihen wegen der Möglichkeit, sich decken zu können, noch mehr Reiz.

nach ihnen geworfen wird, im Fluge aufzufangen. Oder sie nehmen den Ball zwischen die Füße, führen einen Sprung mit hohem beidbeinigen Knieheben aus und versuchen nun den Ball, der auf solche Weise in die Höhe geschleudert wird, zu fangen, bevor er wieder den Boden erreicht hat. Haben die Gejagten den Ball auf eine dieser beiden Arten in ihren Besitz gebracht, so mögen sie eine Weile Fangball spielen und den Ball sich gegenseitig zuwerfen, bis es dem Jäger wieder gelungen ist, den Ball an sich zu bringen, entweder indem er den Ball im Fluge haschte oder das Wild, welches den Ball fangen wollte, fortstieß, so daß derselbe auf den Boden fiel.“

Als weitere Regel sei noch hinzugefügt:

6. Dasjenige Wild, das die Grenzen des Spielplatzes überschreitet, sei es um sich vor einem Wurf zu retten, sei es um sich des Balles zu bemächtigen, wird ohne weiters Jäger. Dagegen ist es den Jägern gestattet, den über die Grenzen fliegenden oder rollenden Ball zu holen. Den Ball einander zuwerfen oder nach dem Wilde werfen dürfen sie aber nur innerhalb des Spielplatzes.

Reiterball.

Zahl der Spieler: 10—20.

Die Spieler stellen sich paarweise, einer hinter dem andern und je nach Größe und Kraft zusammengestellt, in einem Kreise auf; der Abstand der einzelnen Paare beträgt 3—4 Schritte. Nachdem bestimmt wurde, wer zuerst Ross, wer Reiter sein soll, stellen

die Kofse ein Bein vor, um einen recht festen Stand zu erhalten, beugen den Oberkörper nach vorn und stützen die Hände auf die etwas gebeugten Kniee. Die Reiter sitzen nun auf und werfen sich den Ball rechts- oder links hin, der Nachbar dem Nachbar, zu. Bei diesem Herumschicken des Balles müssen sich die Kofse vollständig ruhig verhalten. Sowie aber der Ball zu Boden fällt, springen die Reiter sofort ab und fliehen. Ein flinkes Ross rafft so schnell als möglich den Ball auf und ruft dann (nicht früher!) „Halt“. Auf diesen Ruf müssen die fliehenden Reiter augenblicklich stehen bleiben. Von dort aus, wo das Ross den Ball aufgehoben hat, wirft dasselbe auf den ihm zunächst befindlichen Reiter, welcher dem Wurf in keiner Weise ausweichen darf. Geht der Wurf fehl oder fängt der Reiter den Ball mit den Händen, bevor dieser ihn traf, so sitzen die Reiter wieder auf und beginnen abermals mit dem Ballwerfen, Wird aber ein Reiter getroffen, so wird umgesattelt: die Reiter werden Kofse, die Kofse Reiter und das Spiel nimmt seinen Fortgang.

Regeln:

1. Die Kofse dürfen die Reiter nicht festhalten und am Abspringen hindern. Geschieht es, so wird nicht umgesattelt.

2. Wenn ein Reiter nach dem Rufe „Halt!“ nicht stehen bleibt, so muß er so viele Schritte zurückthun, als er weiter lief.

3. Wenn ein Reiter beim Fallen des Balles durch den Kreis läuft oder den Ball aufhebt oder fortstößt, so wird ohneweiters umgesattelt.

Preßball.

Zahl der Spieler: 6—20.

I. Art.

Auf einem kurzen, breiten Pflöcke oder auch nur auf einem Würfelsteine wird das Preßholz (s. Spielgeräthe) so aufgelegt, daß dessen eine Hälfte vorragt. (S. Fig. 15. A.) Neben diesen Preßpflöck

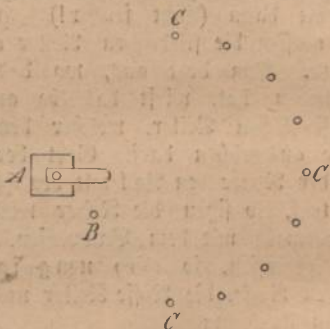


Fig. 15.

stellt sich der zum Schläger Bestimmte, B, während sich die übrigen Spieler in einer Entfernung von 10—12 Schritten dem Pflöcke gegenüber in einem Halbkreise aufstellen und ihre Standplätze, C, durch Steine o. dgl. bezeichnen. Der Schläger führt nun mit einem schweren, 1.20—1.40 m langen Schlagholze (einem Brügel) einen wuchtigen Schlag auf das Preßholz, so daß der Ball hoch empor getrieben wird.

Sollte der Schläger das Prellholz nicht getroffen haben, so ist ihm noch ein zweiter Schlag erlaubt; fehlt er auch diesen, so muß er abtreten und wird durch denjenigen ersetzt, welcher zuerst den Ball ergreift. Unmittelbar nach dem gelungenen Schlage läuft der Schläger zu den Standplätzen und berührt jeden einzelnen mit dem Schlagholze. Die übrigen Spieler suchen unterdessen den Ball aus der Luft zu fangen oder, falls dies nicht gelingt, ihn rasch aufzuheben und nach dem Schläger zu werfen. Es ergeben sich nun folgende

Regeln:

1. Wird der Ball aus der Luft gefangen, so löst der Fänger den Schläger ab.
2. Läßt der Schläger beim Auslaufen das Schlagholz auf dem Prellplatze liegen, so löst ihn derjenige ab, welcher das Schlagholz zuerst ergreift.
3. Wird der Schläger mit dem Balle getroffen, bevor er mit dem Berühren sämtlicher Standplätze fertig und zum Prellplatz zurückgelangt ist, so wird er von dem Werfer abgelöst.

II. Art. *)

Zahl der Spieler: 6—20.

Bei dieser Art des Prellballspieles wird die Gespielschaft in zwei gleichstarke Parteien abgetheilt, von denen die eine, *A*, zuerst schlägt und dann fängt, die andere, *B*, zuerst fängt und dann schlägt. Welche Partei mit dem Schlagen beginnt, wird durchs Los

*) Von mir bereits im J. 1886 zusammengestellt und in Regeln gebracht.

entschieden. Hat jeder Schläger die bestimmte Anzahl von Schlägen gemacht, so wechseln die Parteien in ihren Rollen.

15—20 Schritte vom Brettplatze *C* befindet sich das Laufmal *D*, bezeichnet durch einen Stein, Stab o. dgl. (S. Fig. 16.) Vorher bestimmte Stand-

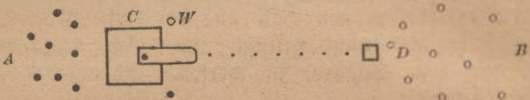


Fig. 16.

plätze für die fangende Partei (o) gibt es in diesem Spiele nicht, wohl aber stellt sie sich so auf und zwar hinter dem Laufmale, daß sie den Ball leicht fangen oder rasch aufheben kann. Nur einer von ihnen, der Wächter (*W*) stellt sich neben den Brettstock und hat die Aufgabe, den Ball auf das Brett Holz zu legen; im übrigen besitzt er die gleichen Rechte wie jeder andere Fänger. Bei der schlagenden Partei (●) muß darauf gesehen werden, daß diejenigen, welche nicht am Schlagen sind, hinter dem Brettplatze bleiben, damit nicht einer vom Schlagholze oder vom wegfliegenden Brettholze getroffen werde. Das Brett Holz kann übrigens vorsichtshalber an den Pflock oder Stein gebunden werden.

Regeln:

a) Für die schlagende Partei:

1. Das Schlagen erfolgt in einer vorher bestimmten Reihenfolge. Das Auflegen des Balles besorgt immer der Wächter.

2. Jeder Schläger hat einen, und, wenn er nicht trifft, noch einen zweiten Schlag.

3. Nach dem Schlage hat der Schläger, so oft er kann, vom Preßplatze zum Laufmale und wieder zurück zu laufen und dabei sowohl das Laufmal als bei der Rückkunft den Preßpflock-(stein) mit dem Schlagholze zu berühren.

4. Der Schläger muß jede Berührung mit dem Balle vermeiden, er darf ihn daher auch nicht anfassen.

b) Für die fangende Partei:

1. Bei dem Schlagen darf keiner vor dem Laufmale stehen.

2. Der Fänger darf dem Schläger nicht nachlaufen, um ihn mit dem Balle zu treffen, sondern muß von dort aus werfen, wo er den Ball aufhob. Läuft der Fänger nach, so gilt der Wurf nicht. Es ist jedoch gestattet, den Ball einem dem Schläger nächstehenden Genossen zuzuworfen.

3. Kein Fänger darf dem Schläger den Weg beim Hin- oder Herlaufen verstellen.

4. Der Ball darf dem Wächter von den Partegenossen nicht zugetragen, sondern nur zugeworfen werden.

Gespielt wird nach Punkten und entscheidet am Schlusse des Spieles, d. h. wenn jede Partei einmal geschlagen und einmal gefangen hat, die Anzahl der erreichten Punkte den Sieg. Es schreibt sich aber immer je einen Punkt gut

a) die schlagende Partei:

1. für jeden vollendeten Hin- und Herlauf (s. Regel a, 3). Wird der Schläger während des Laufens mit dem Balle getroffen oder wird der Ball gefangen,

so gilt der betreffende sowie jeder darauffolgende Lauf nicht mehr. Das Gleiche gilt, sobald der Ball vom Wächter auf das Brett Holz gelegt ist.

2. wenn ein Fänger bei dem Schlagen vor dem Laufmale steht;

3. wenn ein Fänger dem Schläger beim Laufen den Weg verstellt;

4. wenn der Ball dem Wächter von den Fängern zugetragen wird.

b) die fangende Partei:

1. für jeden aus der Luft (d. h. ohne vorheriges Abprallen vom Boden oder von einem Fänger) gefangenen Ball;

2. für jeden Treffer auf den laufenden Schläger;

3. wenn der Schläger ohne das Schlagholz ausläuft, oder wenn er beim Laufen das Laufmal oder den Pflock (Stein) nicht berührt;

4. wenn der Schläger den Ball berührt.

Jede Partei zählt natürlich sämtliche Punkte zusammen, die sie beim Schlagen und Fangen oder umgekehrt gemacht hat. Bei einer ungeraden Anzahl von Spielern hat die kleinere Partei noch einen bzw. zwei Schläge, damit sich das Verhältnis ausgleicht.

Geierspiel.

(Sauball und Treibball.)

Zahl der Spieler: 6—12.

Zu diesem Spiele gehört ein größerer, ungefähr 10 cm dicker, fester, nicht zu leichter und gut genähter (noch

besser fest umnehter) Ball. Außerdem versieht sich jeder Spieler mit einem etwa 1 m langen, ziemlich starken Stöcke.

Um eine beiläufig kopfgroße, nicht zu seichte Grube werden im Kreise so viele kleine, 2—3 Schritte voneinander entfernte Löcher gemacht als Spieler theilnehmen, weniger eines. Das Spiel beginnt nun damit, daß vorerst bestimmt wird, wer den Treiber machen soll. Dies geschieht auf folgende Weise. Alle stecken ihre Stöcke in die Grube, rufen dann gleichzeitig „1, 2 — 3!“ und besetzen rasch die Löcher. Wer dabei leer ausgeht, ist der Treiber und hat nun die Aufgabe, den Ball in den Kreis und, sobald ihm dies gelungen ist, in die Grube zu treiben. Die anderen Spieler suchen dies zu verhindern, indem sie den Ball so weit als möglich zurück- oder aus dem Kreise schlagen. Bei diesem Treiben ist es jedoch weder dem Treiber noch den übrigen gestattet, den Ball anders als mit dem Stöcke zu schlagen. Auch muß darauf geachtet werden, daß nicht im Eifer Schläge ausgeführt werden, wodurch die Beine des Nachbarn gefährdet würden. Gute Spieler werden daher zu kräftigen Schlägen nur dann ausholen, wenn es sich darum handelt, den Ball vom Kreise weg möglichst weit in den Platz hinaus zu schlagen. Befindet sich jedoch der Ball im Kreise oder zwischen den Spielern, so sollen nur kurze Schläge geführt werden. Letztere Regel muß insbesondere der Treiber befolgen, da er nur dadurch, daß er den Ball mehr vor sich herrollt, imstande ist, denselben durch Vorsetzen des Stöckes zu decken und das Wegschlagen zu verhindern.

Regeln:

1. Das Loch darf nicht mit den Füßen verdeckt, sondern nur durch den Stock vor dem Treiber geschützt werden.

2. Der Ball darf nur mit dem Stocke geschlagen oder abgewehrt werden, es sei denn, daß er gegen den Körper fliegt.

3. Der Treiber darf jedes unbesezte Loch mit seinem Stocke besetzen. Derjenige, dessen Loch besetzt wurde, löst den Treiber ab.

4. Den außerhalb des Kreises befindlichen Ball zu schlagen ist nur soweit erlaubt, als man es thun kann, ohne das Loch zu verlassen. Dem Balle entgegenzugehen oder zu laufen ist nicht gestattet. Thut es einer, so wird er Treiber.

5. Dem Treiber darf das Eindringen in den Kreis nicht verwehrt werden, da die Spieler es nur mit dem Balle zu thun haben.

6. Gelingt es dem Treiber, den Ball in die Grube zu bringen, so ruft er: „Wechselt!“, worauf jeder sein bisheriges Loch verläßt und ein anderes zu besetzen sucht; auch der Treiber sucht eines zu erhalten. Wer leer ausgeht, ist dann Treiber.

Bei einer größeren Zahl von Spielern können auch 2—3 Bälle von ebensovielen Treibern geschlagen werden. Dafs dementsprechend dann auch 2—3 Löcher weniger gemacht werden, ist selbstverständlich. Das Spiel muß aber dann mit großer Vorsicht getrieben werden, um Verletzungen durch Schläge zu verhüten.

Balltreiben.

Zahl der Spieler: 10—30.

Der 8—10 cm dicke Ball muß für dieses Spiel fest, darf jedoch nur wenig elastisch sein. Einen vorzüglichen Ball erhält man, wenn man einen Gummkern (Gummizwetsche) mit schmalen Lederstreifen umwickelt und dann das Ganze mit starkem Garn umneht. Solche Bälle halten die heftigsten Schläge, wie sie beim Balltreiben häufig vorkommen, ohne Schaden aus. Zum Schlagen des Balles muß jeder Spieler mit einem 1—1 $\frac{1}{4}$ m langen Stocke versehen sein. Derselbe ist von Daumenstärke und am Griff-Ende mit gewichstem Bindfaden oder mit Pechdraht umwickelt, am unteren Ende gebogen und keulensförmig. Wurzelstöcke eignen sich sehr gut und haben auch den Vorzug großer Dauerhaftigkeit.

In einer Entfernung von 80—100 Schritten werden zwei einander gegenüberliegende, 10—15 Schritte breite Male durch je 2 Stangen bezeichnet. Hinter den Malen soll noch ein freier Raum von mindestens 20 Schritten vorhanden sein; der ganze zum Spiele erforderliche Raum muß daher 100 bis 120 Schritte lang und mindestens 50—60 Schritte breit sein. Seitengrenzen braucht man bei diesem Spiele keine.

Nachdem durch Wählen zwei an Fertigkeit einander möglichst gleiche Parteien gebildet wurden, stellen sich dieselben mit ihren Führern ungefähr 15 Schritte von der Mittellinie des Platzes auf und vertheilen sich auf ihren Feldern derart, daß sie den geschlagenen Ball nach allen Seiten gut abwehren können. Einige

der verlässlichsten Schläger betraut man mit der besonderen Aufgabe, das hinter der Partei gelegene Mal so gut als möglich zu decken. Aufgabe jeder Partei ist es nun, den Ball ins feindliche Mal zu treiben, Angriffe auf das eigene Mal nach besten Kräften abzuschlagen. Das Spiel wird damit eröffnet, daß der Führer der den Angriff beginnenden Partei (welche dies sei, entscheidet das Los) den Ball durch kurze Schläge langsam vor sich her und der anderen Partei entgegentreibt, auch durch Scheinbewegungen den Gegner zu Veränderungen in der Aufstellung veranlaßt, um ihn über die Seite, nach welcher er den Ball schlagen will, zu täuschen. Ist er so, gefolgt von seinen Mitspielern, allmählich an die Gegner herangerückt, so versucht er den Ball durch einen mit beiden Händen (Hand an Hand) geführten wuchtigen Schlag in die Nähe des feindlichen Males zu bringen und so die andere Partei zum Rückzuge zu nöthigen. Diese aber verfolgt unterdessen mit gespanntester Aufmerksamkeit alle seine Bewegungen, um, sobald der Ball geschlagen wird, ihn zurückzuschlagen und dann ihrerseits möglichst weit vorzudringen. Damit ist das Spiel im Gange und unter stetem Hin- und Herlaufen, Vorwärtsstürmen und Zurückweichen, Schlagen und Gegenschlagen, wobei man sich des Stockes je nach den Umständen bald mit einer, bald mit beiden Händen bedient, entbrennt der Kampf um die Male immer heftiger, bis es einer Partei endlich gelingt, den Ball von vornher durch das gegnerische Mal zu treiben, womit der Sieg errungen ist.

Fliegt bei diesem Kampfe der Ball außen an dem Male vorüber, so ist damit nichts entschieden, im Gegen-

theile besitzt die ihr Mal vertheidigende Partei in diesem Falle das Recht, den Ball auf die Mallinie, das heißt die Linie zwischen den Stangen zu legen und ihn von dortaus wieder zurückzutreiben.

Dass beim Schlagen Vorsicht geboten ist, namentlich wenn sich die Spieler oft um den Ball drängen, ist selbstverständlich. Ein Auffangen oder Aufhalten des Balles mit den Händen oder ein Fortstoßen desselben mit den Füßen ist gegen die im Spiele waltende Regel: daß der Ball immer nur mit dem Stocke geschlagen oder abgewehrt werden darf. Kommt es vor, so muß die Partei, welche den Berstoß begiebt, den Ball auf den Platz, wo sie ihn fieng oder mit den Füßen fortstieß, hinlegen und der anderen Partei das Schlagen von dieser Stelle aus einräumen. — Nach beendetem Spiele werden die Male gewechselt und die gewinnende Partei beginnt mit dem Treiben.

Dieses Spiel wird ganz nach den gleichen Regeln unter dem Namen „Eis treiben“, „Kork treiben“, „Happel“, auch auf dem Eise getrieben und ist als solches eines der wertvollsten Winterspiele. Statt einen Ball treibt man einen Kork von 6—8 cm Dicke oder noch besser, um das zu weite Hingleiten auf der glatten Fläche abzuschwächen, eine mit Kautschuk überzogene Holz kugel von oben angegebener Größe. Zur Noth thut übrigens auch irgend ein abgerundetes Holzstück. — Daß die Male weiter voneinander entfernt sein können, bedarf nicht erst der Erwähnung. Einen Theil seiner eigenthümlichen Vorzüge verliert das Balltreiben allerdings auf dem Eise, da die Eisschuhe zwar die Bewegungen nach einer Richtung, besonders nach vor-

wärts fördern und beschleunigen, dagegen wieder den Läufer vielfach daran hindern, sich je nach Erfordernis blitzschnell zu drehen, bald nach der und bald wieder nach der anderen Seite zu laufen, jetzt vor- und im nächsten Augenblicke rückwärts zu springen, kurz allen Bewegungen des Gegners und des Balles mit der Raschheit zu folgen, die eine erfolgreiche Abwehr der Angriffe und ein Ausnützen des oft nur einen Augenblick dauernden Vortheiles ermöglicht.

Daß man bei dem Eistreiben darauf sehen muß, keine Partei gegen den Wind treiben zu lassen, sei noch besonders und eindringlich erwähnt.

Wandball.

(Handball.)

Zahl der Spieler 4—12.

Dieses Spiel läßt sich nur ausführen, wenn eine glatte, fensterlose Mauer (oder Bretterwand) von ungefähr 7 m Höhe und mindestens derselben Länge zur Verfügung steht. Außerdem muß der Boden vor der Mauer grasfrei, möglichst eben und hart sein, damit der auffallende Ball gut abprallt.

Ungefähr 1·4 m vom Boden entfernt wird auf der Mauer eine wagrechte dicke Linie *a b* (s. Fig. 17) mit dunkler Farbe gezogen. Desgleichen wird 6 m von der Mauer und mit derselben gleichlaufend auf dem Boden eine Linie *c d* mit Kalkbrei bezeichnet. Der Raum zwischen der Mauer und dieser Linie heißt der erste Platz (I), jener hinter der Linie der zweite Platz (II). Zum Spiele wird ein hohler, dickwandiger,

mit weichem Leder überkleideter Gummiball von ungefähre 8—10 cm Durchmesser verwendet.

Nachdem die Gesellschaft durch abwechselndes Wählen in zwei gleich starke Parteien abgetheilt wurde, wird vorerst durchs Los bestimmt, welche Partei den

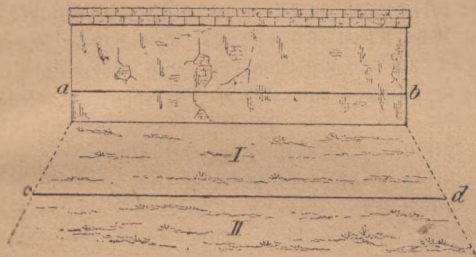


Fig. 17.

ersten und welche den zweiten Platz besetzen soll. Ist das entschieden, so stellt sich jede Partei auf ihrem Platz auf und das Spiel wird von den Spielern des ersten Platzes in folgender Weise begonnen. Einer von ihnen, beliebig welcher, stellt sich als Aufschläger vor die Mitte der Mauer, wirft den Ball in die Höhe und schlägt ihn, bevor er zur Erde kommt, mit der Hand schräg gegen die Mauer. Der Ball muß dabei über dem Striche *a b* die Wand berühren und soll in den zweiten Platz fallen. Jrgend ein Spieler des zweiten Platzes schlägt nun den Ball entweder sofort aus der Luft, d. h. bevor derselbe noch den Boden berührt, oder nach seinem

ersten Aufspringen wieder zurück und zwar so, daß er über dem Striche von der Wand abprallt und in den ersten Platz fällt. Die Partei dieses Platzes sucht ihn nun wieder in den zweiten Platz zu schlagen u. s. w. Es handelt sich also bei dem Spiele darum: „den Ball immer entweder während seines Zurückfliegens oder wenigstens nach seinem ersten Aufspringen in den Platz der Gegner zu schlagen“. Wird hierbei von der Partei des zweiten Platzes ein Fehler begangen, so zählt sich die Partei des ersten Platzes für denselben einen Punkt Gewinn. Begeht jedoch die Partei des ersten Platzes einen Fehler, so schreiben sich zwar die Gegner keinen Punkt gut, aber die Partei des ersten Platzes beschleunigt dadurch das Ende ihres Spielganges. Sobald nämlich von ihr ein Fehler gemacht wird, so muß der Aufschläger, gleichgiltig ob er selbst oder ein anderer Parteigenosse fehlt, sein Amt an einen anderen seiner Partei abgeben, welcher auch nur bis zum nächsten Fehler, den seine Partei macht, Aufschläger bleibt. Haben auf diese Weise alle Spieler des ersten Platzes die Stelle als Aufschläger verloren, so ist für sie ein Gang beendigt. Es erfolgt nun vor der Fortsetzung des Spieles ein Platzwechsel: Die Partei des zweiten Platzes geht auf den ersten Platz, die des ersten Platzes auf den zweiten. Jene sängt nun an, sich die Fehler der (jetzigen) Partei des zweiten Platzes solange als Gewinnpunkte zu zählen, bis auch von ihren Spielern jeder als Aufschläger „a b“ und damit für sie ein Gang beendigt ist. Dann abermaliger Platzwechsel u. s. f.

Diejenige Partei, welche die vor Beginn des Spieles festgesetzte Zahl von Punkten zuerst erreicht, hat gewonnen. Sollte aber die Partei, welche das Spiel auf dem ersten Platz eröffnet, gleich im ersten Gange die bestimmte Zahl von Punkten erreichen, so hat die andere Partei trotzdem das Recht auf einen Gang und erst, wenn sie in diesem nicht die Punkte zusammenbringt, hat sie verloren.

Als Fehler gelten:

1. wenn der Ball nicht getroffen wird;
2. wenn der Ball nicht wenigstens nach dem ersten Aufspringen, sondern später geschlagen wird;
3. wenn der Ball die Mauer gar nicht oder nicht über die Linie (*a b*) berührt;
4. wenn ein Schläger den Ball auffängt oder festhält. — Wird die Wand nach den Seiten abgegrenzt, so kommt noch als Fehler hinzu:
5. wenn der Ball über die Seitengrenze geschlagen wird.

Es sei noch erwähnt, daß bei diesem trefflichen Spiele, welches außerordentlich schnelle Bewegungen erfordert und in besonderem Grade das Auge übt, der Ball statt mit der Hand auch mit der Ballkelle (i. Spielgeräthe) oder mit dem Tennisschläger (Rakete) geschlagen werden kann. Man benützt dann im ersten Falle einen nicht zu harten, schweren, elastischen vollen Handball von 6—7 *cm*, im letzteren Falle einen hohlen Gummiball von 7—8 *cm* Durchmesser (Tennisball).

Das deutsche Ballspiel.

(Schlagball, Laufball, Kaiserball.)*

Zahl der Spieler: 8—20.

Erforderlicher Raum: 100 Schritte Länge und 80 Schritte Breite.

Als Spielfeld, das möglichst eben und von Bäumen oder Gebüsch frei sein muss, wird mit Stäben ein Rechteck abgesteckt (s. Fig. 18), dessen Breite



Fig. 18.

30—40 Schritte und dessen Länge je nach Alter und Fertigkeit der Spieler im Schlagen und Laufen 60—80 Schritte beträgt. Gleichlaufend mit der einen Schmalseite wird in einer Entfernung von 6—8 Schritten eine Linie in den Boden gerissen oder noch besser,

*) In Südösterreich unter den Namen „Paläster“, in Mähren als „Schindelspiel“ bekannt.

um sie recht sichtbar zu machen, mit Kalkbrei oder Kohlenasche gezogen. Die hiedurch gebildete Fläche *a b c d* theilt man in der Mitte durch eine Linie (einen Stab) in eine rechte Hälfte (*A*), welche das Schlagmal, und in eine linke Hälfte (*B*) welche das Sprungmal heißt. Die innere Linie *c d* bildet die Grenze des ganzen Males gegen das Spielfeld zu. An der gegenüberliegenden Schmalseite wird in ähnlicher Weise das 6—8 Schritte lange, 3—4 breite Laufmal (*C*) hergerichtet. — Bei der Anlage des Spielfeldes sehe man darauf, daß die dienende Partei die Sonne im Rücken habe.

Nachdem die Gespielschaft durch abwechselndes Wählen in zwei Parteien getheilt wurde, wird durchs Los oder, wie es bei diesem Spiele herkömmlich ist, durch Zuwerfen des Schlagholzes (s. Capitel über Wählen und Losen) bestimmt, welche Partei herrschen und schlagen, welche dienen und den Ball einschenken soll. Das Spiel besteht nun darin, daß die herrschende Partei herrschend, d. h. am Schläge zu bleiben sucht, während die dienende Partei bemüht ist, jener das Schlagrecht abzugewinnen, was unter bestimmten Voraussetzungen eintritt.

A. Beschäftigung der dienenden Partei. *

Einer der gewandtesten Spieler, welcher im Fangen und Werfen gleich geübt ist, begibt sich als sogenannter Einschenker in das von der herrschenden Partei besetzte Schlagmal, um dort den Ball einzuschenken. Das Einschenken besteht darin, daß der Einschenker den Ball ungefähr 4—5 Fuß senkrecht in die Höhe wirft und dann durch Zurücktreten dem

Schlage ausweicht, den der Schläger nach dem fallenden Balle führt.

Neben dieser Aufgabe darf jedoch der Einschenker nicht vergessen, daß er ein Genosse der dienenden Partei ist und es in sehr vielen Fällen von seiner Aufmerksamkeit und Geschicklichkeit abhängt, seine Partei zur herrschenden zu machen. Er soll daher darauf sehen: 1. daß von der herrschenden Partei jeder, der nicht am Schlage ist, im Schlagmale bleibt; 2. daß kein Schläger ausläuft, wenn der Ball beim (gelungenen oder mißlungenen) Schlage nicht über das Schlagmal hinausfliegt, sondern in demselben niederfällt; 3. daß kein Schläger ausläuft, sobald der Ball wieder in seinen Händen ist, sei es, daß er ihn selbst aufhob oder daß ihm derselbe von den Genossen zugeworfen wurde; 4. daß, sobald das Spiel im Gange ist, die Schläger immer nur nach der Ordnung ihrer Rückkunft vom Laufmale schlagen. Auch soll er 5. sich bemühen, den schlechtgeschlagenen oder gar nicht getroffenen Ball, welcher im Schlagmale oder in dessen Nähe niederfällt, aufzufangen, um so seiner Partei das Schlagrecht zu erwerben. Zu Beginn des Spieles wird er außerdem nicht früher mit dem Einschenken beginnen, als bis er sich überzeugt hat, daß seine Partei, deren Führer er sein soll, Aufstellung genommen hat.

Die übrigen Spieler der dienenden Partei vertheilen sich auf dem ganzen Platze und auch außerhalb der nur für die herrschende Partei geltenden Seitengrenzen derart, daß sie den Ball nach allen Richtungen gut auffangen und denselben, falls sich nicht eine günstige Gelegenheit zu

einem Wurf auf einen laufenden Gegner bietet, so schnell als möglich und in der Regel auf kürzestem Wege dem Einschenter zuwerfen können. Ist aber der Ball weit entfernt oder handelt es sich darum, Schläger am Ablaufen von einem Male zu hindern, so wirft einer dem anderen den Ball zu, so daß derselbe erst allmählich in die Hände des Einschenters gelangt. Der wichtigste Platz, und demgemäß von einem sehr guten Spieler zu besetzen, ist der vor dem Laufmale. Diesem folgen nach ihrer Wichtigkeit die Plätze schräg vor der rechten und linken Ecke des Schlagmales (gegen seitliche Schläge), in der Mitte und hinter dem Laufmale. Die anderen Spieler stellen sich zwischen diesen Plätzen und außerhalb der Seitengrenzen (gegen weite Bälle) auf. Es ist jedoch keiner an seinen Platz gebunden, vielmehr kann jeder je nach den Umständen den Platz wechseln, um seiner Partei behilflich zu sein, den Sieg zu erringen, d. h. herrschend zu werden. Dies tritt aber in folgenden Fällen ein:

1. Wenn ein Dienender den von der herrschenden Partei geschlagenen Ball aus der Luft d. h. vor dem Auffallen auf dem Boden oder vor dem Abprallen von einer Person oder einem Gegenstand mit den Händen oder mit Arm und Brust fängt.

Der Fänger muß den Ball sofort zur Erde werfen, da sonst seine Partei des eben gewonnenen Schlagrechtes wieder verlustig ginge; denn kein Herrschender darf den Ball berühren.

2. Wenn ein Dienender einen laufenden Gegner mit unmittelbarem Wurf trifft d. h. bevor der Ball vorher irgendwie abprallte.

Läuft jedoch der Dienende dem Gegner nach, um auf ihn zu werfen, so gilt der Wurf, daher auch das Treffen nicht.

3. Wenn der Ball zu einer Zeit ins Schlagmal geschafft wird, wenn in demselben kein zum Schlagen berechtigter Spieler anwesend ist.

Tritt dieser Fall ein, so wirft der Einschenter den Ball zur Erde, ergreift das Schlagholz und ruft seinen Genossen zu: „Herein ins Mal!“ — Um allen Irrthümern vorzubeugen sei noch ausdrücklich bemerkt, daß der Einschenter die gleichen Rechte wie jeder Dienende besitzt. Er kann sonach auch außerhalb des Schlagmales den Ball fangen oder einem Genossen zuwerfen. Will er jedoch nach einem Gegner werfen, so darf er es nur thun, wenn er dabei im Schlagmale steht; sonst gilt der Wurf nicht.

In den angeführten Fällen erwirkt sich die dienende Partei aus eigenem Verdienst das Schlagrecht; sie kann dasselbe jedoch auch erwerben, wenn die herrschende Partei durch Fehler des Rechtes zu schlagen verlustig wird. Dies geschieht, wenn ein Herrschender

- a) den Ball angreift oder nur berührt;
- b) beim Schlagen das Schlagholz aus dem Male fliegen läßt;
- c) den Ball hinter das Mal schlägt;
- d) nach dem Schlage im Male bleibt und nicht mindestens ins Sprungmal geht;
- e) das Schlagholz beim Laufen aus dem Male mitnimmt;
- f) über die Seitengrenzen des Spielfeldes läuft;

g) den Einschenter beim Fangen oder Werfen des Balles absichtlich hindert.

Ist das Schlagrecht von der dienenden Partei erworben, so hat in den Fällen, wo der Gang durch Fangen des Balles oder Treffen eines Gegners gewonnen wurde, der Fänger oder Treffer das Recht zum ersten Schläge, nach ihm der Einschenter; in allen übrigen Fällen beginnt der Einschenter zu schlagen.

B. Beschäftigung der herrschenden Partei.

Dieselbe besetzt das Schlagmal und hat das Recht, von dort aus den vom Einschenter aufgeworfenen Ball zu schlagen; aber jeder Schläger muß sich das Recht, wieder schlagen zu dürfen, erst dadurch erwerben, daß er nach dem Schläge entweder unmittelbar vom Schlagmale oder doch vom Sprungmale aus nach dem Laufmale und zurück ins Schlagmal oder Sprungmal läuft. In welchen Fällen die herrschende Partei des Schlagrechtes verlustig wird, wurde schon oben erwähnt.

Für die herrschende Partei gilt nun Folgendes:

1. Vor Eröffnung des Spieles treffen die Schläger ein Übereinkommen über die Reihenfolge im Schlagen; im weiteren Verlaufe richtet sich das Recht, wieder schlagen zu dürfen, nach der Ordnung der Zurückkunft vom Laufmale und die dienende Partei braucht es nicht zu dulden, daß irgendwie von dieser Ordnung abgewichen werde.

2. Jeder Schläger hat das Recht einmal*) mit dem Schlagholze nach dem ihm eingeschenkten Ball e

*) Anfänger kann man auch einen zweiten Schlag gestatten, wenn der erste mißlingt.

zu schlagen. Er kann dabei verlangen, daß gut eingeschenkt wird, widrigenfalls er das Schlagholz so lange ruhen läßt, bis es geschieht. Ist die Partei mit dem Einschenker nicht zufrieden, so kann sie fordern, daß er durch einen bessern ersetzt wird.

3. Der Schläger tritt zum Schlage möglichst in die Mitte zwischen Schlag- und Sprungmal, während der Einschenker im Schlagmal sich ihm gegenüber stellt.

4. Der Ball muß von unten nach oben geschlagen werden. Andere Schläge sind unstatthaft. Als getroffen gilt der Ball, wenn er vom Schlagholze gestreift wurde.

5. Nach dem Schlage, ob er gelingt oder nicht, kann der Schläger sofort zum Laufmal und von dort entweder gleich oder bei einer günstigen Gelegenheit wieder zurück ins Schlag- oder Sprungmal laufen.

6. Fällt jedoch der Ball innerhalb des Schlag- oder Sprungmales nieder oder erscheint dem Schläger der Lauf zu gewagt, so muß sich der Schläger ins Sprungmal begeben, um dort eine passende Gelegenheit zum Laufen abzuwarten. Auf dem Wege ins Sprungmal ist er frei und darf daher nicht nach ihm geworfen werden.

7. Wer einen Lauf begonnen hat, ob vom einen oder anderen Male aus, muß ihn vollenden, da er sonst auch im Male von einem Dienenden mit dem Ball geworfen werden kann. Der Lauf gilt als begonnen, sobald der Schläger mit beiden Füßen ein Mal überschritten hat.

8. Sobald der Einschenker den Ball wieder in Händen hat oder während des Einschenkens d. h. nachdem der Einschenker den Ball aufgeworfen und der Schläger

noch nicht geschlagen hat, darf kein Schläger von einem Male auslaufen.

9. Auf Bälle, die so geschlagen werden, daß sie dicht am Schlagmale nach den Seitengrenzen fliegen, darf von keinem Male ausgelaufen werden. Solche Bälle können aber auch nicht gültig gefangen werden.

Anmerkung. Will man diese Regel noch genauer fassen, so stecke man am Ende des ersten Drittels jeder Seitengrenze eine Richtfahne in den Boden und bestimme:

Auf Bälle, die vor der Richtfahne nach außen fliegen, darf u. s. w. wie oben.

10. Der Rücklauf vom Laufmale ist nach jedem Punkte des Schlag- und Sprungmales gestattet.

11. Wird von der dienenden Partei: „Ball verloren!“ gerufen, so darf ebenfalls kein Schläger auslaufen. Ein bereits begonnener Lauf kann jedoch bis in das andere Mal fortgesetzt werden.

Ein Ball gilt als verloren, wenn er über eine Hecke, ein Gitter fliegt, auf einen Baum, in einen Canal oder sonstwohin geräth, von wo er nicht gleich geholt werden kann.

12. Ereignet es sich, daß von allen Schlägern nur mehr einer im Schlagmale ist, während sich die übrigen theils im Sprungmal, theils im Laufmal befinden, so hat dieser, der sogenannte Löser, das Recht, außer seinem Schlage noch zwei weitere Schläge zu thun, wenn es nicht schon vorher einem Genossen gelang, ins Schlagmal zu gelangen und dort das Schlagen zu übernehmen. Er selbst soll sich hüten, bei einem Balle, den er nicht weit schlug, auszulaufen, da der Ball von den Dienenden eher ins Schlagmal geschafft werden könnte, als ein Schläger hereinkommt. Bot sich den im Laufmale Stehenden bei den ersten

zwei Schlägen des Löfers durchaus keine Gelegenheit, ins Mal zu kommen, so muß beim letzten Schlage alles gewagt werden, da in manchen Fällen das Ungeschick oder der Übereifer der Dienenden noch immer einen Erfolg ermöglicht.

Bei der Wichtigkeit, welche der Löser für seine Partei besitzt, soll immer darauf Bedacht genommen werden, gute, verlässliche Schläger zuletzt schlagen zu lassen. Da aber im Verlaufe des Spieles das Recht zu schlagen sich nach der Ordnung der Rückkunft vom Laufmale richtet, so soll der bessere Schläger die schwächeren Genossen vor sich ins Schlagmal laufen lassen, selbst aber etwas später ankommen, um so, wenn nöthig, den Löser zu machen.

Sobald ein Wechsel in der Thätigkeit beider Parteien stattfindet, ist ein Gang des Spieles zu Ende. Um bestimmen zu können, welche Partei gewonnen hat, werden in jedem Gange 1. alle Bälle, die die über das Laufmal oder dessen Verlängerung hinausgeschlagen wurden und 2. alle giltigen Läufe d. h. solche, die vom Schlag- oder Sprungmal zum Laufmal und zurück ins Schlag- oder Sprungmal gemacht werden, aufgeschrieben und mit je einem Punkt bewerthet. Gesiegt hat jene Partei, welche nach einer vorher bestimmten Zeit die größere Anzahl von Punkten hat. Das Aufschreiben besorge ein Unparteiischer.

Bei guten Spielern tritt häufig sehr rasch ein Wechsel der Parteien ein. Um dies zu vermeiden, kann vereinbart werden, daß dieser Wechsel erst stattfindet, wenn die dienende Partei drei- oder viermal entweder den Ball gefangen oder einen Gegner ge-

trossen hat. In diesem Falle schreibe man auch der dienenden Partei für jeden gefangenen Ball und für jeden Treffer einen Punkt auf und bestimme eine gerade Anzahl von Gängen.

Auf manchen Spielplätzen ist es auch üblich, daß sich der Schläger den Ball selbst einschenkt (Ballspiel ohne Einschenter), obwohl dem Spiele in dieser Form ein etwas geringerer Wert beizumessen ist, da es die Fertigkeit im Schlagen des Balles nicht in solchem Grade auszubilden imstande ist. Auf jeden Fall belasse man aber den Einschenter in seinen sonstigen Rechten und Aufgaben und bestimme bezüglich des Ballanfassens, „daß kein Schläger den Ball von der Erde aufnehmen oder fangen oder einem anderen Parteigenossen zuwerfen, sondern nur aus den Händen des Einschenters zum Schlagen nehmen darf“. Im übrigen kommen ganz die gleichen Regeln zur Anwendung, wie bei der oben beschriebenen Spielweise.

Vierball.

(Goldball.)

Zahl der Spieler: 4.

Spielplatz wie beim obigen Spiele, nur fehlt das Sprungmal und die Entfernung vom Schlag- zum Laufmal wird geringer genommen. Die Thätigkeit der Parteien und der Einzelnen ist dieselbe wie beim deutschen Ballspiele, gestaltet sich aber viel wechselvoller und anstrengender, weshalb der Vierball gleich gute und ausdauernde Spieler erfordert. Von den beiden Schlägern macht der eine immer den Böser des anderen, während von den Dienenden der eine das Amt des Einschenters versieht, der andere in der Nähe des Laufmales steht.

Jeder Schläger hat drei Schläge, um nach einem derselben vom Schlagmal ins Laufmal und wo möglich gleich wieder zurückzulaufen. Es ist hiebei das Auslaufen auch gestattet, wenn der Ball innerhalb des Schlagmales niederfällt. In allem übrigen gelten die gleichen Regeln wie beim deutschen Ballspiele.

Dreiball.

Zahl der Spieler: 3.

Für dieses Spiel genügt es, Schlag- und Laufmal durch einen Stab zu bezeichnen. Die Entfernung von einem Male zum anderen betrage höchstens 30 Schritte.

Es sind drei Spieler in Thätigkeit, von denen der eine schlägt, während die zwei anderen dienen. Bei jedem Male steht einer der beiden Dienenden, um dort einzuschicken.

Der Schläger hat das Recht, in jedem Male drei Schläge zu machen. Zum mindesten nach dem dritten Schläge aber muß er ins andere Mal laufen; denn nur nach jedesmaligem Wechsel der Male hat er ein weiteres Recht zu schlagen. So geht es von einem Male zum anderen solange fort, als er am Schläge bleibt. Er verliert aber das Schlagrecht:

1. wenn der Ball aus der Luft gefangen wird;
2. wenn er während des Laufens von einem Male zum anderen getroffen wird;
3. wenn er bei keinem der drei Schläge den Ball trifft;
4. wenn er den Ball angreift oder nur berührt;

5. wenn er vergißt, das Schlagholz ins andere Mal mitzunehmen.

Von den beiden Dienenden gewinnt derjenige den Schlag:

1. welcher den Ball auffängt oder den Schläger trifft;

2. beim welchem der Schläger die drei Fehlschläge gemacht, den Ball angegriffen oder das Schlagholz zurückgelassen hat.

Abänderungen:

1. Der Schläger steht in einem Male und schenkt sich den Ball selbst ein; die beiden anderen bilden die Dienenden. Nach einem der drei Schläge läuft der Schläger ins andere Mal, um dann von dort aus den Ball zu schlagen. Im übrigen gelten die oben angeführten Regeln, selbstverständlich mit Ausnahme der unter 4.

2. Auch hier schenkt sich der Schläger den Ball selbst ein, muß jedoch vom Schlag zum Laufmal und, nach dem er letzteres mit dem Schlagholze berührte, wieder zurück ins Schlagmal laufen, um sich neuerdings das Schlagrecht zu erwerben.

Neten.*)

(Zielball.)

Zahl der Spieler: 6—20.

Erforderlicher Raum wie beim Deutschen Ballspiel.

Die Herrichtung zu diesem Spiele ist eine einfache. An der einen Schmalseite des 40—50 Schritte langen, 20—25 Schritte breiten, nach den Seiten gut begrenzten Spielfeldes wird durch 2, 5--6 Schritte von einander entfernte Stäbe das Schlagmal gebildet. Ein in der Mitte der gegenüberliegenden Schmalseite in den Boden gesteckter Stab bezeichnet das Laufmal.

*) Nach G. Klock, Mittheilungen des Vereines zur Pflege des Jugendspiels in Wien. 1893.

Aus der Zahl der Spieler wird einer durch's Loos zum Dienenden bestimmt und begibt sich in die Nähe des Laufmales. Alle übrigen bilden die Schlagpartei und stellen sich hinter dem Schlagmale auf. Es ist nun Aufgabe des Dienenden, die Schläger ihres Schlagrechtes verlustig und ebenfalls zu Dienenden zu machen, die ihn dann unterstützen müssen. Während somit die dienende Partei immer stärker wird, wird die Schlagpartei immer schwächer, bis sie nur mehr aus einem Schläger besteht. Dieser darf nun wieder unter den in den Regeln bestimmten Bedingungen seine Partei stärken und so die Entscheidung hinausschieben. Gelingt ihm dies nicht, so wird er im nächsten Spiele erster Dienender.

Regeln:

1. Die Schläger schlagen in einer selbstgewählten Reihenfolge.

2. Jeder Schläger hat das Recht zu drei Schlägen nach dem von ihm selbst eingesenkten Ball. Beim Schlagen muß er zwischen dem Schlagmale stehen. Der Schlag muß von unten nach oben und so erfolgen, daß der Ball nicht nach der Seite fliegt.

3. Sobald er bei einem der drei Schläge den Ball getroffen hat, muß er mit dem Schlagholze in der Hand zum Laufmal laufen und dort drei Schläge an den Stab ausführen, um dann sofort ins Schlagmal und zwar zwischen den beiden Stäben hindurch zurückzulaufen und sich als letzter der Schläger anzuschließen.

4. Sieht der Schläger (z. B. wenn er den Ball in die Nähe des Laufmales schlug), daß er nicht gleich

den Rücklauf machen kann, so schlägt er nur einmal an die Stange, muß jedoch gleichzeitig: „Paß!“ rufen. Auf diesen Ruf legt der Dienende (ein Dienender) den Ball neben der Stange auf die Erde, stellt seinen rechten Fuß darauf und wartet nun in aufrechter Stellung d. h. ohne sich bücken zu dürfen, bis der Schläger die weiteren zwei Schläge ausführt. Der Schläger macht diese Schläge nach seinem Belieben schnell oder langsam, um den Dienenden zu täuschen. Denn nach dem letzten Schläge muß er den Rücklauf unternehmen, da der Dienende sofort den Ball aufnimmt und den Schläger zu treffen sucht.

5. Unterläßt der Schläger den Ruf „Paß!“ so darf er vom Dienenden ohneweiters mit dem Ball geworfen werden.

6. Ein Schläger wird Dienender:

- a) wenn er den selbsteingeschickten Ball dreimal nicht trifft;
- b) wenn er, ohne an der Reihe des Schlagens zu sein, den Ball anrührt;
- c) wenn er den Ball hinter das Schlagmal schlägt;
- d) wenn er beim Lauf das Schlagholz nicht mitnimmt oder es während des Laufens verliert;
- e) wenn er im Laufmal nicht dreimal an die Stange schlägt;
- i) wenn der von ihm geschlagene Ball von einem Dienenden aus der Luft gefangen wird;
- g) wenn er während des Laufes zum Laufmal oder zurück von einem Dienenden mit dem Ball getroffen wird;

Anmerkung. Ob der Dienende dem Schläger mit dem Balle in der Hand nachlaufen darf, wird vor Eröffnung des Spieles vereinbart. Dem ersten Dienenden kann man, wenigstens solange er allein ist, das Recht immer einräumen, um ihm seine Aufgabe zu erleichtern.

h) wenn er beim Laufen die Seitengrenzen überschreitet;

i) wenn er beim Rücklauf nicht zwischen beiden Stäben hindurchläuft.

7. Ist nur mehr ein Schläger übrig und gelingt es diesem, drei Läufe hin und her nach jedesmal vorausgehendem Schlagen zu machen (sich dreimal durchzuspielen), so kann er seine Partei wieder stärken, indem er sich aus den Dienenden einen als Schläger auswählt. Dieser kann wieder nach drei gelungenen Läufen einen dritten auswählen, worauf das Spiel seinen gewöhnlichen Verlauf nimmt, bis vielleicht wieder nur ein Schläger übrig ist.

8. Verliert der letzte Schläger, so wird er im nächsten Spiele erster Dienender.

In Steiermark wird dieses Spiel in etwas anderer, sehr anregenden Form unter dem Namen

Vastardeln

eifrig getrieben. Schlag- und Laufmal werden nur durch je einen Stab bezeichnet; die Entfernung beider richtet sich nach der Schlagfertigkeit der Spieler. Der Seitengrenzen bedarf man nicht. Aus der Zahl der Theilnehmer (6—12) wird einer als erster Dienender ausgelost, welcher sich hinter das Laufmal begibt. Die übrigen nehmen beim Schlagmal Aufstellung und bestimmen unter sich die Reihenfolge im Schlagen.

Regeln:

1. Jeder Schläger hat drei Schläge und schenkt sich den Ball selbst ein. Bei einem der drei Schläge muß er den Ball so treffen, daß dieser über das Laufmal oder dessen seitliche Verlängerung fliegt oder wenigstens rollt.

2. Trifft der Schläger den Ball in der angegebenen Weise, so muß er zum Laufmal laufen, dort dreimal mit dem Schlagholz an den Stabschlagen und dann zurücklaufen, um sich als letzter den Schlägern anzureihen.

3. Vergißt er das Schlagholz beim Auslaufen mitzunehmen oder verliert er es während des Laufes, so muß er es erst holen, um die drei Schläge am Stabe auszuführen.

4. Der Schläger darf, wenn nach ihm geworfen wird, nicht über das Laufmal oder dessen seitliche Verlängerung hinauslaufen; im übrigen ist ihm aber das Ausweichen in jeder Weise gestattet.

5. Vor dem dritten Schläge darf der Schläger nicht geworfen werden.

6. Kein Dienender darf vor dem Laufmale oder dessen Verlängerung stehen. Ebenso darf nach dem laufenden Schläger nur vom Laufmale oder hinter dessen Verlängerungslinie geworfen werden. Läuft ein Dienender dem Schläger über diese Linie hinaus nach, so ist der Wurf (somit auch das Treffen) ungiltig.

7. Ein Schläger wird Dienender;

a) wenn er dreimal schlägt, ohne zu treffen, oder ohne daß der Ball über das Laufmal oder dessen seitliche Verlängerung fliegt oder rollt;

b) wenn er von einem Dienenden mit dem Balle getroffen wird, bevor er das Schlagmal erreicht hat;

c) wenn er einem Wurfe durch Laufen hinter das Laufmal oder dessen seitliche Verlängerung ausweicht. *)

8. Ist nur mehr ein Schläger da, so muß er sich, um einen Helfer aussuchen zu dürfen, zuerst einmal selbst freispielen, wozu ihm fünf Schläge gestattet sind. Gelingt ihm dies, so hat er nochmals drei Schläge. Schlägt er dabei so gut, daß der Ball weit ins Feld fliegt, so kann er bereits beim Hinlauf zum Laufmal irgend einen Helfer durch lauten Namensausruf wählen, um dann nach dem dritten Schlage an die Stange ins Schlagmal zurückzulaufen, wohin auch der Gewählte läuft. Schlägt er aber schlecht, so daß der Ball rasch in die Hände der Dienenden gelangt, so schlägt er zweimal an die Stange, ruft dann den Namen desjenigen, der den Ball in der Hand hält, und führt schnell den dritten Schlag aus. Der Ausgerufene wirft aber sofort den Ball hinter das Laufmal — jedoch nicht weiter als höchstens 10 Schritte, sonst gilt es nicht — und flüchtet sich mit dem andern ins Schlagmal. Die beiden spielen hierauf wie sonst. Gelingt es dem letzten Schläger nicht, sich freizuspielen, so wird er im nächsten Spiele erster Dienender.

Ball mit Freistätten.

(Mundum, Kreislaufball.)

Zahl der Spieler: 8—16.

Erforderlicher Raum: 100 Schritte Länge und 80 Schritte Breite.

*) Fangbälle gelten bei diesem Spiele nichts.

Nahe dem einen Ende des Spielplatzes wird das 12—15 Schritte lange, 8—10 Schritte breite, nach allen Seiten gut begrenzte Schlagmal, S (s. Fig. 19),

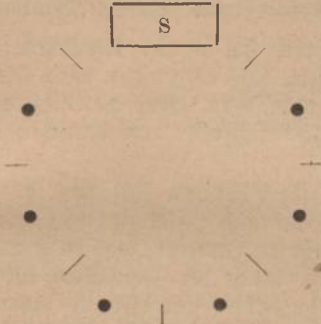


Fig. 19.

in den Boden gerissen oder mit Kalk- (Kreide-) Brei hergerichtet. Von den vorderen Ecken aus werden dann nach rechts und links in einem Kreise so viele, 15—20 Schritte von einander entfernte Stäbe in den Boden gesteckt, als eine Partei Spieler hat, weniger einen. Dieselben bezeichnen die Freistätten (●).

Die Mitte zwischen je zwei Freistätten wird durch eine Furche, —, einen flachen Stein oder sonstwie kenntlich gemacht.

Nachdem von zwei Führern durch abwechselndes Wählen die Parteien gebildet wurden, wird durchs Los bestimmt, welche Partei herrschen und schlagen und welche dienen soll. Ist dies bestimmt, so besetzt die herrschende Partei das Schlagmal, während die

Dienenden sich auf dem Platze innerhalb und außerhalb des durch die Freistätten gebildeten Kreises vertheilen. Einer von ihnen begibt sich als Einschenker ins Mal, um dort die gleichen Aufgaben zu übernehmen, wie der Einschenker beim deutschen Ballspiel. (S. dort.)

Das Spiel hat so viel Ähnlichkeit mit dem erwähnten Spiele, dass es genügen wird, die wesentlichen Unterschiede und dann gleich die Regeln anzuführen. Es unterscheidet sich aber vom deutschen Ballspiel im Folgenden.

Der Schläger hat vom Schlagmal aus nicht bloß nach einem Male und zurück zu laufen, um sich wieder das Schlagrecht zu erwerben, sondern er muß nach und nach die ganze Reihe der Freistätten durchlaufen und dabei jede einzelne berühren, bevor er von der letzten aus ins Mal zurückkehren darf. Bei diesem Durchlaufen ist jedoch an einer Freistätte immer nur ein Schläger wurffrei. Kommt ein zweiter Schläger an eine Freistätte, so kann er oder der andere Schläger auch an der Freistätte von einem Dienenden mit dem Balle geworfen werden oder es kann ein Dienender die falsch verlassene Freistätte mit dem Ball werfen, „verbrennen“, wie man es in diesem Spiele nennt. Das „Verbrennen“ geschieht so, daß der Dienende nach der betreffenden Freistätte läuft und dort den Ball unter dem lauten Ruf: „Verbrannt!“ in schräger Richtung so an dieselbe wirft, daß er nach einem Abprallen vom Boden noch weiter fliegt.

Ein weiterer Unterschied besteht noch darin, daß die Herrschenden, welche das Schlagrecht verloren, das-

selbe sofort wieder erwerben können, wenn sie einen der Gegner mit dem Balle treffen; und ebenso wieder die letzteren (s. die Regeln). So entspinnt sich manchmal ein kurzer fröhlicher Kampf zwischen beiden Parteien, bis es endlich einer gelingt, sich endgiltig das Schlagrecht zu sichern.

Regeln:

1. Jeder Schläger hat das Recht, einmal und, wenn er nicht wenigstens so trifft, daß der Ball aus dem Male fliegt, ein zweites Mal zu schlagen. Einen schlecht eingeschenkten Ball braucht er nicht anzunehmen. Ist seine Partei mit dem Einschenker nicht zufrieden, so kann sie einen andern verlangen.

2. Trifft der Schläger den Ball oder hat er, ohne zu treffen, zweimal geschlagen, so muß er sofort vom Male wenigstens zur ersten Freistätte — ob nach rechts oder links, wird von den Parteien vor Beginn des Spieles ausgemacht, — laufen. Er darf auch beliebig weiter laufen, von Freistätte zu Freistätte, muß aber während des Laufes jede mit Hand oder Fuß berühren.

3. Neues Schlagrecht erwirbt sich jeder Schläger nur, wenn er alle Freistätten bis zurück ins Mal durchlaufen hat. Die weitere Reihenfolge im Schlagen richtet sich nach der Ordnung der Zurückkunft.

4. Beim Laufen von einer Freistätte zur anderen kann der Schläger von jedem Dienenden mit dem Balle geworfen werden. Wird er getroffen, so ruft der Werfer: „Getroffen!“ und alle Dienenden laufen rasch ins Schlagmal. (Warum, s. Regel 13.)

5. Sobald der Schläger an einer Freistätte angelangt ist und sie berührt hat, darf nicht mehr nach ihm geworfen werden. (Vergl. jedoch Regel 9.)

6. Die an den Freistätten befindlichen Läufer dürfen den Lauf zu den nächsten Freistätten nur wieder dann fortsetzen, wenn der jedesmalige Schläger seinen Lauf vom Male aus beginnt.

7. Sobald der Ball innerhalb des Schlagmales ist, ob ihn nun der Einschleifer in Händen hat oder nicht, darf kein Schläger laufen, sondern muss an der Freistätte bleiben, die er erreicht hat. Ist er noch im Laufen, während der Ball ins Mal geschafft wurde, so kann er, wenn er die Mitte zwischen zwei Freistätten schon überschritten hat, noch bis zur nächsten laufen. Hat er aber die Mitte noch nicht erreicht, so muss er zur zuletzt verlassenen zurück. Läuft er trotzdem weiter, so kann ihn, auch wenn er sich schon in der falschen Freistätte befinden sollte, jeder Dienende mit dem Balle werfen oder es kann die von ihm zuletzt verlassene Freistätte „verbrannt“ werden, worauf die Dienenden ins Mal laufen. (Warum, s. Regel 13.)

8. Berührt ein Schläger bei seinem Lauf eine Freistätte nicht, so kann jeder Dienende zur selben laufen und „sie verbrennen“, worauf die dienende Partei schleunigst ins Mal flüchtet. (Warum, s. Regel 13.)

9. An jeder Freistätte darf immer nur ein Schläger stehen. Kommt ein zweiter an dieselbe, so darf jeder Dienende einen der beiden mit dem Balle auch an der Freistätte werfen oder die vom zweiten Schläger

verlassene Freislatte „verbrennen“. Auch in diesem Falle läuft die dienende Partei sofort ins Mal. (Warum, s. Regel 13).

10. Wird der von einem Schläger geschlagene Ball von einem Gegner mit den Händen oder mit Arm und Brust aus der Luft d. h. bevor er irgendwo abprallte, gefangen, so wirft ihn der Fänger unter dem Ruf: „Gefangen!“ senkrecht in die Höhe und läuft dann mit seinen Genossen ins Mal. (Warum s. Regel 13.)

11. Befindet sich kein zum Schlagen berechtigter Schläger im Male, so wirft der Einschenter, vorher aus dem Male tretend, den Ball unter dem Ruf: „Verbrannt!“ schräg gegen die Erde des Males, worauf er sogleich wieder ins Mal tritt, wohin auch seine Parteigenossen eilen. (Warum, s. Regel 13.)

12. Die herrschende Partei verliert außerdem das Schlagrecht, wenn ein Schläger

- a) den Ball berührt;
- b) den Ball hinter das Schlagmal schlägt;
- c) beim Schlagen das Schlagholz aus dem Male fliegen läßt;
- d) nach dem Schlage im Male bleibt;
- e) das Schlagholz beim Laufen aus dem Male mitnimmt;
- f) den Einschenter beim Fangen oder Werfen des Balles absichtlich hindert.

In allen diesen Fällen verfährt der Einschenter und seine Partei wie unter Regel 11 angegeben ist.

13. Wurde ein Schläger mit dem Balle getroffen, der Ball gefangen, eine Freislatte oder das Schlagmal

(auch wegen eines Fehlers der herrschenden Partei) verbrannt, so haben sich damit die Dienenden das Schlagrecht erworben, müssen aber so rasch als möglich ins Mal zu gelangen trachten. Denn die bisherige herrschende Partei kann das verlorene Schlagrecht sofort wieder dadurch gewinnen, daß sie einen der ins Mal laufenden Gegner noch außerhalb desselben — sonst gilt es nicht — mit dem Balle trifft. Gelingt dies, so bleibt sie herrschend, muß aber nun ihrerseits schleunigst ins Mal flüchten und dabei sehen, daß nicht einer noch außerhalb des Males von einem Gegner getroffen wird; denn sonst hätte sie schon wieder das Schlagrecht verloren u. s. w. So geht es fort, bis es einer Partei gelingt, als herrschende das Mal zu besetzen.*)

Tamburinschlagen.**)

Zahl der Spieler: 2—12.

Das Spielfeld, welches vollkommen festen und ebenen Boden haben soll, bildet ein nach allen Seiten durch Stäbe abgegrenztes Rechteck von 60—70 Schritten Länge und 30—40 Schritten Breite. Quer über die Mitte wird von einer Längseite zur anderen auf Stangen

*) Diese Spielweise findet man auf einzelnen Spielplätzen auch beim Deutschen Ballspiel. Sie dürfte jedoch nur dazu beitragen, daß sich die charakteristischen Unterschiede zwischen beiden Spielen verwischen. Das deutsche Ballspiel bleibt auch in seiner bisher gepflegten Form das wertvollere.

***) Nach Chr. Hirschmann. Jahrbuch für Jugend- und Volksspiele. 1895.

in einer Höhe von 3—4 m eine deutlich sichtbare Leine gezogen, welche das Rechteck in zwei gleichgroße Felder theilt.

Als Spielgeräth benötigt man einen leichten hohlen Gummiball von $5\frac{1}{2}$ —6 cm Durchmesser und für jeden Spieler ein Tamburin. Dasselbe besteht aus einem doppelten Holzreiß von 25—26 cm Durchmesser und $5\frac{1}{2}$ cm Tiefe, über welchen wie über eine Trommel eine Schafhaut straff gespannt ist. Ihr äußerer Rand wird noch weiters durch einen schmalen Holzreiß gehalten und geschützt.

Zum Schlagen faßt man das Tamburin beim Holzreiß so, daß die Finger sich auf die innere Seite desselben anlegen, und schlägt mit der äußeren Fläche von unten nach oben u. zw. mit vollkommen gestrecktem Arme. Schläge von oben nach unten treiben den Ball gegen die Erde oder in wagrechter Richtung über das Spielfeld, so daß er vom Gegner kaum zurückgeschlagen werden kann.

Nachdem durch abwechselndes Zählen zwei Parteien gebildet wurden, besetzt jede ein Feld. Innerhalb seiner Partei wird dann jedem einzelnen ein bestimmter Platz angewiesen, den er im Verlaufe des Spieles so wenig als möglich verlassen soll. Das Wesen des Spieles besteht darin, den von den Gegnern über die Leine geschlagenen Ball entweder gleich aus der Luft oder nachdem er einmal vom Boden abprallte, wieder über die Leine ins gegnerische Feld zurückzuschlagen. Begonnen wird das Spiel damit, daß ein Spieler aus der Partei welche nach dem Lose das Spiel eröffnet, den Ball „anspielt“. Das „Anspielen“

geschieht in der Weise, daß der Ball mit der freien Hand senkrecht in die Höhe geworfen und dann bei seinem Niederfallen, bevor er aber den Boden berührte, mit dem Tamburin so geschlagen wird, daß er über die Leine fliegt. Hiermit ist das Spiel in Gang gebracht und verläuft nun unter beständigem gegenseitigen Zurückschlagen nach den durch die Regeln gegebenen Bestimmungen. Jeder regelrecht über die Leine zurückgeschlagene Ball zählt der Partei, die ihn machte, einen Punkt. Jene Partei, welche zuerst die vorher vereinbarte Anzahl von Bällen bzw. Punkten (z. B. 20) machte, hat gewonnen. Vor dem nächsten Spiele werden die Felder gewechselt.

Regeln:

1. Der Ball muß von unten nach oben geschlagen werden. Schläge von obenher sind nur dann erlaubt, wenn es dem Schläger nicht möglich ist, soweit zurückzulaufen, um den Ball regelrecht zu schlagen.
2. Das Anspielen muß immer von der Mitte des eigenen Feldes erfolgen.
3. Den vom Gegner geschlagenen Ball hat immer derjenige Spieler zu übernehmen, an dessen rechter Seite er herankommt.
4. Fliegt ein vom Gegner geschlagener Ball über die hintere Grenze, so braucht er nicht angenommen zu werden und die gegnerische Partei muß ihn neuerdings anspielen, ohne daß ihr dies jedoch als Fehler angerechnet würde. Wird der Ball aber angenommen, so gilt er als regelrecht gespielt.

5. Glaubt ein Spieler, daß der von ihm geschlagene Ball das gegnerische Feld nicht erreichen dürfte, so ist ihm oder seinen Parteigenossen gestattet, den Schlag noch ein- oder mehrmal zu wiederholen. Der Ball darf jedoch dabei nicht mehr den Boden berühren, sondern muß immer wieder aus der Luft geschlagen werden. Als Punkt wird nur der letzte Schlag, der den Ball über die Leine bringt, gezählt.

6. Als Fehler gelten:

a) wenn ein Spieler den Ball mit der Hand statt mit dem Tamburin schlägt;

b) wenn ein Spieler das gegnerische Feld betritt;

c) wenn ein Spieler ohne Nothigung den Ball von obenher schlägt;

d) wenn der Ball vor oder nach dem Anspielen den Boden im eigenen Felde berührt;

e) wenn der Ball den Körper eines Spielers berührt;

f) wenn der Ball im eigenen Felde den Boden zweimal berührt oder ins Rollen kommt;

g) wenn der Ball unter der Leine hindurchfliegt oder sie berührt;

h) wenn der Ball über eine Seitengrenze des gegnerischen Feldes geschlagen wird.

7. Jene Partei, welche einen Fehler machte, muß den Ball wieder anspielen.

8. Der zum Anspielen zurückgeworfene oder geschlagene Ball darf nicht zurückgeschlagen werden.

9. Gezählt werden nur die regelrecht über die Leine zurückgeschlagenen, nicht aber die angespielten Bälle. Die jedesmalige Zahl ist laut auszurufen.

10. Es kann vereinbart werden, daß der letzte entscheidende Ball nur dann gilt, wenn er aus der Luft zurückgeschlagen wird.

11. Wird mit Schiedsrichter gespielt, so obliegt ihm allein die Entscheidung darüber, ob ein Spieler den Ball von obenher zu schlagen genöthigt war. Er besorgt auch das Anschreiben der geschlagenen Bälle.

(Lawn-) Tennis.

(Reißballspiel, Rasenballspiel.)

Zahl der Spieler: 2, 3 und 4.

Der Platz zu diesem Spiele (eine kurzgeschorene Rasenfläche oder ein aus Asphalt, Asche, Cement oder einem Gemenge von Lehm und Sand hergerichteter Boden) muß vollkommen eben und fest sein. Auf demselben wird mittels Kalkbreies, oder indem man die Linien mit 4 cm breiten Holzlatten auslegt, ein Rechteck von 24 m Länge und einer Breite von 8.5 m für das Spiel zu Zweien, von 11 m für das Spiel zu Dreien oder Vierern in der durch die Fig. 20 veranschaulichten Weise angelegt.*) Man achte darauf, daß das Spielfeld wenn möglich seiner Länge nach von Nord nach Süd verläuft.

Ein nach vorliegender Zeichnung angelegtes Spielfeld eignet sich sowohl für das Spiel zu Zweien, als zu Dreien und Vierern.

Die beiden Breitseiten AB und CD , bzw. NO und PQ , heißen die „Grundlinien“, AC und BD

*) Die Breite der einzelnen Linien (4 cm) ist überall eingerechnet.

die inneren, NP und OQ die äußeren „Seitenlinien“, EF die „Mittellinie“, GH und IK die Einschenklinien“, LM die „Rezlinie“ (nicht unbedingt notwendig). Über die

letztere wird das Netz gespannt und an den außerhalb des Spielfeldes angebrachten Stützpfosten (●) derart befestigt, daß es mit seinem oberen Saume in der Mitte 0.90 m , an den Pfosten 1.07 m vom Boden entfernt ist.

Durch das Netz wird das Spielfeld in zwei Hälften geteilt. Jede dieser Hälften wird wieder durch die Mittellinie EF in zwei weitere Hälften, in

(einen vom Spieler aus betrachtet) rechten und in einen linken „Hof“ zerlegt. Das in jedem Hofe von der inneren Seitenlinie, dem Netz, der Mittellinie

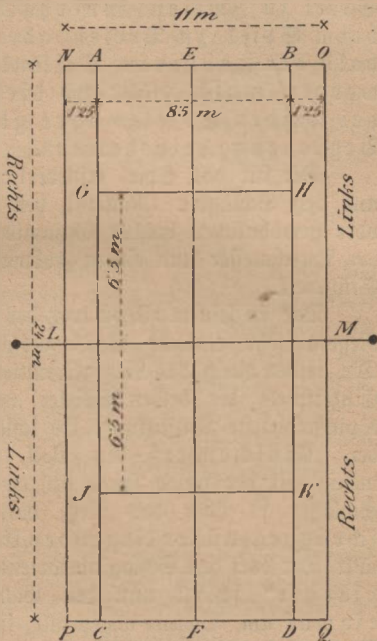


Fig. 20.

und der Einschenklinie gebildete Rechteck trägt die Bezeichnung „Einschenkfeld“.

„Es ist genau zu beachten, daß beim Spiel zu Zweien innerhalb der „inneren“, beim Spiel zu Dreien oder Vierern innerhalb der „äußeren Seitenlinien“ gespielt werden muß, während die Einschenkfelder bei beiden Spielen ihre gleiche Größe und Begrenzung beibehalten“.

Die für das Spiel erforderlichen Geräthe bestehen aus den Schlägern (Rackets), den in Filz eingenähten oder gewöhnlichen hohlen Gummibällen von 7.5—7.7 *cm* Durchmesser und einem grobmaschigen Netz mit dem Stützwerk.

Das in seinem Wesen trotz der ziemlich zahlreichen Regeln sehr einfache Spiel verläuft folgendermaßen. Die beiden durch das Netz getrennten Parteien (bei dem Einzelspiele die beiden Spieler) nehmen jede in ihrer Spielfeldhälfte Aufstellung. Es schlägt nun ein Spieler, der „Einschinker“ den Ball, nachdem er ihn ein wenig mit der freien Hand aufgeworfen hat, mit dem Schläger so über das Netz, daß er innerhalb des schräggegenüber liegenden Einschenkfeldes niedersinkt. Der dort den Schlag abwartende Gegner, der „Empfänger“ schlägt nun den Ball, nachdem derselbe einmal am Boden abgeprallt ist, wieder über das Netz nach irgend einer Stelle der gegnerischen Spielfeldhälfte. Von diesem Augenblick an ist der Ball „im Gange“ und es handelt sich nun nur mehr darum, den von der gegnerischen Seite herübergeschlagenen Ball wieder über das Netz zurückzuschlagen, ohne Rücksicht darauf, ob er vorher vom Boden abprallte und ob er

in den einen oder andern Hof des feindlichen Spielfeldes gelangt. Man wird natürlich dabei bestrebt sein, den Ball dorthin zu schlagen, wo gerade kein Spieler zur Abwehr steht. Dies geht nun so lange fort, bis ein „Fehler“ gemacht wird, der dem Gegner als Gewinn („Ball oder Schlag“) angerechnet wird. Diejenige Partei, die auf diese Weise zuerst vier „Bälle“ macht, hat ein „Spiel“ gewonnen. Jene Partei aber, die zuerst sechs Spiele macht, hat die „Partie“ gewonnen.

Regeln:

A. Für das Spiel zu Zweien.

1. Die Wahl der Seite des Spielfeldes und das Recht des Einschenkens im ersten Spiele wird durchs Los bestimmt. Entschidet sich der Gewinnende für das Einschenken, so wählt der andere die Seite und umgekehrt. Es kann jedoch der Gewinnende fordern, daß der andere zuerst wählt.

2. Die Spieler müssen einander zu beiden Seiten des Netzes gegenüber stehen. Derjenige Spieler, der zuerst einschenkt, heißt „Einschinker“, der andere „Empfänger“.

3. Nach Beendigung eines jeden Spieles wechseln die Spieler ihre Rollen; der Einschinker wird zum Empfänger, der Empfänger zum Einschinker und so abwechselnd während der ganzen Partie.

4. Der Einschinker darf nicht früher mit dem Einschenken beginnen, als bis der Empfänger fertig zum Rückschlag ist. Macht aber letzterer irgendwie den Versuch zum Rückschlag, so wird seine Bereitschaft angenommen.

Ein Einschant vor der Bereitschaft des Empfängers gilt nicht und muß wiederholt werden.

5. Der Einschenter muß während des Einschenkens mit einem Fuße hinter der Grundlinie, mit dem andern auf derselben stehen und muß abwechselnd in einem Spiele vom rechten, im nächsten Spiele vom linken Hof (vom Einschenter aus betrachtet) einschenken. Eröffnen muß er das Spiel immer vom rechten Hofe aus.

6. Der eingeschenkte Ball muß jenseits des Netzes in jenem Einschenkfelde niederfallen, welches dem Einschenter schräg gegenüber liegt. Der Ball gilt dabei noch als regelrecht, wenn er auf eine der Grenzlinien des Einschenkfeldes fällt.

7. Der eingeschenkte Ball darf unter keinen Umständen im Fluge, sondern erst dann zurückgeschlagen werden, nachdem er einmal vom Boden abprallte.

8. Sobald der Ball nach dem Einschenken regelrecht über das Netz zurückgeschlagen ist, ist er im „Gange“ und darf nicht nur im Fluge, sondern auch innerhalb des Spielfeldes in jeden feindlichen Hof geschlagen werden.

9. Als Fehler gelten:

a) wenn das Einschenken von einem falschen Hofe erfolgt oder wenn der Einschenter nicht so steht, wie es nach der Regel (s. 5) vorgeschrieben ist;

b) wenn der Einschenter den Ball beim Einschenken mit dem Schläger streift;

c) wenn der eingeschenkte Ball ins Netz fliegt oder außerhalb des bestimmten Einschenkfeldes niederfällt;

d) wenn der eingeschenkte Ball vom Empfänger zurückgeschlagen wird, bevor er vom Boden abprallte;

e) wenn ein Spieler den Ball nicht trifft ;

f) wenn der im „Gang“ befindliche Ball in das Netz geräth oder von den Stützen abprallt und aus diesem oder anderen Gründen nicht in einen gegnerischen Hof fällt.

Berührt aber der Ball das Netz oder prallt er von den Stützen ab und gelangt trotzdem ins feindliche Spielfeld, so ist es kein Fehler.

g) wenn ein Ball auf einer Seite mehr als einmal den Boden berührt, mag dies auch außerhalb des Spielfeldes geschehen ;

h) wenn ein Ball von einem Spieler mehr als einmal nacheinander geschlagen wird ;

i) wenn ein Ball geschlagen wird, bevor er über das Netz gelangt ist ;

k) wenn ein Ball auf derselben Seite niederfällt, auf der er geschlagen wurde ;

l) wenn ein Ball einen Spieler, dessen Kleider oder Ausrüstung — den Schläger während des Schlagens ausgenommen — berührt ;

m) wenn ein Spieler, so lange der Ball im Gange ist, das Netz oder dessen Stützwerk entweder selbst oder mit dem Schläger oder einem Kleidungsstücke berührt.

10. Wird ein Fehler gemacht, so braucht der Gegner den Ball nicht zurückzuschlagen. Ein fehlerhaft eingeschenkter Ball darf jedoch nie angenommen werden.

11. Sobald wieder eingeschenkt wurde, kann gegen einen Fehler nicht mehr Einspruch erhoben werden.

12. Begeht der Einschenker beim Einschenken einen Fehler oder berührt der im übrigen richtig ein-

geschenkte Ball das Netz, so muß von dem gleichen Hofe, von dem aus der Fehler gemacht wurde, noch einmal eingeschenkt werden. Bestand aber der Fehler darin, daß von einem falschen Hof aus eingeschenkt wurde, so muß selbstverständlich vom richtigen Hof aus nochmals eingeschenkt werden.

Solche Fehler werden das erstemal nicht gezählt. Schenkt aber der Einschenter zweimal hintereinander falsch ein, so zählt dies als einen Fehler.

13. Wenn ein Spieler durch irgend einen unverschuldeten Zufall, wozu aber das Ausgleiten oder Fallen nicht gerechnet wird, am Einschenken oder Schlagen verhindert wird, so zählt dies nicht als Fehler und muß daß Einschenken wiederholt werden.

14. Wenn eine Partei (ein Spieler) den ersten Ball (Gang) gewinnt, so zählt das „15“ für sie; der zweite gewonnene Ball zählt „30“, der dritte „40“; mit dem vierten (50) ist das „Spiel“ gewonnen. Haben aber beide Parteien je drei Bälle (40) gewonnen, so nennt man dies „E i n s t a n d“ (d. h. das Spiel steht) und diejenige Partei, die darauf den vierten Ball gewinnt, hat noch nicht das Spiel gewonnen, sondern erringt nur einen „V o r t h e i l“ für sich. Erst wenn sie noch den nächsten, also den fünften Ball gewinnt, hat sie das Spiel gewonnen. Verliert sie aber diesen nächsten Ball, so zählt man wieder „E i n s t a n d“. Dies wiederholt sich so lange, bis eine Partei auf den Einstand zwei Bälle hintereinander macht.

15. Diejenige Partei, die zuerst sechs Spiele gewonnen hat, gewinnt eine „P a r t i e“. Wenn aber beide Parteien je fünf Spiele gewonnen haben, so nennt

man dies „Spieleinstand“. Gewinnt nun eine Partei das nächste d. h. 6. Spiel, so hat sie einen „Spielvorthail“ und erst, wenn sie auch das nächste (7.) Spiel gewinnt, hat sie die Partie gewonnen. Verliert sie aber dieses Spiel, so tritt abermals „Spieleinstand“ ein. Dies dauert so lange, bis eine Partei auf den Spieleinstand zwei Spiele hintereinander gewinnt.

16. Bei einem Wettspiel werden je nach Uebereinkommen mehrere, mindestens aber drei Partien gespielt. Siegerin ist jene Partei, welche die größere Anzahl von Partien gewinnt.

17. Nach jeder Partie werden die Seiten des Spielfeldes gewechselt. Es kann jedoch auch, wenn die eine Seite z. B. wegen Windes, mangelhaften Bodens, wegen ungünstiger Beleuchtung u. s. w. Nachtheile besitzt, nach jedem Spiele ein Wechsel der Seiten verlangt oder vereinbart werden.

18. Wird mit Schiedsrichter gespielt, so steht ihm allein in allen Streitfällen die Entscheidung zu.

B Für das Spiel zu Dreien und zu Vierern.

Die obigen Regeln unter 1—18 gelten auch für das Spiel zu Dreien oder Vierern, nur kommen noch folgende Bestimmungen hiezu:

19. Im Spiel zu Dreien, wobei einer gegen zwei spielt, wird der allein Spielende in jedem zweiten Spiel Einschenker.

20. Im Spiele zu Vierern bestimmen die beiden Spieler, welche nach dem Lose das Recht des Einschenkens im ersten Spiele besitzen, unter sich, wer von ihnen zunächst einschenken soll. Das Gleiche thun die Gegner

im zweiten Spiele. Im dritten Spiel schenkt wieder die Partei ein, welche das Einschenken im ersten Spiel hatte, nur daß jetzt der andere einschenkt, u. s. f. immer in derselben abwechselnden Reihenfolge der Parteien und der Spieler.

21. Die einmal festgesetzte Reihenfolge im Einschenken darf nicht mehr geändert werden. Schenkt ein Spieler ein, der nicht an der Reihe ist, so muß, sobald der Fehler festgestellt ist, sofort derjenige das Einschenken übernehmen, der eigentlich an der Reihe ist.

22. Kein Spieler darf den für seinen Mitspieler eingesenkten Ball zurückschlagen. Geschieht es, so zählt dies als ein Fehler (Zusatz n zu Regel 9).

23. Als weiterer Fehler gilt noch :

o. wenn der Einschenter seinen Mitspieler oder dessen Schläger mit dem eingesenkten Balle trifft.

Thorball.*)

(Kriquet.)

Zahl der Spieler : 10—22.

Erforderlicher Raum : 100 Schritte Länge und nahezu ebensoviel Breite.

1. Geräte. Zum Spiele gehören 2 Thore, 2 Schlaghölzer und der Ball.

Ein Thor besteht aus ungefähr 75—80 cm langen, unten zugespitzten, oben eingekerbten Stäbchen,

*) Gegeben nach Dr. R. Koch „Regeln des Thorballcs“, Braunschweig, und F. C. Clasen „Bewegungsspiele im Freien“, Stuttgart

welche so tief in den Boden gesteckt werden, daß sie genau 70 cm herausragen. Die Entfernung der Stäbchen untereinander ist so groß, daß der $7-7\frac{1}{2}$ cm dicke Ball nicht mehr hindurchfliegen oder rollen kann. Auf dem oberen, eingekerbten Theile werden zwei je 10 cm lange Querhölzchen, die *Barren*, derart aufgelegt, daß sie sich auf dem Mittelstabe berühren. (Fig. 21.) Die zum Thorballspiele nothwendigen Schlaghölzer und Bälle sind unter den Spielgeräthen beschrieben.

2. Der Platz. Der Platz, welcher vor den Thoren vollkommen eben sein muß, wird für das Spiel in folgender Weise hergerichtet. (Fig. 22.)

20 m von einander entfernt, werden in der Mitte des Platzes die beiden Schockmale *A* und *B* abgegrenzt, indem man zwei Linien von je 2 m Länge, an welche sich rechtwinkelig $\frac{1}{2}$ m lange Seitenlinien anschließen, in den Boden reißt und dann mit Kreide bestreut. Man kann diese Linien auch gleich mit Kalkbrei ziehen. In der Mitte jedes Schockmales wird das Thor aufgestellt, so daß also die Schockmallinie durch die Fußpunkte der Stäbchen geht. 1.25 m vor jedem Schockmale und mit demselben gleichlaufend wird dann eine zweite Linie, das Schlagmal, *a* und *b*, in den Boden gerissen; seine Länge ist unbeschränkt, darf jedoch nicht kürzer sein als die des Schockmales.

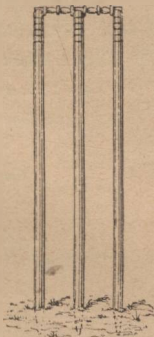


Fig. 21.

„Damit der Schläger imstande ist, genau zu beurtheilen, ob und wie die Richtung des herankommenden Balles seinem Thore gefährlich ist, macht er sich ein Zeichen, das Schlagzeichen, zwischen dem Thor=

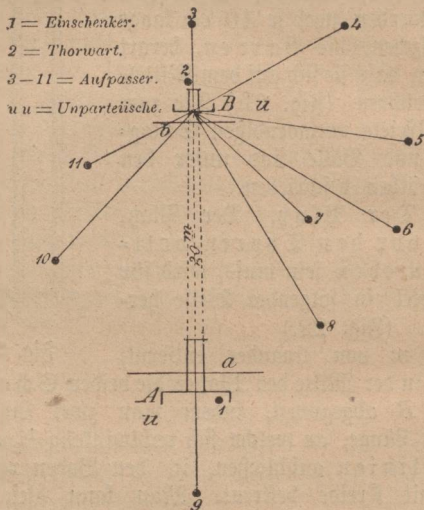


Fig. 22.

und Schlagmal, unmittelbar hinter letzterem, und zwar derart, daß, wenn der Schläger sein Schlagholz senkrecht darauf hält, für den Einschenker am gegenüberliegenden Thore die beiden Außenstäbe verdeckt sind. (Fig. 23.) „Innenstab“ nennt man den dem Schläger zunächst stehenden Stab des Thores, den „Mittelstab“ und den dritten die „Außenstäbe“.

3. Wesen des Spieles. Das Wesen des Spieles besteht darin, daß die eine Partei, die Feldpartei, bei gleichzeitiger Thätigkeit aller ihrer Spieler die Thore nach bestimmten Regeln mit dem Balle umzu- stoßen sucht, während die andere Partei, die Schlag- partei, immer nur je zwei ihrer Spieler mit der Aufgabe betraut, den Ball von den Thoren abzuwehren

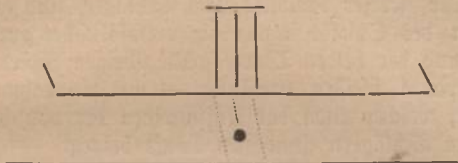


Fig. 23.

und so oft dies gelingt, durch möglichst häufigen Wechsel ihrer Plätze, d. h. durch Läufe von einem Thore zum andern, für ihre Partei Punkte zu gewinnen.

4. Beschäftigung der Parteien und die Aufgabe der Einzelnen. Nachdem von den zwei Führern oder Kaisern, wie sie bei diesem Spiele heißen, zwei Unparteiische gewählt und hierauf zwei gleich starke Parteien gebildet wurden, wird durchs Los entschieden, welche Partei zuerst als Schlagpartei die Vertheidigung der Thore, und welche als Feldpartei den Angriff übernehmen soll. Sobald sämtliche Spieler der Schlagpartei am Schlage waren, tritt in der Thätigkeit der Parteien ein Wechsel ein. Waren auf diese Weise beide Parteien einmal Schlag- und einmal Feldpartei, so ist ein Gang des Spieles beendet

und es beginnt ein zweiter, wobei natürlich wieder jene Partei zuerst an den Schlag kommt, welche das Spiel als Schlagpartei eröffnete. Die Zahl der Gänge wird immer vor Beginn des Spieles vereinbart. Diejenige Partei, welche schließlich die meisten Läufe aufweist, hat gewonnen.

A. Beschäftigung der Schlagpartei.

Der Kaiser bestimmt zwei Schläger, und zwar zu Beginn des Spieles immer die verlässlichsten zur Vertheidigung der beiden Thore. Alle übrigen Spieler der Schlagpartei bleiben vorläufig — mit Ausnahme desjenigen, welcher etwa das Aufschreiben der von den jeweiligen Schlägern gemachten Läufe besorgt — unbeschäftigt, müssen jedoch jeden Augenblick bereit sein, den Schläger abzulösen, welcher den Schlag verloren hat, d. h. vom Schlage „ab“ gekommen ist.

Vor jedem Thore stellt sich nun ein Schläger so auf, daß er (z. B. bei rechts schlagenden Spielern) mit dem rechten Fuße hinter dem Schlagmale und mit dem linken außerhalb desselben steht.

„Um sich zu vergewissern, daß er weder einen Theil seines Thores ungedeckt läßt, noch davor steht (Spielregel § 16 k), setzt er sein Schlagholz senkrecht (d. h. vom Einschenker aus gesehen) ins Schlagzeichen. Beim Schlage muß er möglichst den rechten Fuß feststehen lassen und beim Ausholen mit dem Schlagholze vom Thore aus schlagen“.

Aufgabe des Schlägers an dem vom Einschenker unmittelbar angegriffenen Thore. Die erste und wesentlichste Aufgabe dieses

Schlägers besteht in der geschickten und wirksamen Vertheidigung des Thores. Die Art der Vertheidigung ist aber eine verschiedene, und der Schläger muß es immer verstehen, je nach den Umständen zu handeln. Denn, wenn sich in dem einen Falle die Gelegenheit bietet, den heranfliegenden Ball soweit als möglich und dabei so fortzuschlagen, daß der Ball von den Gegnern nicht aufgefangen werden kann, muß sich der Schläger in einem andern Falle wieder darauf beschränken, das Schlagholz einfach dicht vor das Thor zu halten, um so den Ball abzuwehren.

Die zweite Aufgabe des Schlägers besteht darin, so viele Läufe als möglich zu machen. Denn je mehr Läufe er und der andere Schläger zwischen den beiden Schlagmalen ausführen (§ 35), bevor der im Felde befindliche Ball wieder an eines der beiden Thore zurückgeschafft wird, desto größer ist der Gewinn für ihn und seine Partei. Bei diesem Bestreben, eine möglichst große Zahl von Läufen zustande zu bringen, darf er jedoch nicht die Vorsicht außeracht lassen, um nicht vom Schläge „a b“ zu kommen. In welchen Fällen dies eintritt, darüber geben die Spielregeln unter § 16 a—k Aufschluß. Um aber nicht wieder aus Angstlichkeit die Vorsicht zu weit zu treiben, merke er sich die Regel: „Der beste Schläger ist immer der, welcher nicht bloß lange am Schläge zu bleiben, sondern auch möglichst viele Läufe zu machen weiß“.

Anmerkung. Zu bemerken ist Folgendes: Sobald der Ball in der Hand des Einschüfers oder Thorwartes zur Ruhe kommt, ist er „außer Spiel“ und zwar solange, bis der Einschüfer zu neuem Schotwurf ausholt. Während der Ball

„außer Spiel“ ist, braucht der Schläger nicht in der vorgeschriebenen Weise zu stehen und darf selbst den Ball berühren, was ihm sonst nie gestattet ist. (Vergl. § 36.)

Aufgabe des Schlägers am andern Thore. Derselbe hat zunächst nicht zu schlagen, sondern nur zu laufen und muß daher mit der größten Aufmerksamkeit das Spiel verfolgen, um ungesäumt von seinem Thore nach dem andern zu laufen, sobald ihn der andere Schläger durch Zuruf hiezu auffordert, oder sobald er dessen Absicht zu laufen merkt. Als Regel soll es gelten, daß beide Schläger immer gleichzeitig laufen. Daß nach guten Schlägen, die den Ball weit aus dem Bereiche der Feldpartei forttreiben, sowie überhaupt bei allen passenden Gelegenheiten möglichst viele Läufe hin und her unternommen werden, liegt im Interesse der Schlagpartei und ist selbstverständlich.

Nach einer ungeraden Zahl von Läufen tritt natürlich ein Wechsel der Schläger an den beiden Thoren ein; der Schläger *b* an dem vom Einschenker angegriffenen Thore *B* kommt z. B. nach 3 Läufen zum andern Thore *A* und umgekehrt. Das ändert aber am Spiele nichts; denn der Einschenker der Gegenpartei am Thore *A* bedient ohne Rücksicht auf den Schläger das Thor *B* fünfmal nacheinander, d. h. er schenkt jedesmal einen „Umgang“ ein“.

Verfahren, wenn ein Schläger vom Schlage „ab“kommt. Sobald einer der beiden Schläger vom Schlage „ab“kommt, wird vom Kaiser an dessen Stelle ein anderer Spieler als Schläger bestimmt. (Daß der Kaiser selbst jederzeit auch als

Schläger eintreten kann, ist selbstverständlich.) Dies geht so lange fort, bis alle Spieler der Schlagpartei am Schlage waren. Wenn aber einer der beiden letzten Schläger „ab“ ist, müssen beide Schläger gleichzeitig ihre Posten verlassen; der andere wird jedoch als „nicht ab“ im „Kerbolze“ angeführt.

B. Beschäftigung der Feldpartei.

Dieselbe tritt gleich mit ihren sämtlichen Spielern in Thätigkeit und besetzt das „Feld“ derart, daß sie den vom Einschenter geschodten Ball, ob nun derselbe vom Schläger abgewehrt wurde oder nicht, möglichst bald in ihre Hände bekommt, um die Schläger an der Ausführung der Läufe zu hindern. Als angreifende Partei hat sie aber auch das Bestreben, die von den Schlägern vertheidigten Thore umzustößen, weil dann jedesmal der betreffende Schläger „ab“ kommt.

Die wichtigsten Posten, für welche immer die besten Spieler, darunter gewöhnlich der Kaiser selbst, bestimmt werden, sind die der beiden Einschenter. Sie nehmen hinter den Thoren — jeder hinter einem — Aufstellung.

Der Einschenter an dem gerade während eines Umganges angegriffenen Thore führt auch die nähere Bezeichnung Thorwart.

Die übrigen Spieler der Feldpartei heißen Aufpaffer und werden vom Kaiser nach ihrer Fertigkeit und Verwendbarkeit auf dem ganzen Felde vertheilt. Die Aufpaffer, unter denen wieder der hinter dem Thorwarte stehende den Namen Hintermann trägt, werden danach eingetheilt, ob sie rechts vom Schläger auf

der sogenannten „An“-Seite, oder links von ihm auf der „Ab“-Seite stehen.

Fig. 22. zeigt die Aufstellung der Feldpartei bei rechts schlagenden und rechts einschenkenden Spielern. Daß der Kaiser nach jedem Umgange seine Leute um das andere Thor entsprechend aufstellen muß, ist natürlich, da ja dann vom gegenüberliegenden Thore eingeschickt wird.

Es sei noch erwähnt, daß während eines ganzen Spieles dieselben Einschenger, jedoch mit der durch die Spielregeln (§ 9) gegebenen Beschränkung, bleiben dürfen.

Aufgabe des Einschenger. Er ist derjenige, welcher mit dem unmittelbaren Angriff auf das feindliche Thor betraut ist, während die übrigen ihn bei dieser Aufgabe zu unterstützen haben. Ihm obliegt es, den Ball vom Thore aus, an welchem er Aufstellung genommen hat, z. B. *A*, nach dem gegenüberliegenden Thore *B* so zu werfen — zu schocken —, daß derselbe das Thor entweder unmittelbar oder nach ein-¹⁾ zwei- und selbst dreimaligem Abprallen vom Boden trifft (§ 19).

Der Ball wird so geschickt, wie man etwa eine Regelkugel wirft. Um dabei das Rollen (ein auf dem Boden hinrollender Ball heißt *Truler* und gilt nicht) zu verhindern, wird der Ball so gehalten und geworfen, daß der Handrücken nach vorn gerichtet ist. Die Armbewegung soll die Hand nicht über Schulterhöhe führen. Um den Ball auf die immerhin beträchtliche

¹⁾ Das ist der regelrechte Wurf, ohne daß ein zwei- oder dreimaliges Abprallen verboten wäre.

Entfernung mit voller Kraft schocken zu können, darf der Einschenker einen kurzen Anlauf nehmen; beim Schockwurf selbst muß er aber mit einem Fuße hinter dem Schockmale und innerhalb der Seitenlinien stehen (§ 34).

Sobald der Einschenker den Ball geschockt hat, versieht er an seinem Thore auch das Amt eines Thorwartes (s. unten) und kann als solcher nicht nur das Thor, hinter welchem er steht, mit dem ihm von einem Aufpasser zugeworfenen Ball umstoßen (vergl. § 16, g), sondern auch auf seinem Posten stehend den vom Schläger etwa gegen ihn zurückgeschlagenen Ball auffangen. (Vergl. § 16, b.)

Nachdem er von seinem Thore, z. B. A, aus 5 Bälle d. h. einen Umgang eingeschenkt hat, wechselt er entweder das Thor und behält sein Amt noch während eines zweiten Umganges (§ 9), oder es tritt der am anderen Thore B stehende Thorwart als Einschenker in Thätigkeit und schenkt vom letzteren Thore aus 5 Bälle, einen Umgang, ein. Der abtretende Einschenker bleibt gewöhnlich, wenn er im nächsten Umgang wieder einschenken soll, als Thorwart an seinem Thore.

Aufgabe des Thorwartes. Seine besondere Aufgabe ist es, den Ball, welcher vom Schläger nicht zurückgeschlagen wurde und am Thore vorbeislog, zu fangen und damit das Thor umzustößen (einen Barren abzuwerfen), bevor der Schläger wieder einen Fuß oder Schlagholz ins Schlagmal gesetzt hat. (Vergl. § 16, c.) Dies wird er auch thun, wenn ihm während

des Laufens der Schläger von einem Aufpasser der etwa fortgeschlagene Ball zugeworfen wird. Unterstützt wird er vom Hintermann, welcher den vom Thorwarte nicht aufgefangenen Ball zu fangen und dann das Thor umzustößen sucht.

Aufgabe der übrigen Aufpasser. Dieselben versuchen, den vom Schläger geschlagenen Ball entweder aus der Luft aufzufangen (vergl. § 16, b) oder ihn so rasch als möglich anzuhalten, um eines der Thore abzuwerfen oder um ihn dem Thorwarte oder Einschenker zuzuworfen, damit diese das Thor umstoßen oder mindestens die Schläger verhindern, Läufe zu machen.

5. Die Unparteiischen. Diese stellen sich neben oder hinter den Thoren auf (s. Fig. 22) und sind mit der Aufgabe betraut, über richtiges Spiel und genaue Einhaltung der Regeln zu wachen. Ihre Entscheidung hat in allen Fällen und unter allen Umständen zu gelten. Der Umfang ihrer Wirksamkeit ist aus den §§ 30—37 ersichtlich. Handelt es sich um gewöhnliche Spiele und wird dabei gut gespielt, so sind die Unparteiischen ganz leicht entbehrlich; bei Wettspielen dürfen sie aber nie fehlen.

6. Das Anschreiben. Das Anschreiben wird bei gewöhnlichen Spielen von einem Spieler der Schlagpartei besorgt, bei Wettspielen jedoch nur von an dem Spiele gar nicht Theilnehmenden. Sache des Anschreibers ist es, über den Verlauf des Spieles Buch zu führen. Zu diesem Zwecke bedient er sich eines „Kerbolzes“ d. h. eines Merkblattes nach folgendem Muster. (S. Tafel.)

Kerholz A.

I. Gang.

Partei A gegen Partei B.

Nr.	Schläger	Läufe	Wie ab?	Einschenter	Summe
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
	Fehlbälle		-----	-----	
Gesamtzahl der Läufe					
Einschenter		U m g ä n g e			

Kerholz B

I. Gang.

Partei B gegen Partei A.

Nr.	Schläger	Läufe	Wie ab?	Einschenter	Summe
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
	Fehlbälle		-----	-----	
Gesamtzahl der Läufe					
Einschenter		U m g ä n g e			

Er verzeichnet zuerst die Namen der Schläger in der Reihenfolge, wie sie an den Schlag kommen. So oft der am Schlage befindliche Schläger Läufe gemacht hat, wird die Zahl derselben in der zweiten Spalte (Läufe) eingetragen. Kommt der Schläger vom Schlage „a b“, so trägt der Anschreiber in der betreffenden dritten Spalte ein, durch welchen Umstand, sowie durch welchen Gegner und bei welchem Einschenter (vierte Spalte) der Schläger abkam. Dabei bedient man sich der Kürze halber gewisser Zeichen und bedeutet „F“ oder „B“ hinter dem Namen des Gegners (Aufpassers), daß der Schläger durch denselben „abgefangen“ (§ 16, b) oder „abgebarrt“ (§ 16, g) ist, „S“, daß der Schläger durch den Schochwurf des Einschenters abgekommen ist (§ 16, a). Die andern üblichen und ohneweiters nach den Bestimmungen des § 16, e—k u. § 17 verständlichen Bezeichnungen sind: „vorgestanden“, „abgelaufen“, „selbst ab“; das „nicht ab“ wurde schon früher erwähnt (S. 121). In die letzte Spalte wird dann die Summe der vom Schläger gemachten Läufe eingetragen. Die Fehlbälle dagegen werden nicht dem Schläger gutgeschrieben, sondern der Partei, da es nicht sein Verdienst ist, wenn er in Folge des schlechten Einschenters Läufe machen kann. Zu den Fehlbällen gehören die „weiten Bälle“ (§ 12) und „kein Ball“ (§ 10); desgleichen werden die Läufe, die vom Schläger ausgeführt werden, wenn der Thorwart den nicht getroffenen Ball hat vorüberfliegen lassen, unter den Fehlbällen verzeichnet.

Wird bei einem Laufe vom Unparteiischen „zu kurz!“ (§ 35) gerufen, so wird dem Schläger von der Zahl der gemachten Läufe einer abgerechnet.

Um das Einschenken zu überwachen und um sich zu vergewissern, daß in einem Umgange nicht mehr als fünf Bälle geschickt werden, schreibt der Ausschreiber auf dem Korbholze auch die Einsinker auf und verzeichnet die einzelnen Umgänge. Dabei bezeichnet ein Punkt einen Ball, auf welchen kein Lauf gemacht wurde, die Ziffern 1, 2, 3, 4 u. s. w. bedeuten die Anzahl der auf einen Ball gemachten Läufe, „T“, daß bei einem Ball ein Thor gefallen ist, „W“ und „WB“, daß der Einsinker einen „weiten“ oder „keinen“ Ball geschickt hat.

Spielregeln: *)

§ 1. Der Ball muß 150—180 gr wiegen und 22—24 cm im Umfang haben, also $7-7\frac{1}{2}$ cm Durchmesser. Zu Anfang eines jeden Ganges kann jede Gespielschaft einen Wechsel des Balles verlangen.

§ 2. Das Schlagholz darf an der breitesten Stelle nur 10.5 cm breit und nicht länger als 1 m sein.

§ 3. Die Stäbe müssen 70 cm über der Erde emporragen; sie müssen gleich stark fein und dick genug, daß der Ball nicht zwischen ihnen hindurchfliegen kann.

§ 4. Die Barren (Querhölzer) sind je 10 cm lang.

§ 5. Die Thore werden von den Unparteiischen einander gegenüber in der Entfernung von 20 m aufgestellt.

§ 6. Das Schockmal läuft durch die drei Stäbe, so daß dieselben genau in seiner Mitte stehen;

*) Mit geringen Änderungen aus Dr. R. Koch „Regeln des Thorballs“. Braunschweig, Görlik und zu Putlik.

es hat eine Länge von 2 m; an beiden Enden sind Seitenlinien, die im rechten Winkel auf den Einschenker zulaufen.

§ 7. Das Schlagmal ist 1.25 m vom Thore entfernt und läuft mit ihm parallel; seine Länge ist unbeschränkt, doch nicht geringer als die des Schockmals.

§ 8. Die Thore können mit der Einwilligung beider Gespielschaften nach einem Regen umgestellt werden. Doch darf während eines Wettspiels keine Gespielschaft ohne Einwilligung der andern in irgend einer Weise den Erdboden oder das Gras ebnen; nur der Schläger darf mit seinem Schlagholze am Schlagmale den Boden festschlagen und der Einschenker etwaige Löcher im nassen Boden mit Sägspänen ausfüllen.

§ 9. Der Einschenker muss beim Einschenken des Balls mit einem Fuße hinter dem Schockmale und innerhalb der Seitenlinien stehen. Er muss einen Umgang einschenken, ehe er das Thor wechselt. Letzteres darf er in demselben Gange nur zweimal thun. Kein Einschenker darf mehr als zwei Umgänge hintereinander einschenken.

§ 10. Der Ball muss geschocht werden. Wird er in irgend einer anderen Weise eingeschenkt, so ruft der Unparteiische: „Kein Ball!“ (§ 34.)

§ 11. Der Einschenker hat das Recht, zu bestimmen, auf welcher Seite des Thores, von dem er einschenkt, der Schläger dieses Thores stehen soll.

§ 12. Weite Bälle. Fliegt der eingeschenkte Ball über des Schlägers Kopf weg, oder soweit von ihm durch, dass er nach der Meinung des Unpar-

teiiſchen ihn nicht hätte ſchlagen können, ſo gilt ein ſolcher Ball für weit. (§ 34.) Verſucht jedoch der Schläger nach dem Balle zu ſchlagen, ſo gilt der Ball nicht für weit.

§ 13. Wenn der Eiſchenter einen „weiten Ball“ ſchoßt, oder „kein Ball“ gerufen wird, darf der Schläger ſoviel Läufe machen, als er kann, ohne „abgelaufen“ zu werden. Dieſe Läufe zählen jedoch nicht für ihn, ſondern unter den Fehlbällen. Läuft der Schläger nicht, ſo erhält ſeine Geſpielschaft in dieſem Falle trotzdem einen Lauf, der auch unter den Fehlbällen anzuschreiben iſt.

§ 14. Beim Anfange jedes Ganges im Spiele ſoll der Unparteiſche rufen: „Los!"; von da an werden keine Übungsbälle mehr geſtattet.

§ 15. Nach je fünf Bällen ruft der Unparteiſche: „Umgang!“, worauf der andere Eiſchenter zu ſchoßen beginnt.

§ 16. Der Schläger iſt „ab“:

a) wenn ein Barren abgeſchoßt oder ein Stab aus der Erde geſchoßt iſt;

b) oder wenn ein Ball von einem Schläger des Schlagholzes oder der Hand, ehe er die Erde berührt, gefangen wird;

c) oder wenn der Schläger beim Schlagen oder in irgend einem anderen Augenblick, während der Ball im Spiele iſt, mit beiden Füßen über das Schlagmal hinausgeht und dabei ſein Thor umgeworfen wird, er müßte denn ſein Schlagholz ins Mal halten;

d) oder wenn er beim Schlagen ſein Thor umſchlägt;

e) oder wenn, unter dem Vorwande laufen zu wollen oder sonst wie, einer der Schläger einen Gegner daran hindert, den Ball zu fangen;

f) oder wenn der Ball schon geschlagen ist und er schlägt ihn absichtlich zum zweitenmale;

g) oder wenn sein Thor, während er läuft, entweder mit dem Balle umgeworfen oder durch jemand mit der Hand, in der er den Ball hält, oder demselben Arme umgestoßen wird, ehe er selbst Schlagholz, Hand oder Fuß in das Schlagmal auf die Erde halten kann;

h) oder wenn der Schläger mit irgend einem Theile seiner Kleidung das Thor umwirft;

i) oder wenn der Schläger den Ball berührt oder aufnimmt, während er im Spiele ist, ohne von einem Gegner dazu aufgefordert zu sein;

k) oder wenn er mit irgend einem Theile seines Körpers einen Ball aufhält, der nach der Meinung des Unparteiischen an des Einschüfers Thor in gerader Linie davon auf des Schlägers Thor zugeflogen war und es getroffen haben würde.

§ 17. Kein Schläger darf mehr als zwanzig Läufe machen; hat er die gemacht, so tritt er sofort aus.

§ 18. Wenn die Schläger aneinander vorbeigelaufen sind, ist der „ab“, der auf das Thor zulauft, das umgeworfen ist; sind sie noch nicht aneinander vorbeigelaufen, so ist der „ab“, welcher vom umgestoßenen Thore fortläuft.

§ 19. Ein Thor gilt für umgeworfen, wenn einer der beiden Barren abgeworfen, oder, im Falle daß die

Barren nicht aufgelegt haben, wenn einer der Stäbe aus der Erde gestoßen ist.

§ 20. Ist der Ball gefangen (vergl. § 16, b), wird kein Lauf gerechnet.

§ 21. Wird ein Schläger abgelassen, so gilt der Lauf, den er und sein Mitspieler versuchten, nicht mit.

§ 22. Wenn gerufen wird: „Ball verloren!“ so erhält der Schläger sechs Läufe; hat er aber, ehe das gerufen wurde, schon mehr Läufe gemacht, so sollen alle für ihn gelten, die er bis dahin gemacht hat.

Anmerkung. Der Ball ist verloren, wenn er über einen Zaun fliegt, auf ein Dach, in ein Erdloch geräth oder sonst wohin, von wo er nicht unmittelbar geholt werden kann.

§ 23. Ist der Ball schließlich in des Thorwarts oder Einschenters Hand zur Ruhe gekommen, so gilt er für „außer Spiel;“ aber sobald der Einschenter im Begriffe ist, wieder einzuschenten, ist es ihm erlaubt, den Schläger seines Thores, wenn derselbe über das Schlagmal hinaus geht, abzubringen, es müßte denn derselbe nach § 16, g, Schlagholz, Fuß oder Hand auf den Boden im Schlagmale halten.

§ 24. Der Schläger darf sein Thor nicht verlassen und nachher zurückkommen, um seinen Gang zu vollenden, nachdem erst ein anderer daran gewesen ist, ohne Einwilligung der anderen Gespielschaft.

§ 25. Ein Ersatzmann zum Schlagen oder Laufen darf nur eintreten mit Bewilligung der anderen Gespielschaft; er unterliegt denselben Regeln wie der Schläger.

§ 26. In jedem Falle wo ein Ersatzmann erlaubt ist, muß vorher die Einwilligung der anderen Gespiel-

schaft eingeholt werden, sowohl in betreff seiner Person, als des Platzes, den er einnehmen soll.

§ 27. Hält ein Aufpasser den Ball mit seinem Hute auf, so soll der Ball als „außer Spiel“ betrachtet werden und die andere Gespielschaft 5 Läufe erhalten; sind schon irgend welche Läufe gemacht, so soll sie im ganzen 5 erhalten.

§ 28. Wenn der Ball getroffen ist, so darf der Schläger sein Thor mit seinem Schlagholz oder irgend einem Theile seines Körpers schützen, doch nicht mit seinen Händen, weil gegen § 16, i.

§ 29. Der Thorwart darf den Ball, den der Schläger durchläßt, nicht eher aufnehmen, bis er am Thore durchgekommen ist; er darf sich nicht bewegen, bis der Ball aus der Hand des Einschenters heraus ist; er darf den Schläger durch kein Geräusch belästigen, und wenn er mit irgend einem Theile seines Körpers über oder vor dem Thore ist, soll der Schläger, auch wenn das Thor getroffen wird, nicht „ab“ sein.

§ 30. Die Unparteiischen sind die alleinigen Richter darüber, ob recht ob falsch gespielt ist, und bei allen Streitigkeiten entscheiden sie, jeder an seinem Thore; im Falle aber, daß der Unparteiische am Thore des Einschenters nicht hat gut genug sehen können, um zu unterscheiden, ob ein Ball recht gefangen ist, kann er sich an den anderen Unparteiischen wenden, dessen Urtheil dann entscheidet.

§ 31. In allen Wettspielen stellen die Unparteiischen die Thore auf; die Gespielschaften lösen um den Schlag. Die Unparteiischen stellen die Thore um, nachdem jede Gespielschaft einen Gang gemacht hat.

§ 32. Einem jeden Schläger lassen sie zwei Minuten Zeit, der ganzen Gespielschaft vor einem Gange zehn Minuten, um vor die Thore zu kommen. Hatte der Unparteiische „Los!“ gerufen und eine Gespielschaft weigert sich zu spielen, so soll diese das Wettspiel verlieren.

§ 33. Der Unparteiische erklärt keinen Schläger für „ab“, als auf Verlangen der Gegner.

§ 34. Er muß „Kein Ball!“ rufen, sobald der Einschenker mit beiden Füßen außerhalb des Schodmales, vor oder zur Seite desselben, den Ball geworfen hat; er muß „Weiter Ball!“ rufen, sobald der Ball am Schläger vorbeigekommen ist.

§ 35. Wenn einer der Schläger beim Laufen nicht ganz bis an das gegenüberliegende Schlagmal läuft und dasselbe mit dem Schlagholze berührt, muß der Unparteiische rufen: „Zu kurz!“

§ 36. Nach 5 Bällen muß er „Umgang!“ rufen, doch nicht eher, als bis der Ball in der Hand des Thorwartes oder Einschenkers zur Ruhe gekommen ist; dann wird der Ball „außer Spiel“ betrachtet; doch darf, wenn jemand meint, ein Schläger sei ab, vorher die Frage danach gestellt werden, nicht mehr aber, sobald wieder ein Ball eingeschenkt ist.

§ 37. Der Unparteiische darf während eines Wettspieles nicht gewechselt werden, als mit Einwilligung beider Gespielschaften.

§ 38. In einem Wettspiele soll die Gespielschaft, die zu zweit an den Schlag kommt, zweimal hintereinander den Schlag haben, wenn sie in ihrem

ersten Gange nicht halb so viele Läufe erringt, als ihre Gegner gemacht haben.

39. Ist ein Schläger „ab“, so darf niemand sein Schlagholz gebrauchen, bis der nächste Schläger herankommt.

Das Ballonspiel.

Zahl der Spieler: 6—20.

Aufgabe bei diesem Spiele ist es, einen hohlen Gummiball (s. Spielgeräthe), dessen Durchmesser 20—25 *cm* beträgt (oder eine mit Leder überzogene Schweins- oder Ochsenblase), durch von unten geführte Schläge in der Luft zu erhalten und ins Feld des Gegners zu bringen, das Niederfallen desselben im eigenen Felde aber zu verhindern. Geschlagen wird hierbei entweder mit der Faust, welche zu einigem Schutze mit einem Handschuhe aus dickem Leder bekleidet ist, oder mit einem hölzernen Armel. Dieser Armel ist 30—35 *cm* lang, so dass er fast bis zum Ellbogen reicht, und so breit, dass man den Unterarm leicht durchstecken kann. Innen besitzt er ein quer von einer Seite zur anderen gehendes Griffholz, mittelst welches der Armel festgehalten wird. Außen sind in das Holz derartige Einschnitte gemacht, dass gleichgroße, kurze, viereckige Buckeln entstehen. Schläge mit diesem Holzarmel sind viel regelmäßiger und treiben den Ball bedeutend höher, so dass das Spiel auch für das Auge des Zusehers fesselnder wird.

Der Platz für dieses Spiel, bei welchem ebenfalls zwei Parteien gegeneinander kämpfen, muss vollkommen

eben und darf höchstens mit kurzem Rasen bekleidet sein. Der Mittelpunkt des Platzes muß genau bestimmt werden, da, sobald der Ball durch Verschulden einer Partei niederfällt, die Entfernung vom Niederfallsorte bis zu diesem Mittelpunkte gemessen und darnach die Punktezahl berechnet wird. Dieser Mittelpunkt bildet auch zu Beginn des Spieles die Grenzlinie für beide Parteien. Da aber im Verlaufe die Parteien beständig die Plätze ändern und den Mittelpunkt umkreisen, so bildet später jede Linie, welche diesen Mittelpunkt durchschneidet, die Grenzlinie.

Eingeleitet wird das Spiel damit, daß einer aus der Partei, welche nach dem Lose mit dem Schlagen beginnt, den Ball in die Höhe wirft. Von diesem Augenblicke an handelt es sich darum, den Ball möglichst bald den Gegnern zuzuschlagen, welche nun ebenso verfahren. So geht es hin und her, bis der Ball niederfällt. Die Entfernung vom Niederfallsorte, wo nämlich der Ball zuerst den Boden berührte, bis zum Mittelpunkte des Platzes, wird nun gemessen und für je drei Meter ein Punkt der Partei angeschrieben, welche den Ball fallen ließ. Ein Rest von weniger als 3 Metern wird als voll gerechnet. Desgleichen werden einer Partei als Fehler angerechnet und mit je einem Punkte bestraft: 1. wenn ein Spieler den Ball aufhängt; 2. wenn ein Spieler überhaupt den Ball mit einem andern Körperteile als mit der Hand berührt. Diejenige Partei, welche den Ball niederfallen ließ oder bei welcher ein Fehler begangen wurde, hat den Ball anzuspielen d. h. aufzuwerfen, worauf das Spiel wieder seinen Fortgang nimmt. Die Zahl der Punkte,

welche ein Spiel beenden, wird vorher festgesetzt, z. B. 30. Jene Partei, welche zuerst diese Zahl erreicht, hat verloren und beginnt im neuen Spiele mit dem Aufwerfen.

Ganz nach den gleichen Regeln können die Spieler auch jeder für sich, ohne Parteien zu bilden, spielen. Wer hiebei nach einer vorher bestimmten Zeit die wenigsten Punkte hat, ist Sieger.

In den letzten Jahren hat dieses einfache aber prächtige Spiel in etwas abgeänderter Form eine ziemliche Verbreitung gefunden unter dem Namen

Faustball*).

Zahl der Spieler: 6—14.

Das Spielfeld bildet ein 60—70 Schritte langes, 30—40 Schritte breites Rechteck, das nach den Längs- und Breitseiten mit Stäben gut abgegrenzt ist. Durch einen quer über die Mitte in einer Höhe von 2 m gespannte Leine wird es in zwei gleichgroße Felder getheilt. Als Spielgeräth wird ebenfalls ein großer Gummiball von 20—25 cm Durchmesser (ein runder Fußball) verwendet.

Nachdem durch abwechselndes Wählen zwei Parteien von gleicher Stärke gebildet wurden, wird jeder ein Feld zugewiesen. Jede Partei vertheilt dann ihre Spieler derart, daß das Feld möglichst gleichmäßig besetzt und gedeckt ist, wozu sich am besten eine schachbrettförmige Aufstellung eignet. Die Aufgabe der Parteien besteht nun darin, den von der gegnerischen Seite

*) Nach G. S. Weber. Jahrbuch für Jugend- und Volksspiele. 1895.

mit der Faust oder mit dem Unterarme über die Leine geschlagenen Ball in gleicher Weise, entweder sofort aus der Luft oder nachdem er einmal vom Boden abprallte, wieder über die Leine in das gegnerische Feld zurückzuschlagen. Eröffnet wird das Spiel damit, daß ein Spieler den Ball „anspielt“. Das Anspielen geschieht so, daß der Ball mit der einen Hand senkrecht aufgeworfen und bei seinem Niedersinken mit Faust oder Unterarm so geschlagen wird, daß er über die Leine ins andere Feld fliegt, von wo er dann durch einen Schlag zurückbefördert wird. Jeder regelrecht über die Leine zurückgeschlagene Ball zählt der Partei, die ihn machte, einen Punkt. Dieses gegenseitige Zurückschlagen wiederholt sich solange, bis das Spiel wegen eines Fehlers unterbrochen wird, worauf der Ball von neuem angespielt werden muß. Gewonnen hat schließlich jene Partei, welche zuerst die vor Beginn des Spieles vereinbarte Anzahl von Bällen bzw. Punkten (z. B. 20) gemacht hat.

Da es beim Schlagen keine vorher festgesetzte Reihenfolge gibt, so kann von dem einzelnen Spieler jederzeit geschlagen oder der Schlag einem anderen Partei-genossen überlassen werden. Um jedoch das den flotten Gang des Spieles hemmende Zusammendrängen zu verhindern, soll darauf gesehen werden, daß der einzelne den Ball nur dann schlägt, wenn derselbe in die Nähe seines Platzes kommt.

Häufig ereignet es sich, daß der Ball (— insolge eines schwachen oder schlechten Schlages oder weil er in eine Vertiefung gerieth, von einem Gegenstande schräg abprallte —) nicht so hoch oder so günstig vom Boden

abprallt, daß er gleich mit Erfolg zurückgeschlagen werden könnte. Ebenso kommt es vor, daß er infolge eines sehr starken Schlages bis in die Nähe der hinteren Grenze fliegt und es wieder schwer hält, ihn gleich mit einem Schlage ins gegnerische Feld zurückzubefördern. In diesen oder ähnlichen Fällen ist es den Spielern gestattet, den Ball durch leichte Schläge mit der Faust von unten nach oben so lange „lebendig“ zu erhalten, bis er über die Leine geschlagen werden kann. Es ist dabei auch erlaubt, den Ball nach jedem Schlage einmal vom Boden aufsprallen zu lassen. Dieses „Päppeln“, wie man das geschilderte Verfahren nennt braucht nicht bloß der Spieler, der den Ball zuerst übernahm, auszuführen, sondern es kann sich jeder Spieler der betreffenden Partei daran betheiligen, je nachdem es gerade zweckmäßig ist. Man sehe aber darauf, daß das Päppeln nur im Nothfalle geschieht, da es stets das Spiel verzögert und sowohl bei der eigenen als bei der gegnerischen Partei Verdruss und Langeweile schafft. Gute Spieler sehen eine Ehre darein, den Ball möglichst bald zurückzuschlagen.

Regeln:

1. Welche Partei zu beginnen hat, wird durchs Los entschieden.
2. Der Ball muß von unten nach oben mit der geballten Faust oder mit dem Unterarm bei ebenfalls geballter Faust geschlagen werden.
3. Das Anspielen muß immer von der Mitte des eigenen Feldes erfolgen.
4. Den vom Gegner geschlagenen Ball hat immer derjenige Spieler zu übernehmen, an dessen rechter Seite er herankommt.

5. Beim Pöppeln darf der Ball nach jedem Schläge nur einmal den Boden berühren. Als Punkt wird nur der letzte Schlag gezählt, der den Ball über die Leine brachte.

6. Als Fehler gelten:

a) wenn ein Spieler den Ball von oben nach unten oder mit der flachen Hand oder zu gleicher Zeit mit beiden Fäusten oder Unterarmen schlägt;

b) wenn ein Spieler den Ball durch einen Stoß mit den Fäusten oder durch Treten mit den Füßen ins gegnerische Feld befördert;

c) wenn ein Spieler den Ball auffängt;

d) wenn ein Spieler das gegnerische Feld betritt;

e) wenn der Ball nach dem Anspielen im eigenen Felde vom Boden abprallt;

f) wenn der Ball den Körper eines Spielers berührt, ausgenommen den Arm sammt Faust, mit dem geschlagen wird;

g) wenn der Ball im eigenen Feld den Boden zweimal berührt, ohne daß er zwischen dem ersten und zweiten Aufprallen geschlagen wurde, oder wenn er ins Rollen kommt;

h) wenn der Ball unter der Leine hindurchfliegt oder sie berührt;

i) wenn der Ball über die Grenzen des gegnerischen Feldes geschlagen wird.

7. Jene Partei, welche einen Fehler machte, muß den Ball wieder anspielen.

8. Der zum Anspielen zurückgeworfene oder geschlagene Ball darf nicht zurückgeschlagen werden.

9. Gezählt werden nur die regelrecht über die Leine zurückgeschlagenen, nicht aber die angespielten Bälle. Die jedesmalige Zahl ist laut auszurufen.

10. Es kann vereinbart werden, daß der letzte entscheidende Ball nur dann gilt, wenn er unmittelbar aus der Luft geschlagen wird.

11. Wird mit Schiedsrichter gespielt, so steht ihm allein die Entscheidung in allen Streitfällen zu.

Wanderball.

(Reckball.)

Zahl der Spieler: 10—24.

Die Spieler stellen sich in einem Kreise auf, Gesicht nach innen und einer vom andern auf Armlänge entfernt. Sie lassen nun einen großen Ball, etwa den zum Stoßball (s. Spielgeräthe) verwendeten, von Hand zu Hand je nach Belieben bald nach rechts und bald nach links herumwandern, wobei aber darauf gesehen werden muß, daß kein Spieler übergangen wird. Während so der Ball herumgereicht wird, verfolgt ihn ein außerhalb des Kreises Laufender und sucht ihn zu schlagen. Sobald ihm dies gelingt oder sobald einer der im Kreise Stehenden den Ball fallen läßt, wird der Läufer von demjenigen, welcher den Ball zuletzt in Händen hatte, abgelöst und stellt sich an den Platz des Austretenden, worauf das Spiel fortgesetzt wird. Sollte es einem besonders Ungeschickten nach längerer Zeit nicht glücken, den Ball zu schlagen, so darf er von einem freiwillig sich Erbietenden abgelöst werden.

Den Ball zu werfen darf nicht geduldet werden, da dann das Spiel bald ausartet und auch dem Läufer die Aufgabe zu sehr erschwert wird; dagegen ist es aber auch dem Läufer nicht erlaubt, in den Kreis zu bringen.

So einfach das Spiel ist, so gewährt es trotzdem viel Vergnügen, welches noch erhöht wird, wenn es die Spieler verstehen, den Läufer durch allerlei Scheinbewegungen zu täuschen und zu foppen.

Ballhaschen.

(Kreiswurfball.)

Zahl der Spieler: 6—20.

Wie beim vorigen Spiele bilden die Spieler einen Kreis, nur beträgt der Abstand der einzelnen voneinander 3—5 Schritte. Dieselben werfen sich einen 18—20 cm im Durchmesser haltenden vollen Ball kreuz und quer beliebig zu. Ein innerhalb des Kreises Befindlicher jagt dem Balle nach, um ihn zu berühren. Gelingt es ihm, so löst ihn derjenige ab, der zuletzt den Ball in Händen hatte oder der den ihm zugeworfenen Ball nicht auffing.

Sind die Spieler flink im Werfen und geschickt im Auffangen des Balles, so können auch zwei Spieler gleichzeitig nach dem Balle haschen; das Spiel wird dann umso lustiger und lebhafter; frei spielt sich immer derjenige, welcher den Ball berührt.

Eine hübsche Abänderung theilt Schröder in der Monatschrift für das Turnwesen, 1892, mit. „Der Spieler, der den Ball fangen muß, tritt in die Mitte des Kreises. Der Ball

wird nun nicht allein nach Belieben hin- und hergeworfen, sondern auch gerollt und mit den Füßen gestoßen. Erlaubt ist ferner, daß ein Spieler den Kreis verlassen darf, um den Ball, der über dessen Grenzen gerollt ist, schnell aufzunehmen und einem andern Spieler wieder rasch zuzuworfen. Gelingt es dem Spieler im Kreise, der aber auch den Ball außerhalb des Kreises verfolgen darf, den Ball zu berühren, so wird er abgelöst von demjenigen Spieler, der den Ball zuletzt in der Hand hatte; war dies aber der Werfer des Balles, so muß derjenige Spieler ablösen, der den ihm zugeworfenen Ball nicht geschickt genug auffing. Die letzte Spielregel ist nöthig, damit nicht etwa ein bequemer Spieler einen Ball, der ihm zugepielt wurde, unbeachtet läßt aus Furcht vor der Ablösung“.

Balljagd.

Zahl der Spieler: 16—30.

Die Spieler, deren Anzahl eine gerade sein soll, stellen sich, einer vom andern 1—2 Schritte entfernt, in einem Kreise auf, das Gesicht nach innen. Durch fortlaufendes Abzählen bildet man sodann zwei Parteien, eine aus den ungeradzahligen (1, 3 u. s. w.), die andern aus den geradzahligen (2, 4 u. s. w.) bestehend. Betheiligen sich nun z. B. 30 Spieler, so erhält der Spieler mit der Zahl 1 und ebenso der mit der Zahl 16 je einen großen Ball (Stoßball). Auf ein Zeichen oder auf den Zuruf: „Los!“ werfen dann die beiden ihre Bälle, je nachdem es vorher vereinbart wurde, nach rechts oder links, jedoch nicht dem der gegnerischen Partei angehörigen Nebner, sondern ihrem nächsten Parteigenossen zu, welcher den aufgefangenen Ball

wieder dem nächsten Parteigenossen zuwirft u. s. f. Die Bälle wandern nun so lange im Kreise herum, bis es einer Partei gelingt, den Ball der Gegner zu überholen, womit das Spiel beendet ist.

Man kann auch anordnen, daß das Spiel erst dann zu Gunsten einer Partei entschieden ist, wenn es ihr gelingt, den gegnerischen Ball mehreremale zu überholen. In diesem Falle ruft derjenige, von dem der Ball zu Beginn des Spiels ausgeschickt wurde, jedesmal, so oft er wieder zu ihm gelangt, die Zahl des beendeten Herumwurfes aus. Beim letzten Male wirft er dann den Ball in die Höhe, zum Zeichen, daß das Spiel aus ist.

Zu einem recht anstrengenden Kraftspiele für Erwachsene kann man das Spiel gestalten, wenn man statt der Bälle eiserne Kugeln von 5 bis 10 kg Gewicht nimmt. Die Gegner müssen dabei beim jedesmaligen Vorüberwerfen der fremden Kugel etwas zurücktreten.

Kreisfußball.

Zahl der Spieler: 8—20.

Nachdem durchs Los oder durch Wahl einer zum Balltreiber bestimmt wurde, stellen sich die übrigen Spieler in einem Kreise auf, das Gesicht der Mitte zugekehrt und einer vom anderen 4—5 Schritte entfernt. Jeder bezeichnet seinen Platz durch einen Stein oder dergleichen und rückt dann soweit nach rechts oder links, je nachdem es ausgemacht wird, daß er in die Mitte des neben ihn befindlichen Kreistheiles zu stehen kommt (s. Fig. 24) wo o die Steine, die Ziffern aber die

Spieler und ihre Standplätze nach dem Abrücken bezeichnen.

Es ist nun Aufgabe des im Kreise befindlichen Treibers, einen großen, 25—30 cm dicken, vollen Ball, z. B. den zum Stoßballspiele verwendeten (s. Spiel-



1
Fig 24.

geräthe) durch Stöße mit den Füßen zwischen den Spielern hindurch aus dem Kreise zu treiben, was die Spieler dadurch zu verhindern suchen, daß sie den Ball, ob nun dieser vom Treiber oder einem anderen auf irgend einen Punkt der Kreislinie gestoßen wird, ebenfalls durch Stöße mit den Füßen zurücktreiben. Es hat dabei jeder nur seinen Kreistheil zu decken und dafür Sorge zu tragen, daß der Ball nicht über diesen hinausrollt.

Das Spiel verläuft nun nach folgenden Regeln:

1. Der Ball darf nur mit den Füßen und zwar sowohl mit dem rechten als dem linken, getrieben (getreten) werden. Wer den Ball mit den Händen berührt, wird Treiber. Nur wenn der Ball gegen den

Körper eines Spielers fliegt, ist es diesem gestattet, ihn mit den Händen abzuwehren.

2. Fliegt der Ball beim Treiben über die Köpfe der Spieler aus dem Kreise hinaus, so muß ihn der Treiber holen und das Treiben wieder von der Mitte aus beginnen.

3. Gelingt es dem Treiber, den Ball über einen Kreistheil zu treten, so wird er von demjenigen abgelöst, welcher diesen Kreistheil zu decken hatte.

4. Es ist jedem gestattet, seinen Platz zu verlassen, um den in einem anderen Felde befindlichen Ball zu treiben. Wird aber unterdessen sein Platz vom Balltreiber besetzt, so muß er diesen ablösen.

5. Der gewesene Treiber stellt sich an den Platz des ihn Ablösenden.

Die Spieler mögen darauf aufmerksam gemacht werden, die Schläge mit der inneren Fußkante auszuführen, da sonst leicht Verstauchungen der Behen vorkommen können.

Ist die Spielgesellschaft groß, so kann man auch gleich zwei Balltreiber bestimmen, welche einen oder zwei Bälle treiben; das Spiel wird dadurch umso lebhafter und anziehender.

Will man das Spiel auf einem kleineren Raume oder im Turnsaale treiben, so kann man die Anordnung treffen, daß die in einem Kreise stehenden Spieler sich an den Händen gefaßt halten. Im übrigen wird ganz nach den obigen Regeln, mit Ausnahme der unter 4, welche entfällt, gespielt, jedoch mit der Abänderung, daß derjenige, welcher den Ball zu seiner Rechten oder zu seiner Linken (je nachdem es vorher bestimmt wird) durchläßt, den Treiber ablöst.

Thurmball.

(Burgball.)

Zahl der Spieler: 8—20.

Dieses Spiel ist im wesentlichen nur eine andere Art des oben beschriebenen. Die Aufstellung der Spieler ist ebenfalls die gleiche, nur brauchen die Standplätze nicht bezeichnet zu werden. In der Mitte des Kreises wird eine aus drei bis vier oben zusammengebundenen, $1-1\frac{1}{2}$ m langen Stäben gebildete Pyramide aufgestellt, welche den Thurm (oder die Burg) vorstellt, zu deren Bewachung und Vertheidigung ein Wächter bestimmt wird.

Es handelt sich nun für die Spieler, die Angreifer, darum, den Ball durch Stöße mit den Füßen von der Kreislinie aus gegen den Thurm zu treiben und dadurch denselben zum Falle zu bringen. Der Wächter aber sucht dies wieder durch geschickte Deckung seines Thurmes, sowie durch Zurücktreiben des Balles zu verhindern und so sich möglichst lange in seinem Amte zu behaupten. Das Spiel selbst wird von ihm eröffnet, indem er den Ball vom Thurme aus gegen die Angreifer treibt. Von diesem Augenblicke an muß er jede Berührung mit dem Thurme, vermeiden. Wem es gelingt, den Thurm umzuwerfen, wird Wächter und der bisherige Wächter tritt an seinen Platz.

Regeln:

1. Die Angreifer dürfen den Ball sowohl mit dem rechten als dem linken Fuße treiben, dürfen aber dabei nicht ihre Plätze verlassen oder gegen die Mitte vordringen.

2. Ist der Ball vom Standplaze aus nicht zu erreichen, so wird er, ebenfalls mit den Füßen, von dem Zunächststehenden an den Plaz gerollt und von dort aus gestoßen.

3. Der Ball darf weder mit den Füßen festgehalten, noch mit den Händen angefaßt werden. Letzteres ist nur dann gestattet, wenn der über den Kreis gestoßene Ball auf die Kreislinie zurückgeschafft wird. Dies hat immer derjenige zu besorgen, an dessen rechter Seite oder über dessen Kopf der Ball hinausrollte, bezw. =flog.

4. Wirft der Wächter selbst den Thurm um, so verliert er sein Amt und wird durch denjenigen ersetzt, welcher zuletzt den Ball trieb.

Besteht die ganze Gespielschaft aus sehr geschickten Spielern oder will man eine größere Schaar, also 30—40 Spieler gleichzeitig mit diesem Spiele beschäftigen, ohne sie zu theilen, so kann man zwei Wächter aufstellen und zwei Bälle treiben lassen; es wird jedoch auch in diesem Falle nur ein Thurm aufgestellt. Bringen die Angreifer den Thurm zum Falle, so wird das Spiel natürlich solange unterbrochen, bis der eine sein Amt verlierende Wächter, d. i. derjenige, welcher den Angriff nicht abschlug, ersetzt wird. Das Gleiche tritt ein, wenn ein Wächter selbst den Thurm umwirft.

Raffball. *)

(Harpastum.)

Zahl der Spieler: 10—22.

Das hier beschriebene, ungemein fesselnde Spiel unterscheidet sich von allen anderen Ballspielen, bei denen die Eroberung des feindlichen Males das Endziel bildet, wie z. B. beim Fußball oder Schleuderball, darin, daß es sich darum handelt,

*) Nach den mir von Dr. Koch freundlichst zur Verfügung gestellten Regeln. S. auch Monatschrift f. d. Turnwesen. 1891.

den Ball ins eigene Mal zu schaffen, den Besitz des Balles sich so gleichsam zu erkämpfen. Durch diesen bei keinem andern Spiele wiederkehrenden Grundgedanken erhält es ein ganz charakteristisches Gepräge, das besonders dann zum schönsten Ausdruck gelangt, wenn es von geübten und gut disciplinirten Spielen getrieben wird, die sich auf ein feines Zusammenspiel verstehen..

An den beiden Enden des mindestens 150—200 Schritte langen und ebenso breiten Spielplatzes werden durch zwei ungefähr $2\frac{1}{2}$ m lange Stangen die 6—8 Schritte breiten Male abgesteckt; desgleichen bezeichnet man die Mitte des Platzes durch eine kleine Furche oder Kerbe. 10—15 Schritte von der Mitte, somit 20—30 Schritte von einander entfernt werden noch zwei mit einander gleichlaufende Furchen von beliebiger Länge als die zu Beginn des Spieles für die Parteien geltenden Stellungslinien in den Boden gerissen.

Nachdem durch Wählen zwei gleichstarke Parteien mit ihren Führern gebildet wurden, stellen sich dieselben hinter ihren Stellungslinien so auf, daß sie ihr eigenes Mal im Rücken haben. Der Spielleiter oder derjenige, welcher das Amt des Schiedsrichters übernimmt, legt nun den 10—12 cm dicken, nicht zu schweren und unelastischen Ball auf die mittlere Furche und gibt durch den Ruf: „1! 2! — 3!“ (oder „Los!“) das Zeichen zum Beginn. Unmittelbar auf diesen Ruf stürmen von jeder Partei die behendesten vor, um den Ball an sich zu bringen, ihn vom Boden aufzuraffen und dann schleunigst nach ihrem Male zu werfen oder wenigstens ihren Parteigenossen in die Hand zu spielen. Während so von jeder Partei einige Spieler im ersten Ansturm sich des Balles zu bemäch-

tigen suchen, laufen andere, gewöhnlich die entschlossensten, ohne sich am Kampfe zu betheiligen, gleich dem feindlichen Male zu, bestrebt den etwa von den Gegnern dorthin geschleuderten Ball rasch aufzuraffen und ihren Genossen zuzuwerfen, wenn sie nicht daran von den Gegnern, die ihnen in jeder nach den Spielregeln erlaubten Weise den Wurf zu erschweren suchen, gehindert werden. Wieder andere eilen ohneweiters dem eigenen Male zu, um den in der Nähe desselben gelangenden Ball aufzunehmen und ins Mal zu befördern. So wogt der leidenschaftliche Kampf mit wechselndem Erfolg hin und her, bis es einer Partei gelingt, den Ball von vornher ins eigene Mal zu werfen. Hiemit ist ein Gang des Spieles beendet; gesiegt hat schließlich jene Partei, welche nach Ablauf einer vorher bestimmten Zeit eine größere Zahl von gewonnenen Gängen aufzuweisen hat. Es kann aber auch vorhinein bestimmt werden, daß z. B. nach 5 oder 7 Gängen das Spiel beendet ist.

Regeln:

1. Jeder, der den Ball von der Erde aufrafft oder im Fluge auffängt, muß ihn sofort von derselben Stelle aus weiterwerfen. Ein Fortstoßen des Balles mit den Füßen oder ein Weiterlaufen mit demselben ist nicht erlaubt. Gestattet ist nur, vor dem Wurf einen Anlauf von zwei Schritten zu machen.

2. Der Ball darf sowohl vorwärts, als rückwärts oder seitwärts, überhaupt nach jeder Richtung geworfen werden.

3. Sobald ein Gegner den Ball hat, darf er ihm nicht mehr entrispen werden. Desgleichen ist es nicht erlaubt, den Gegner dadurch am Werfen zu hindern,

dass man ihn an den Armen fasst; im Gegentheile müssen ihm die Arme immer frei gelassen werden. Es darf aber dem Gegner das Werfen dadurch erschwert werden, dass man ihn von hinten um den Leib fasst und ihn so vom Boden hebt. Es darf jedoch auf solche Weise immer nur ein Gegner den Werfer am Wurf zu hindern suchen.

4. Alles Beinstellen, absichtliches Anrennen, Treten, Stoßen, Umfassen des Halses, der Arme oder Beine, Niederwerfen ist verboten.

5. Handelt ein Spieler gegen die Regeln und wird dies vom Schiedsrichter oder von den Gegnern durch den Ruf „Fehler!“ festgestellt, so unterbricht der Schiedsrichter das Spiel (etwa durch einen Pfiff auf der Signalpfeife) und die Gegner erhalten einen Freiwurf. Dabei nehmen beide Parteien die gleiche Aufstellung wie zu Beginn des Spieles. Mit dem Freiwurf kann jedoch nie ein Gang gewonnen werden.

6. Fliegt der Ball nicht vornher zwischen den Stangen hindurch, so ist das Spiel nicht gewonnen und es wird ohne Unterbrechung weitergespielt. —

Da die Spieler gleich von Anbeginn stark durcheinander gerathen, so ist es unerlässlich, dass sich beide Parteien mit deutlichen Abzeichen versehen.

Ohne das Spiel in seinem Verlauf und in den Regeln im geringsten ändern zu müssen, oder ihm den Reiz zu nehmen, kann es auch so angeordnet werden, dass es gilt, den Ball ins feindliche Mal zu schaffen. Es erhält hiedurch noch mehr Ähnlichkeit mit dem Fußballspiele, das überhaupt nur die moderne Form des antiken Harpastums ist.

Fußball mit Aufnahmen.*)

(Gemischter Fußball.)

Zahl der Spieler: 16—50, bei einem Wettspiel 30.

1. Spielgeräth: Der Fußball (s. Spielgeräte).

2. Spielplatz. Zum Spiele geeignet ist ein möglichst ebener, mit kurzem, nicht zu dichtem Rasen bestandener, von Hindernissen, wie Bäume, Sträucher u. s. w. vollkommen freier Platz. Bei 20—30 Spielern soll er 100 Schritte (100 m) lang und 75 Schritte (75 m) breit sein; entsprechend diesem Maße ist er für weniger Spieler etwas kleiner, für mehr etwas größer anzulegen. Stets müssen jedoch in der Länge auf jeder Seite noch beiläufig 20 Schritte als freier Raum überstehen.

Der Platz ist folgendermaßen abgegrenzt. (s. Fig. 25.)

Zunächst bezeichnet man die 4 Ecken durch $1\frac{1}{2}$ m hohe Eckstangen A. Hierauf werden in der Mitte der Breitseiten, „Mallinien“, die $3\frac{1}{2}$ —4 m hohen, 5-6 m voneinander entfernten Malpfosten B aufgestellt, welche in einer Höhe von 3 m durch eine gut befestigte Querstange (oder durch eine rothe Schnur) verbunden sind. 25 Schritte (25 m) von den Eckstangen werden dann an den Längseiten, „Marklinien“, die ungefähr $1\frac{1}{2}$ m hohen Seitenstangen C in den Boden gesteckt. Schließlich wird noch die Mitte

*) Nach Dr. R. Koch „Fußball“, Braunschweig, Clasen „Bewegungsspiele im Freien“, Stuttgart, und F. W. Friede „Das Fußballspiel“, Hannover.

jeder Langseite durch eine $2\frac{1}{2}$ m hohe Mittelstange bezeichnet. Sämmtliche Stangen müssen genau in gerader Linie eingerichtet sein.

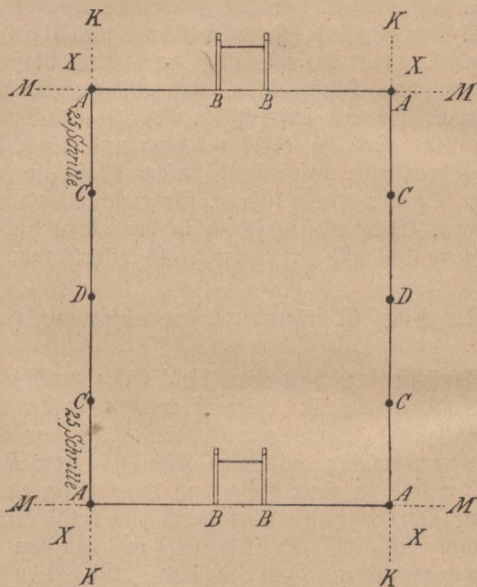


Fig. 25.

AA — Eckstangen. *BB* — Malpfosten. *CC* — Seitenstangen. *DD* — Mittelstangen. *M—M* = Mallinien. *K—K* = Marklinien. *X—X* = Malmarken.

Der Raum hinter den Mallinien *M—M* heißt Mal, der seitwärts der Marklinien *K—K* heißt Mark.

Die Winkel, welche zwischen der Verlängerung der Mal- und Marklinien liegen, heißen *Malmarken*.

3. Wesen des Spieles. Es handelt sich für jede der gegeneinander kämpfenden Parteien darum, das feindliche Mal zu erobern, d. h. den Ball nur mit Hilfe der Füße zwischen den beiden Malpfosten hindurch über die Querstange des feindlichen Males zu treiben, das eigene Mal aber zu vertheidigen. Gesiegt hat jene Partei, welche innerhalb einer vorher festgesetzten Zeit öfter das feindliche Mal erobert hat.

4. Beim Spiele vorkommende Kunstausdrücke.

Treten. Mit dem Treten bezeichnet man das Stoßen des Balles nur mit Hilfe der Füße ohne den mindesten Mitgebrauch der Hände. Um gut zu treten, muß man den Ball ziemlich tief am Boden mit der etwas nach aufwärts gerichteten Fußspitze treffen, da sonst der Ball weder weit noch hoch fliegt. Tritt man zu tief, so fliegt der Ball zu senkrecht in die Höhe.

Platzstoß. Der Ball wird auf eine zu dem Zwecke gemachte „Kerbe“ gelegt und dann nach einem Anlaufe getreten.

Eine Kerbe (kleine Grube) bildet sich der Spieler dadurch, daß er den Stiefelabsatz in die Erde bohrt und dann sich darauf herumdreht.

Fallstoß. Der Ball wird vom Spieler in vollem Laufe auf die Erde fallen gelassen und dann im Augenblicke des Wiederauffspringens getreten.

Tramp. Der Spieler läßt den Ball aus den Händen fallen und tritt ihn, ehe er noch den Boden berührt.

Abstoß. So heißt der zu Anfang des Spieles von der Mitte des Spielplatzes aus gemachte Stoß. Der zu Beginn eines neuen Ganges gemachte (freie) Abstoß ist immer ein Fallstoß und wird 25 Schritte vor dem eigenen Male ausgeführt.

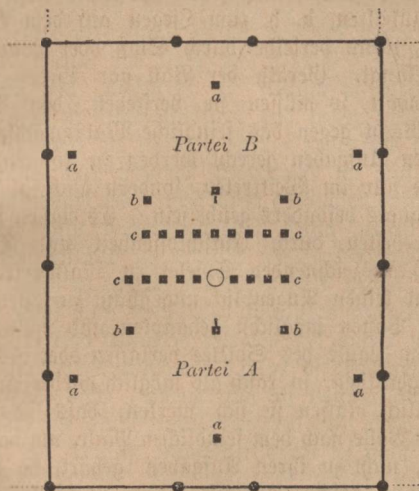
Zerren. Wird ein Spieler, welcher den Ball trägt, von einem oder mehreren Gegnern gepackt, so nennt man dies „Zerren“.

Mengen. Ruft beim Zerren der Spieler, welcher den Ball trägt: „Nieder!“, so muß er den Ball vor sich auf den Boden niederlegen. Die Stürmer beider Parteien treten hierauf von den Seiten ihres Males her dicht gedrängt um den Ball und suchen denselben durch die Reihe der Gegner hindurchzutreiben.

5. Bildung der Parteien. Die beiden Parteien werden in der Weise gebildet, daß die Führer, Kaiser, abwechselnd je einen aus der Gespielschaft wählen, bis zwei gleichstarke Parteien entstanden sind. Die eine Partei versieht sich dann mit einem Abzeichen oder, was üblicher ist, es nehmen beide Parteien Abzeichen, z. B. die eine ein weißes, die andere ein blaues Band um den Oberarm. Ist die Parteienbildung beendet, so lösen die beiden Kaiser, wer die Wahl haben soll, d. h. dem Gewinner steht es frei, mit seiner Partei das Spiel zu eröffnen und den ersten Stoß (Abstoß) zu übernehmen, oder falls Wind und Boden nicht günstig sind, das ihm passender erscheinende Mal zu besetzen.

6. Aufstellung der Parteien und Aufgabe der einzelnen Spieler.

A. Aufstellung der das Spiel eröffnenden Partei. (S. Fig. 26.) Angenommen, es befänden sich auf jeder Seite 15 Spieler und es begänne die Partei A mit dem Angriff, d. h. mit dem Abstoß,



a = Malwärtter. *b* = Markmänner *c-c* = Stürmer
 † = Kaiser. ○ = Ball.

Fig. 26.

so bestimmt der Kaiser zuerst drei Spieler zu Malwärttern, welchen insbesondere die Vertheidigung des Males anvertraut ist. Der eine von ihnen stellt sich ungefähr 10 Schritte vor die Mitte der Malpfosten

auf, die beiden anderen nehmen in der Nähe der Seitenstangen Stellung. Die Malwärter haben einerseits dafür zu sorgen, daß kein feindlicher Spieler mit dem Ball in ihr Mal läuft; anderseits haben sie den Ball sofort anzuhalten, d. h. zum Liegen auf dem Boden zu bringen, wenn derselbe durch Stoß oder Wurf in ihr Mal gelangt. Geräth der Ball vor ihrem Male in ihre Gewalt, so müssen sie verstehen, den Ball mit voller Wucht gegen das feindliche Mal zu stoßen. Um all diesen Aufgaben gerecht werden zu können, müssen sie nicht nur im Weittreten, sondern auch im Anhalten des Gegners besonders geübt sein. Es eignen sich daher nur die besten, durch Entschlossenheit und Besonnenheit sich auszeichnenden Spieler zu Malwärttern. Um ihr Mal keinen Augenblick ungeschützt zu lassen, müssen sie ihre Posten möglichst behaupten und falls sie dieselben im Laufe des Spieles verlassen oder ins Vordertreffen gerathen, so rasch als möglich wieder einnehmen. Namentlich müssen sie sich merken, daß das Laufen mit dem Ball nach dem feindlichen Male, um dasselbe zu erobern, nicht zu ihren Aufgaben gehört, da dann ihr Mal gegen rasche Angriffe oder Überfälle ungedeckt wäre.

Von den andern Spielern nehmen 9 auf der Mittellinie (zwischen *D—D*), einer neben dem andern, Aufstellung. Diese 9 Spieler bilden die Abtheilung der Stürmer und haben die Aufgabe, sich immer dicht am Ball zu halten, d. h. fortwährend dem Ball zu folgen und ihn ins feindliche Mal zu treten oder zu tragen. Sobald es zum „Mengen“ kommt, ist ihr ganzes Bestreben dahin gerichtet, den Ball zwischen den

Gegnern hindurch gegen deren Mal zu treiben, wodurch die Gegner zum Rückzuge gezwungen werden. Da die Abtheilung der Stürmer in fast ununterbrochener Thätigkeit ist, so muß sie aus kräftigen und ausdauernden Leuten, die nicht leicht ermüden, bestehen.

Ungefähr 10 Schritte hinter der Abtheilung der Stürmer und zwar an deren rechtem und linkem Flügel nehmen die 2 Markmänner ihre Aufstellung. Diese müssen stets die bald nach vorwärts drängenden, bald nach rückwärts weichenden Stürmer in der angegebenen Entfernung begleiten, auf den Ball achten und sich desselben bemächtigen, wenn er beim Mengen durch ihre Stürmer hindurch gegen das eigene Mal gelangen sollte. Sie ergreifen dann den Ball und laufen, ihn mit Arm und Brust haltend, gegen das feindliche Mal, um entweder den Ball über die Malinie zu bringen und ihn dort anzuhalten (§ 16 der Spielregeln), oder gar durch einen im vollen Laufe glücklich ausgeführten „Fallstoß“ in das feindliche Mal zu treten und so den Sieg zu erringen. Von ihnen werden daher immer die erfolgreichsten Versuche, das feindliche Mal zu erobern, ausgehen. Zu Markmännern müssen die behendesten und gewandtesten Spieler, die dabei besonders in der Ausführung eines sicheren Fallstoßes geübt sind, gewählt werden.

Der Kaiser hält sich mehr hinter der Mitte der Stürmer oder wo es sonst gerade nöthig ist, auf, nie aber zwischen den Stürmen selbst, weil er dann die Übersicht über das Spiel verliert. Obwohl aber seine Aufgabe hauptsächlich darin besteht, seine Partei zu leiten und über den ganzen Verlauf des Spieles zu

wachen, so kann er doch wie jeder andere Spieler jeden Augenblick selbstthätig eingreifen und den Ball aufnehmen, damit laufen und ihn treten. Neben seiner Eigenschaft als Führer hat er auch allein das Recht, seine Partei in allen Dingen zu vertreten und bei allen Streitigkeiten zu entscheiden.

B. Aufstellung der andern, den ersten Angriff erwartenden Partei. (S. Fig. 26.) Der Kaiser dieser Partei (B) stellt seine Stürmer gegenüber den Stürmern der Partei A in einer Entfernung von 10—15 Schritten auf, während die Malwärter und Markmänner genau so aufgestellt sind, wie bei der andern Partei. Die Aufgaben der Einzelnen sind natürlich ebenfalls die gleichen.

7. Die Eröffnung des Spieles. Die Partei A, welche den ersten Stoß, den „Abstoß“ hat, legt den Ball in der Mitte der die Mittelstangen verbindenden Linie in die zu diesem Zwecke gemachte „Kerbe“. Die Stürmer dieser Partei stehen dicht hinter der Linie zu beiden Seiten des Balles. Der Kaiser selbst oder ein von ihm dazu bestimmter Spieler, welcher sicher treten kann, tritt nun nach einem kurzen Anlauf den Ball (Abstoß) in der Richtung nach dem feindlichen Male und zwar möglichst weit und hoch, um den Kampf gleich aufs feindliche Feld hinüberzuspielen. Sobald der den Abstoß ausführende Spieler den Anlauf beginnt, dürfen die Stürmer beider Parteien, gefolgt von ihren Markmännern, stürmen, d. h. vorlaufen. Fliegt der Ball bei diesem Abstoße gleich in das feindliche Mal oder in eine der Marken, so muß der Ball zurückgebracht und der Abstoß noch-

mal gemacht werden. (§ 13.) Ein dritter Abstoß ist nicht mehr gestattet und wird in diesem Falle nach § 15 oder § 16 verfahren. Wird aber der Ball nach gemachtem Abstoß ins feindliche Gebiet innerhalb des Spielplatzes getrieben, dann muß jeder Spieler der Partei *B* bestrebt sein, den Ball so schnell als möglich aufzunehmen und, ehe die Feinde herankommen können, entweder im vollen Laufe einen „Fallstoß“ oder einen Tramp zu machen, der den Ball wieder weit zurück ins Feld der Partei *A* befördert, oder in das Mal der Feinde zu laufen und dort den Ball „an“ zu halten. (§ 16.) Ob nun das eine oder das andere geschieht, so müssen sämtliche Stürmer und die Markmänner — nicht aber die Malwärter — der Partei *B* dem getretenen Balle oder dem laufenden Spieler folgen, um den errungenen Vortheil auszunützen. Unterdessen sind aber auch die Spieler der Partei *A* nicht säumig und trachten, die Bemühungen der Gegner zu vereiteln, indem sie sich wieder des Balles zu bemächtigen suchen. So wogt der Kampf mit wechselndem Erfolge hin und her, bis es einer Partei gelingt, das feindliche Mal zu erobern.

8. Die Eroberung des feindlichen Males. Das feindliche Mal kann entweder *a*) durch einen Fallstoß mitten im Spiele, oder *b*) durch einen Versuch, oder *c*) allenfalls nach einem Austrampe erobert werden.

a) Durch einen Fallstoß. Gelingt es z. B. einem Spieler der Partei *A*, mit dem Balle gegen das feindliche Mal zu laufen, ohne dabei irgendwie von den Gegnern angehalten zu werden, so läßt er in entsprechender Entfernung vom Male den Ball fallen und tritt ihn im Augenblicke des Wiederaufspringens. (Fallstoß.) Fliegt der Ball über die

Querstange, ohne dieselbe oder einen Spieler berührt zu haben, so ist ein „Mal“ und damit das Spiel gewonnen. (§ 32.) Berührt aber der Ball die Querstange oder einen Spieler, oder fliegt er über einen Malpfoften (in diesem Falle heißt er ein Pfofter) oder seitwärts vorbei, so ist kein Mal gewonnen und die Partei B, in deren Mal der Ball war, erhält einen freien Abstoß, „Fallstoß“. (§ 11, c u. 12.) Ueber den Fallstoß s. unter 12.

b) Durch einen Versuch. Gelingt es z. B. einem Spieler der Partei A, den Ball über die Mallinie der Partei B zu bringen oder zu treten und ihn dort unter dem Rufe „An!“ an dem Boden festzuhalten, ehe es von einem Gegner verhindert werden konnte (§ 16), so erlangt seine Partei (A) das Recht zu einem „Versuch aufs Mal“. Ein Versuch wird in folgender Weise ausgeführt: Der Spieler, welcher den Ball im feindlichen Male „an“ hielt, trägt ihn von der Stelle, wo er niedergelegt war, in senkrechter Richtung auf die Mallinie, macht hier mit dem Stiefelabsatz ein sichtbares Zeichen in den Boden und geht dann in derselben (senkrechten) Richtung weiter bis zu einer Stelle, die ihm zur Ausführung des „Versuches“ am geeignetsten erscheint. An dieser Stelle macht er dann eine „Kerbe“ und legt den Ball auf dieselbe. (Würde aber der Ball zwischen den Malpfoften „an“ gehalten, so wird er von der Mallinie aus nicht in senkrechter Richtung, sondern schräg vorwärts gebracht, so daß dann vor einem der Malpfoften, natürlich in entsprechender Entfernung, die Kerbe gemacht wird.) (§ 20.) Die Stürmer und Markmänner seiner Partei — nicht aber die auf ihren Pfoften verharrenden Mal-

wärter stellen sich hinter dem Balle auf, sämtliche Spieler der Partei B dagegen nehmen zwischen ihren Malpfosten (§ 23), die Malwärter hinten, Aufstellung. Der Spieler, welcher den Ball niederlegte oder auch ein anderer vom Kaiser hiezu bestimmter, versucht nun durch einen „Platzstoß“ den Ball über die Querstange des feindlichen Males zu treten. (§ 17.) Sobald er den Anlauf nimmt, beginnen beide Parteien vorzustürmen. (§ 23.) Gelingt dieser „Versuch aufs Mal“, so ist ein „Mal“ und damit das Spiel gewonnen. (§ 32.) Ein neues Spiel beginnt, wobei die Parteien wieder die unter 6. angegebene Aufstellung nehmen; es hat jedoch die besiegte Partei den ersten Stoß, „Abstoß“. (§ 9.)

Berührt aber der Ball die Querstange oder einen Spieler, oder fliegt er seitwärts oder über einen der Querpfeosten (Pfeoster), so ist der Versuch mißlungen, die Partei A erhält für denselben 5 Punkte (§ 33), die Partei B aber das Recht zu einem freien Abstoß, einen „Fallstoß“. (§ 11, c und 12.) Über den Fallstoß s. unter 12.

c) Nach einem Austrampe. Wird der Ball von einem Spieler der Partei A zwar hinter der Mallinie der Partei B, aber zuweit seitwärts von den Malpfosten (in der Nähe der Malmarken) „an“ gehalten, so erscheint ein „Versuch aufs Mal“ von vornherein aussichtslos. Die Partei A verzichtet daher in diesem Falle lieber auf den Versuch und macht statt dessen einen „Austramp“, der ihr bei günstiger Gelegenheit noch immer die Möglichkeit bietet, das feindliche Mal zu erobern.

Der Austramp geschieht folgendermaßen: Der Spieler, welcher den Ball „an“ hielt, geht mit demselben in gerader Linie bis an die Mallinie und befördert ihn durch einen „Tramp“ in den Spielplatz. (§ 21.) Beim Austrampe steht die Partei *A* ungefähr zehn Schritte (nicht näher) vor dem feindlichen Male, während die sich vertheidigende Partei *B* wie beim Versuche zwischen den Malpfosten Stellung nimmt (§ 23) und vorwärts zu stürmen beginnt, sobald der Ball getreten wird. Gelingt es einem Spieler der Partei *A*, welche den Austramp macht, den Ball aus der Luft zu fangen und kann er dort, wo er ihn fieng, mit dem Stiefelabsätze ein Zeichen in den Boden machen, ehe er oder der Ball von einem Gegner berührt wurde, so hat er oder ein anderer vom Kaiser bestimmter Spieler seiner Partei das Recht, von der bezeichneten Stelle aus durch einen freien „Plakstoß“ einen Versuch auf das Mal zu machen. (§ 22.)

Bei dem freien Plakstoß stellt sich die Partei *A* dicht hinter dem Ball auf, die Partei *B* nicht näher als zehn Schritte, beide Parteien beginnen vorzustoßen, sobald der den Plakstoß Ausführende seinen Anlauf nimmt. (§ 10.)

Wird der Ball von der Partei *A* nicht gefangen, so geht das Spiel weiter, als wäre keine Unterbrechung erfolgt.

Es wurde unter *b*) angenommen, daß es einem Spieler der Partei *A* gelang, den Ball über die Mallinie der Partei *B* zu bringen und ihn dort „an“ zuhalten, bevor er rechtzeitig von einem Gegner daran gehindert werden konnte. Wäre er aber nach dem Überschreiten der Mallinie von einem oder in demsel-

ben Augenblicke von mehreren Gegnern festgehalten und am Niederlegen des Balles gehindert worden, so ringt er mit diesen Gegnern — andere dürfen sich an diesem „Zerren“ nicht betheiligen (§ 25) — so lange, bis es ihm etwa gelingt, den Ball auf den Boden zu legen und dabei „An!“ zu rufen. In diesem Falle erhält dann seine Partei (A) einen Versuch, oder sie macht, wenn ein solcher aussichtslos wäre, einen Austramp.

9. Die Vertheidigung des eigenen Males. Die ihr Mal vertheidigende Partei B — um bei der vorigen Annahme zu bleiben, daß A die vordringende Partei ist — muß natürlich alles thun und jede Gelegenheit benützen, um in den Besitz des Balles zu gelangen und dann selbst angreifend vorzugehen. Ihr Verhalten ist dabei folgendes:

a) Hat ein Spieler der Partei A den Ball aufgenommen und will mit ihm nach dem Male der Partei B laufen, um ihn dort „an“ zu halten (vergl. 8, b) oder will er ihn treten, so handelt es sich vor allem darum, ihn am Weiterlaufen oder Treten zu hindern. Er wird daher sofort von Spielern der Partei B festgehalten (§ 5), — „Zerren“ —, welche ihm den Ball entweder entreißen oder ihn wenigstens daran hindern, den Ball einem Parteigenossen zuzuworfen.*) (§ 3.)

*) Sobald ein Spieler sieht, daß er von Gegnern gefaßt werden dürfte so thut er am besten, den Ball rechtzeitig noch einem Parteigenossen zuzuworfen, welcher dann nothwendigenfalls ebenso verfährt. So fliegt oft der Ball von einem Spieler zum andern, bis ihn endlich einer erhält, der freie Gelegenheit zum Treten oder zum Laufen ins feindliche Mal hat.

Ist der Gegner so festgehalten, daß ihm das Zurückwerfen nicht gelingt, so ruft er „Nieder!“*) und legt den Ball auf den Boden, worauf das Mengen beginnt.

Beim „Mengen“ treten die Stürmer beider Parteien von den Seiten ihres Males her, halbkreisförmig um den Ball, dicht gedrängt, oft auch hintereinander stehend, Schulter an Schulter und den Oberkörper etwas vorgeneigt. Die Markmänner jeder Partei stellen sich hinter dem rechten und linken Flügel, bereit, den Ball zu erfassen, sobald er hervorspringt. Alle versuchen nun, die Gegner und den Ball, welcher nur geschoben, nicht gestoßen werden darf, zurückzudrängen. Fällt ein Spieler während des Mengens, so wird dasselbe augenblicklich unterbrochen und nicht eher fortgesetzt, als bis der Betreffende wieder aufgestanden ist (§ 6 und 7.) Entweicht endlich der Ball nach der Seite oder nach hinten durch eine Lücke, so nimmt ihn ein Markmann (oder Stürmer) schnell auf und läuft nach dem feindlichen Male zu, um dasselbe zu erobern. (Vergl. 8, a und b.)

Solange der Ball noch im Mengen ist, darf er nicht herausgenommen werden. (§ 7.)

Beim Mengen kommt es nun häufig vor, daß ein Spieler auf die Seite der Gegner gedrängt wird. Von diesem Augenblicke an ist er „abseits“ und darf sich vorläufig nicht mehr am Spiele beteiligen. Ein Spieler ist nämlich abseits, wenn er

*) Langes Ringen um den Ball ist nutzlos, häßlich und soll, da es nur das Spiel verzögert und leicht zu Roheiten führt, stets vermieden werden. (S. § 14.)

vor dem Balle ist und der Ball hinter ihm von einem Parteigenossen getreten, getragen oder gehalten wird. Um daher nicht abseits zu werden, muß jeder Spieler darauf achten, daß er stets hinter dem Balle sei, d. h. zwischen dem Balle und dem eigenen Male. Über das Abseitssein enthalten die Spielregeln (§§ 27—31) die genauesten Bestimmungen, so daß hier nichts weiteres erwähnt zu werden braucht.

b) Tritt ein Spieler der Partei A den Ball über die Mallinie der Partei B, oder kommt überhaupt der Ball irgendwie über die Mallinie dieser Partei, so muß letztere bestrebt sein, den Ball dort selbst „anzuhalten“, damit dies nicht vom Gegner früher geschieht. Gelingt es ihr, so ist der Angriff abgewiesen und die Partei B erhält einen freien Abstoß, „Fallstoß“ (§ 16), wodurch es ihr ermöglicht ist, den Ball wieder weit ins Feld hinein gegen das feindliche Mal zu treten.

c) Trägt aber ein Spieler der Partei A den Ball in das Mal der Partei B, so müssen die Spieler des bedrohten Males trachten, den Gegner zu fassen, ehe er den Ball auf den Boden legen und dabei „An!“*) rufen kann, wodurch seine Partei (A) einen Versuch gewänne. Sie ringen nun mit ihm (unter der in den Spielregeln § 25 vorgesehenen Beschränkung) solange (§ 5), bis es ihnen gelingt, ihm den Ball zu entreißen und, letzteren auf den Boden drückend, „An!“ zu rufen. Auch in diesem Falle hat die Partei einen freien Abstoß, „Fallstoß“. (§§ 16 und 25.) Über diesen s. unter 12.

*) Nicht „Nieder!“, da es hinter der Mallinie kein Mengen gibt.

10. Verfahren, wenn der Ball in die Malmarken kommt. Kommt der Ball in die Malmarke einer Partei (z. B. A), sei es, daß er in dieselbe getreten, getragen oder geworfen wurde, so hat diese Partei das Recht auf einen freien Abstoß „Fallstoß“; die Malmarke zählt aber für die Gegner einen Punkt. (§§ 19 und 33.) Über den Fallstoß s. unter 12.

11. Verfahren, wenn der Ball in eine Marklinie kommt. Wird der Ball über eine Marklinie geworfen oder getreten, so trägt ihn derjenige Spieler (gleichgiltig welcher Partei), der ihn zuerst außerhalb des Spielplatzes berührt, bis an den Punkt zurück, wo der Ball die Linie überschritt. Die Stürmer beider Parteien stellen sich rechtwinkelig zur Marklinie einander gegenüber so auf, daß sie eine Gasse bilden. (Fig. 27.) Der den Ball tragende Spieler wirft nun denselben in senkrechter Richtung (zur Marklinie) mindestens 10 Schritte in den Spielplatz, und die Stürmer beginnen den Ball zu treten, sobald er den Boden berührt hat. (§ 15.)

Das Spiel geht hierauf weiter.

Der gleiche Vorgang, wie er hier beschrieben wurde, findet auch statt, wenn ein Spieler mit dem Ball über die Marklinie läuft oder hineingedrängt wird.

12. Verfahren beim Fallstoß als freien Abstoß. Sobald eine Partei das Recht auf einen Fallstoß als freien Abstoß erhält (wie in den unter 8 b, 9 b, c, 10 angeführten Fällen), so wird folgendermaßen verfahren: Die Partei, welche den Fallstoß ausführt, muß den Ball von ihrem Male aus 25 Schritte, d. h. bis an die Linie zwischen den Seitenstangen in den

Spielplatz mitten hinein tragen. Dort nimmt sie im wesentlichen die gleiche Aufstellung, wie bei dem Beginne eines Spieles. (Vergl. 6.) Die Gegner stellen sich auf der Mittellinie, d. h. der Linie zwischen den Mittel-

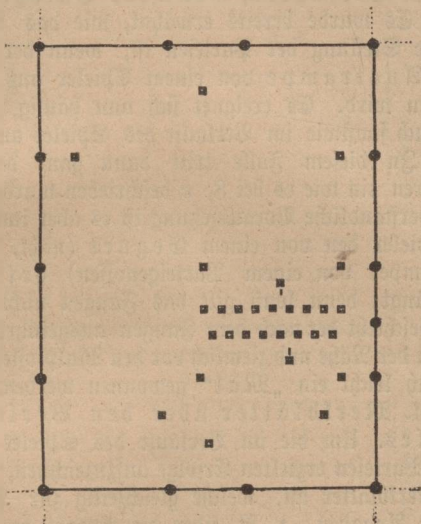


Fig. 27.

stangen ebenfalls in ähnlicher Weise wie bei 6 angegeben wurde, auf. Sobald nun der den Fallstoß Ausführende den Ball zum Treten fallen lässt oder die Linie der eigenen Partei überschreitet, stürmen die Parteien vor, womit das Spiel wieder im Gange ist.

Fliegt der Ball bei dem Fallstoß über die Marklinie, so können die Gegner eine Wiederholung des Stoßes fordern. Gelangt er dann nochmals über die Marklinie, so wird nach 11 (§ 15) verfahren.

13. Verfahren, wenn der Ball gefangen wird. Es wurde bereits erwähnt, wie das Verhalten und die Stellung der Parteien ist, wenn der Ball bei einem Austrampe von einem Spieler aus der Luft gefangen wird. Es ereignet sich nun häufig, daß der Ball auch sonstwie im Verlaufe des Spieles aufgefangen wird. In diesem Falle tritt dann ganz das gleiche Verfahren ein wie es bei 8, c beschrieben wurde. (§ 22.) Selbstverständliche Voraussetzung ist es aber immer, daß ein Spieler den von einem Gegner (nicht, wie beim Austrampe, von einem Parteigenossen) getretenen Ball fängt; denn sonst gilt das Fangen nicht.

Geschieht der nach dem Fangen ausgeführte „Platzstoß“, in der Nähe und ziemlich vor den Malpfosten, so kann natürlich leicht ein „Mal“ gewonnen werden. (§ 32.)

14. Merkblätter über den Verlauf des Spieles. Um die im Verlaufe des Spieles von den beiden Parteien erzielten Erfolge aufzuzeichnen, legt man sich Merkblätter an, welche gleichzeitig zur Aufnahme anderer Angaben, z. B. über die Anzahl der Spieler, Dauer des Spieles u. s. w. dienen. Es folgt hier das Muster eines solchen Merkblattes.

In der Spalte „Erfolge“ wird angegeben, ob ein „Mal“, ein „Versuch“, ein „An“ oder eine „Malmarke“ von der Partei gemacht wurde. In der nächsten Spalte wird dann der Name desjenigen Spielers eingetragen, welcher den betreffenden Erfolg errang. Die

Zahl der für die einzelnen Erfolge geltenden Punkte wird nach § 32 berechnet. — In der letzten Spalte wird kurz vermerkt, welche Umstände (etwa Witterungsverhältnisse) ungünstig auf den Gang des Spieles einwirkten, ob und welche Spielfehler gemacht wurden u. a. m.

15. Gesundheitsregeln: Der Umstand, daß bei diesem hauptsächlich für die rauhere Jahreszeit und selbst für den Winter*) sich eignendem Spiele ein fast ununterbrochenes Laufen stattfindet, fordert die Beobachtung gewisser Vorsichtsmaßregeln, um den Spielleiter vor jeder Verantwortung, die Spieler aber vor einer Gefährdung ihrer Gesundheit, namentlich vor den Gefahren einer Erkältung zu schützen.

Man beachte daher Folgendes:

1. Von der Theilnahme an diesem Spiele unbedingt auszuschließen sind alle mit irgendwelchen Herzfehlern, behinderter Nasenathmung, chronischen Katarren der Athmungsorgane, Lungenkrankheiten, Brüchen Behafteten; desgleichen die häufig an Seitenstechen, Blutandrang nach dem Kopfe, Nasenbluten, Kopfschmerz Leidenden.

2. Jede Überanstrengung ist, besonders bei Schlechtgenährten, zu vermeiden und muß darauf gesehen werden, daß Spieler, an welchen sich Zeichen der Erschöpfung äußern, sofort aufhören.

3. Es ist Vorsorge zu treffen, daß keine Partei gegen den Wind (namentlich Ostwind) laufen muß.

4. Es ist den Spielern unbedingt zu verbieten, sich auf den Boden zu legen oder müßig zu stehen.

*) Solange Schnee und Eis dem Spiele nicht hinderlich sind.

5. Man empfehle den Spielern, beim Spiele ein Woll-(Flanell-)Hemd zu tragen. Nach dem Spiele sollen sofort die Oberkleider angelegt werden.

6. Es ist darauf zu sehen, daß sich nach Beendigung des Spieles (welches nie über zwei Stunden dauern soll) jeder Spieler sofort nach Hause begibt.

16. Spielregeln:*)

§. 1. Die Aufgabe jeder Partei ist, den Ball, über die Querstange des feindlichen Males zu treten, das eigene Mal aber zu vertheidigen.

§. 2. Der Ball darf nach vorwärts nur mit den Füßen getreten werden.

§. 3. Der Ball darf nur zurück, d. h. auf das eigene Mal zu geworfen, nie nach vorn geworfen, noch mit Händen oder Armen geschlagen oder gestoßen werden.

§. 4. Der Ball darf zum Tragen nur dann aufgenommen werden, wenn er seitwärts von den Stürmern oder hinter denselben ist. Wer den Ball fängt, darf mit demselben laufen (vergl. §. 22).

§. 5. Nur derjenige, der den Ball trägt, darf mit den Händen gehalten werden, auch nur so, daß er am Weiterlaufen gehindert ist und nur so lange, als er den Ball festhält. Sonst ist es in keiner Weise erlaubt, den Gegner mit der Hand zu fassen, auch nicht um ihn gewaltsam vom Platze zu stoßen.

§. 6. Alles Schlagen, Treten, Beinstellen, absichtliches Niederwerfen, sowie kräftiges Treten beim Mengen ist verboten. Wer diese Regel übertritt, ist

*) Nach Dr. R. Koch — Clasen.

zunächst vom Kaiser zu verwarnen; fügt er sich dann nicht, vom Spielplatze zu verweisen.

§. 7. So lange der Ball im Mengen ist, darf ihn niemand herausnehmen. Fällt beim Mengen ein Spieler, so wird dasselbe augenblicklich unterbrochen und erst fortgesetzt, wenn der betreffende Spieler aufgestanden ist.

§. 8. Wenn jemand eine Spielregel übertritt, so kann der Kaiser der Gegner zunächst verlangen, daß der Ball wieder an die Stelle gebracht wird, von wo er durch falsches Spiel entfernt ist, und daß er da zum Mengen niedergelegt wird. Übertritt derselbe Spieler oder ein anderer von derselben Partei zum zweitenmale an dem gleichen Tage eine Regel, so kann der Kaiser der Gegner einen freien Abstoß von dem Platze aus verlangen, von welchem der Ball durch falsches Spiel entfernt ist.

§ 9. Der Abstoß muß ein Platzstoß sein:

a) zu Anfang des Spieles. Das Los entscheidet, welche Partei den Stoß hat.

b) zu Anfang eines neuen Spieles nach der Eroberung eines Males. Die Partei hat den Stoß, die das Mal verloren hat.

§ 10. Bei einem Platzstoß müssen alle Angehörigen der Partei, welche den Ball tritt, hinter dem Balle stehen, die Gegner nicht näher als 10 Schritte davon. Beide dürfen stürmen, sobald der Spieler, der den Ball treten will, seinen Anlauf beginnt.

§ 11. Der Abstoß muß ein Fallstoß sein zu Anfang eines neuen Ganges; ein solcher beginnt:

a) wenn der Ball in die Malmarken einer Partei gestoßen, geworfen oder getragen wurde;

b) wenn der Ball in das Mal einer Partei gekommen und von ihr selbst „an“ gehalten worden ist;

c) wenn der Versuch, den Ball über die Querstange zu treten, mißlungen ist.

Es hat die Partei den Fallstoß zu machen, hinter deren Mallinie der Ball gewesen ist.

§ 12. Bei einem Fallstoß, welcher ein freier Abstoß ist, tritt die den Stoß ausführende Partei bis an die Linie zwischen den Seitenstangen (25 Schritte) vor ihrem eigenen Male, die andere Partei bis an die Mittellinie des Spielplatzes. Beide Parteien dürfen vorstürmen, sowie der Spieler mit dem Balle ihn zum Treten fallen läßt oder die Linie damit zu überschreiten versucht.

§ 13. Fliegt der Ball zu Anfang eines Spieles beim Abstoß über die Mal- oder Marklinien, so muß er zurückgeholt und ein neuer Abstoß gemacht werden; desgleichen wenn der Ball zu Anfang eines neuen Ganges in die Marken fliegt. Ein dritter Abstoß ist nicht gestattet und wird dann nach § 15 oder § 16 verfahren.

§ 14. Ein Spieler, der den Ball hält, muß sofort „Nieder!“ rufen, wenn er oder der Ball von einem oder mehreren Gegnern so gehalten wird, daß er nicht loskommen, noch den Ball zurückwerfen kann.

§ 15. Kommt der Ball irgend wie über die Marklinie, so muß er von der Stelle, wo er sie überschritten hat, von dem Spieler, der ihn hält oder zuerst da berührt, in gerader Linie mindestens 10 Schritte weit vor in den Spielraum zwischen die recht-

winklig zur Marklinie sich aufstellenden und eine Gasse bildenden Stürmer geworfen werden. Den Ball mit der Hand zu schlagen ist durchaus verboten.

Wird der Ball nicht in gerader Linie oder nicht weit genug geworfen, so kann jeder Kaiser verlangen, daß der Ball noch einmal geworfen wird.

§ 16. Kommt der Ball über die Mallinie einer Partei und ein Spieler derselben hält ihn da zuerst an, wobei er „An!“ rufen muß, so erhält die Partei einen freien Abstoß (§ 11, b); hält ihn aber ein Gegner an, so erhält seine Partei einen Versuch.

§ 17. Ein Versuch aufs Mal wird gemacht, indem der Ball von der Stelle, wo er angehalten wurde, in gerader Linie bis an die Mallinie und von hier aus in derselben Richtung so weit man will, weiter gebracht wird; dann muß er von der Stelle, wo er niedergelegt wird, durch einen Platzstoß über die Querstange des Males gestoßen werden. (§ 23.)

§ 18. Ist der Versuch aufs Mal mißlungen, so darf kein Gegner in das feindliche Mal laufen, um den Ball nochmals anzuhalten.

§ 19. Kommt der Ball in die Malmarken einer Partei, so hat dieselbe einen freien Abstoß (§ 11, a); eine Malmarke zählt aber für die Gegner einen Punkt. (§ 32.)

§ 20. Wird der Ball zwischen den Malpfoften angehalten, so muß er zum Platzstoß in einer Linie mit einem der Pfoften zum Versuch hingelegt werden, nicht aber zwischen sie.

§ 21. Ist der Ball zu weit seitwärts der Malpfoften angehalten, so dass ein Versuch aussichtslos ist, so kann ein Austramp gemacht werden. Dabei geht ein Spieler von der Stelle, wo der Ball angehalten ist, in gerader Linie bis an die Mallinie und befördert durch einen Tramp den Ball ins Spiel, welchen dann seine Partei zu fangen versuchen muss.

§ 22. Fängt ein Spieler den Ball innerhalb des Spielraumes aus der Luft, entweder von dem Stöße eines Gegners oder von einem Trampe, und macht mit dem Stiefelabsatz ein Zeichen, wo er ihn fieng, ehe noch irgend ein Gegner den Ball berührt, so hat seine Partei von dem Punkte aus einen freien Platzstoß. (§ 10.)

§ 23. Bei einem Versuche, sowie bei einem Austrampe muss sich die Partei, deren Mal bedroht ist, zwischen die Malpfoften stellen und darf dann stürmen, sobald der Spieler seinen Anlauf beginnt oder den Ball tritt.

§ 24. Überschreitet der Ball bei einem „Zerren“ das Mal, so dürfen nur diejenigen sich weiter daran betheiligen, die den Ball schon vorher mit den Händen hielten.

§ 25. Wenn ein Spieler, der mit dem Balle in das feindliche Mal einläuft, von einem oder in demselben Augenblicke von mehreren Gegnern zugleich gefasst wird, so dürfen nur diese am Zerren sich betheiligen. Hinter „dem feindlichen Male darf der Spieler nicht „Nieder!“ rufen.*)

*) Weil hinter der Mallinie kein Mengen stattfindet.

Die am Zerren betheiligten Gegner ringen so lange um den Ball, bis ihn einer hat, auf die Erde legt und „An!“ ruft.

26. Streitigkeiten darüber, wer den Ball angehalten hat, werden nur von den Kaisern entschieden, zweifelhafte Fälle immer zu Gunsten der Partei, in deren Mal der Ball angehalten ist.

§ 27. Alle Spieler müssen immer „hinter“ dem Balle sein, d. h. zwischen dem Balle und ihrem Male. Abseits ist ein Spieler, wenn er „vor“ dem Balle ist und der Ball „hinter“ ihm von einem seiner Genossen getreten oder gehalten wird.

§ 28. Ferner ist ein Spieler abseits, wenn er von der Seite der Gegner her ins Mengen kommt oder im Mengen vor den Ball kommt.

§ 29. Ein Spieler, der abseits ist, darf weder den Ball berühren noch einen Gegner aufhalten, überhaupt in keiner Weise am Spiele sich betheiligen, bis er aufhört abseits zu sein.

§ 30. Jeder Spieler hört auf abseits zu sein, wenn der Spieler seiner Partei, welcher den Ball zuletzt getreten, oder der, welcher ihn trägt, nach dem feindlichen Male zu an ihm vorüberläuft; oder wenn ein Gegner vor ihm, d. h. zwischen ihm und dem feindlichen Male den Ball berührt hat, mit andern Worten, wenn durchs Spiel der Ball wieder vor ihn gekommen ist. Um nicht länger abseits zu sein, begibt sich der Spieler hinter den Ball.

§ 31. Im eigenen Male ist kein Spieler abseits, wie z. B. beim Zerren.

§ 32. Ein Mal wird gewonnen: a) durch einen Platzstoß; b) auch mitten im Spielen durch einen gewöhnlichen Stoß oder Fallstoß, niemals aber durch einen Tramp.

Der Ball muß dabei über die Querstange fliegen; fliegt er über einem Pfosten weg, so heißt er ein „Pfoster“ und zählt nicht für ein Mal.

§ 33. Bei Übungsspielen zählt ein „An“ für 1, eine „Malmarte“ für 1, ein „Versuch“ für 5 und ein „Mal“ für 20 Punkte.

§ 34. Ein Wettspiel dagegen wird entschieden durch die Zahl der gewonnenen Male; ist dadurch keine Entscheidung möglich, durch die Zahl der erhaltenen Versuche; ist auch dadurch keine Entscheidung gegeben, so hat die Partei gewonnen, welche die meisten „An“ hat, d. h. den Ball am häufigsten in das Mal der Gegner gebracht und dieselben veranlaßt hat, ihn „an“ zu halten. Ein Mal zählt jedoch unter allen Umständen mehr als noch so viele andere Erfolge.

§ 35. Beim Wettspiele haben drei Preisrichter die höchste Entscheidung und bestimmen die preistragende Partei.

§ 36. Unter den Kaisern wird durchs Los entschieden, welche Partei den ersten Abstoß hat oder sich das Mal ans wählt.

§ 37. Nach Ablauf der halben Zeit kann jeder Kaiser Wechsel des Males verlangen; der andere erhält sodann den Abstoß.

§ 38. Die Wettspiele dauern eine Stunde; nach einer halben Stunde rufen die Preisrichter: „Halbe Zeit!“

Fußball ohne Aufnehmen.*)

(Einfacher Fußball.)

Zahl der Spieler: 20—30, bei Wettspielen 22.

Ueber Art und Ausführung dieses Spieles ist im ganzen wenig zu bemerken, da es nur eine Abänderung des Fußballspieles mit Aufnehmen ist.

Vom letzteren unterscheidet es sich hauptsächlich darin, daß kein Spieler mit Ausnahme des Thorwächters den Ball mit den Händen oder Armen berühren, somit weder aufnehmen, noch fangen, schlagen oder tragen darf. Gewonnen wird das Spiel dadurch, daß der Ball mit den Füßen unter der Querstange hindurch zwischen den Malpfoften gestoßen wird.

Die Beschränkung im Gebrauch der Hände macht im Anfange Schwierigkeiten, weshalb man, bis man daran gewöhnt ist, die gebeugten Arme möglichst fest an den Körper angelegt halten soll, um den Ball, wenn nöthig, mit Kopf, Brust, Schulter oder einem andern Körpertheile aufzuhalten oder zu stoßen. Denn auch durch solche Stöße kann ein Mal gewonnen werden.

1. Spielplatz und dessen Herrichtung. Das Feld zu diesem Spiele (s. Fig. 28.) muß mindestens 90 m lang, 45 m breit und höchstens 180 m lang, 90 m breit sein. Wenigstens die Ecken, an welchen die Längsseiten („Marklinien“) und die Breitseiten („Mallinien“) zusammenstoßen, und ebenso die Mitte der Marklinien müssen durch Stangen genau bezeichnet sein. Ferner bezeichne

*) Nach Dr. Koch's Entwurf in d. Monatschrift für d. Turnwesen, 1895, und nach den Regeln der engl. Association.

man noch eine Linie, die 11 m von jeder Mallinie entfernt und mit ihr gleichlaufend ist. Man nennt diese Linie kurz „Elfmetere Linie“.

Es genügt, sie durch Stangen, die 11 m von den Ecken in den Marklinien in den Boden gesteckt werden, anzuzeigen. Außerdem kann noch $5\frac{1}{2}$ m vor jedem Male eine weitere Linie bezeichnet werden. Bei Wettspielen müssen Mark- und Mallinien und ebenso die Elfmetere Linie sichtbar gezogen sein, so daß das ganze Spielfeld deutlich abgegrenzt ist.

Um den durch eine Kerbe genau bezeichneten Mittelpunkt des Spielfeldes ist ein Kreis, dessen Halbmesser 9 m beträgt, zu ziehen. (Bei Übungsspielen unnötig.)

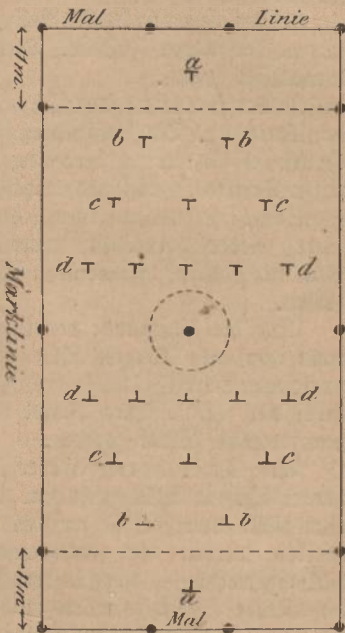


Fig. 28.

Aufstellung. a Malwächter, bb Malmänner, c-c Markmänner, d-d Stürmer.

In der Mitte der Mallinien werden die Malpfoften aufgestellt, die 7·35 m von einander und in

einer Höhe von 2.5 m durch eine Querstange (oder Schnur) verbunden sind. Sie bilden die beiden „Male,“ („Thore“).

2. Spielgeräth. Als Ball zu diesem Spiele eignet sich nur der runde Fußball. Derselbe soll 22—26 cm Durchmesser haben.

3. Aufstellung der Parteien und Aufgabe der Spieler. Die Aufstellung ist aus Fig. 28 ersichtlich und es ist nur zu bemerken, daß sie während des ganzen Spieles so viel als möglich erhalten und, sobald sie gelockert ist oder verloren geht, was häufig geschieht, immer wieder hergestellt werden soll. Die Parteien sollen sich durch Armbinden oder Schärpen unterscheiden.

Über die Aufgaben der einzelnen Spieler, die sich immer nur als Ganzes fühlen und bei strengster Unterordnung durch selbstloses Zusammenspiel bestrebt sein sollen, ihrer Partei den Sieg zu erringen, seien folgende Winke gegeben.

Den Stürmern (Vorderspielern) obliegt es, sich immer dicht am Balle zu halten. Sie sollen nur in Ausnahmefällen weite Stöße auf das Mal machen, — denn dieselben werden von einem aufmerksamen Malwächter leicht abgewehrt —, dagegen den Ball durch rasche, kurze und niedere Stöße vorwärts treiben und sich gegenseitig zuspielen, so daß sie ihn immer in ihrer Gewalt behalten, bis es möglich ist, ihn einem Parteigenossen zu einem langen Stoße zukommen zu lassen. Am meisten vermeide es ein Stürmer, in selbstfüchtiger Weise den Ball allein treiben zu wollen; er schadet damit seiner Partei mehr als er nützt.

Die Markmänner (Mittelspieler) die sowohl Angriff als Abwehr zu unterstützen haben, sollen den Bewegungen der Stürmer folgen und imstande sein, den Ball rasch in jeder Stellung oder Lage je nach Umständen einem Stürmer oder einem Malmann zustoßen zu können. Sie müssen daher sowohl in der Ausführung kurzer, niederer als auch starker und weiter Stöße sicher sein, letzterer umsomehr, als sie häufig in die Gelegenheit kommen, einen Angriff unmittelbar auf das Mal zu machen. Noch seltener als die Stürmer dürfen sie Gebrauch vom Treiben machen, weil dadurch der Gegner nur Zeit findet, seine Vertheidigungsmaßregeln zu treffen. Ihre Sache ist es auch, die Eckbälle auszuführen, sowie den Ball, wenn er über die Marklinie geräth, ins Feld zu werfen.

Die beiden Mal männer (Hinterspieler) haben die Pflicht, mit den Markmännern zusammen zu arbeiten und, wenn sie ihrem Male nahe sind, den Malwächter bei der Abwehr zu unterstützen. Sie müssen es verstehen, einem Gegner, der den Ball gegen ihr Mal stößt oder treibt, rasch und entschlossen entgegenzutreten, so daß der eine den Ball, der andere den Spieler auf sich nimmt.

Dem Malwächter (Thorwächter) ist der unmittelbare Schutz des Males anvertraut. Er soll sich daher nie weit vom Male entfernen, dabei aber mit steter Aufmerksamkeit das Spiel verfolgen. Er muß den Ball nicht nur mit den Händen abwehren oder fangen können, sondern auch mit voller Sicherheit durch einen weiten Stoß (besonders nach den Marklinien zu) vom seinem Male fortschaffen können. Neben diesen

Fertigkeiten muß er Kaltblütigkeit und Geistesgegenwart besitzen.

4. Regeln.

1. Vor Beginn des Spieles wird gelost. Die gewinnende Partei hat die Wahl zwischen dem ersten Abstoß oder dem ihr passender erscheinenden Male.

2. Das Spiel muß von der Mitte des Spielfeldes aus durch einen „Platzstoß“ in der Richtung nach dem feindlichen Male eröffnet werden. Hierbei wird die Aufstellung wie bei Fig. 28 genommen. Die andere Partei darf nicht mehr als 9 *m* an den Ball herankommen. Auch darf kein Spieler vor dem erfolgten Abstoß den Mittelpunkt des Spielfeldes in der Richtung nach dem feindlichen Male überschreiten.

Anmerkung. Beim Platzstoß wird der Ball auf den Boden gelegt und dann gestoßen. Der Abstoß ist immer ein Platzstoß.

3. Die Dauer des Spieles wird vor Beginn vereinbart. Sobald die Hälfte der Spielzeit vorüber ist, wechseln die Parteien die Male und es hat dann diejenige Partei den Abstoß, die ihn zu Beginn des Spieles nicht hatte.

4. Ein Mal ist nur dann gewonnen, wenn der Ball zwischen den Malpfosten unter der Querstange hindurchgegangen ist, ohne von einem Gegner berührt, getragen oder geworfen worden zu sein.

5. Im nächsten Spiele erhält die besiegte Partei den Abstoß.

6. Ueberschreitet der Ball während des Spieles die Mal- oder Marklinien, ob im Fluge oder auf der

Erde rollend, so ist er „außer Spiel“. Prallt er jedoch von den Malpfosten, der Querstange oder von den Grenzstangen ab und fliegt in das Feld zurück, so bleibt er im Spiele. Dasselbe gilt, wenn er innerhalb des Feldes den Schiedsrichter oder einen Linienrichter berührt.

7. Kommt der Ball irgendwie über eine Marklinie, so hebt ihn ein Spieler derjenigen Partei, die ihn nicht hinausspielte, an der Stelle, wo er über die Linie gelangte, mit beiden Händen über den Kopf und wirft ihn in beliebiger Richtung mindestens 6 *m* weit ins Spielfeld hinein. Der Ball ist im Spiele, sobald er aus den Händen des Werfers ist. Dieser darf ihn nicht eher wieder stoßen, als bis der Ball von einem andern gestoßen oder berührt wurde.

8. Wird der Ball von einem Spieler über die feindliche Mallinie, d. h. außerhalb der Malpfosten oder auch über die Querstange hinweg, gestoßen, so gebührt der Partei, der das Mal gehört, ein „Platzstoß“. („Abstoß vom Male“). Dabei trägt ein Spieler den Ball von dem nächsten Malpfosten $5\frac{1}{2}$ *m* (6 Schritte) in gerader Richtung vorwärts, legt ihn nieder und stößt ihn ins Spielfeld hinein.

Wird aber der Ball von einem Spieler über die eigene Mallinie getrieben, so legt ihn ein Gegner auf irgend einen Punkt, der einen *m* von der nächsten Eckstange entfernt ist, nieder und führt dann einen „Platzstoß“ aus. („Eckball“).

Sowohl beim Abstoß vom Male als beim Eckball müssen die Gegner mindestens $5\frac{1}{2}$ *m* vom Balle entfernt bleiben, bis er abgestoßen ist.

9. Kein Spieler darf den Ball unter irgend welchen Umständen mit den Händen oder Armen berühren. Nur dem Malwächter ist es innerhalb der seiner Partei gehörenden Hälfte des Spielfeldes gestattet, zum Schutze seines Males den Ball zu schlagen, aufzunehmen, aufzufangen, zu werfen und selbst 2 Schritte vorwärts zu tragen.

Als Malwächter darf immer nur ein Spieler beschäftigt sein. Er kann aber gegen vorherige Anzeige durch einen andern Spieler ersetzt werden. Verläßt er seinen Posten, so ist es niemandem gestattet, für ihn die Vertheidigung des Males zu übernehmen und die nur dem Malwächter zustehenden Vorrechte auszuüben.

10. Alles Treten mit den Füßen, Beinstellen, Halten oder Stoßen eines Gegners mit den Händen oder Armen, absichtliches Niederwerfen ist unanständig und daher verboten. Ebenso jedes absichtliche Anrennen eines Gegners, es sei denn, derselbe steht mit dem Gesichte gegen das eigene Mal und hindert in dieser Stellung absichtlich.

Der Malwächter darf nur dann angerannt werden, wenn er den Ballspieler oder einen Gegner daran hindern will.

11. Wenn ein Spieler den Ball stößt oder von einer Marklinie hereinwirft, so ist jeder Spieler seiner Partei, der im Augenblick des Stoßens oder Werfens dem feindlichen Male näher ist, als der Stoßende oder Werfende, außer Spiel, „abseits“, falls nicht im erwähnten Augenblick mindestens drei Gegner ihrem eigenen Male näher sind. Ein Spieler, der abseits ist, darf unter keinen Umständen weder den Ball berühren

oder stoßen, noch irgendwie einen Gegner am Spiele hindern, bis der Ball wieder von einem andern gespielt wurde.

Kein Spieler ist abseits bei einem Abstoß vom Mal, bei einem Eckball oder wenn der Ball zuletzt von einem Gegner gespielt wurde.

Anmerkung. Ein Ball gilt als gespielt, wenn er von einem Spieler derart mit den Füßen berührt wurde, daß er sich mindestens einmal umgedreht hat.

12. Bei jedem Verstöß gegen die Regeln unter 2, 7, 8, 9, 10 und 11 sind die Gegner berechtigt, einen „Freistoß“ zu verlangen. Derselbe ist ein Platzstoß und zwar von der Stelle aus, wo der Fehler gemacht wurde. Die Partei, welche den Fehler beging, muß dabei mindestens $5\frac{1}{2}$ m vom Balle entfernt sein, es sei denn, daß sie gerade auf ihre eigene Mallinie zu stehen käme, und kein Spieler darf vor dem erfolgten Abstoßen vorlaufen. Derjenige, der den Freistoß ausführte, darf nicht früher ins Spiel eingreifen, als bis der Ball von einem andern gespielt wurde. Verstöße gegen diese Bestimmungen werden ebenfalls wieder durch einem Freistoß geahndet.

Durch einen Freistoß kann kein Mal gewonnen werden, mit Ausnahme des Falles unter 13. Der Abstoß, Eckball, ebenso der Abstoß vom Male sind in diesem Sinne als Freistöße anzusehen.

13. Wenn ein Spieler innerhalb 11m von seiner eigenen Mallinie die Regeln unter 9, 10 und 11 verletzt, so erhalten die Gegner einen „Freistoß“, der folgendermaßen ausgeführt wird. Der Ball wird auf irgend einen Punkt der Elfmeterlinie niedergelegt. Alle

Spieler (beider Parteien) mit Ausnahme des Stoßenden müssen $5\frac{1}{2}$ m hinter dem Ball stehen. Der Malwächter des bedrohten Males darf bis auf $5\frac{1}{2}$ m von seiner Mallinie vorgehen, um allein den Angriff abzuwehren. Der Ball ist im Spiel, sobald er abgestoßen ist. Er darf jedoch von dem Stoßenden nicht eher wieder gespielt werden, als bis er von einem anderen gestoßen wird.

Mit diesem Freistoß kann ein Mal gewonnen werden.

14. Wird, wie bei Wettspielen, mit Schiedsrichter gespielt, so steht diesem allein die Entscheidung in allen Streitfällen zu. Er hat das Recht, das Spiel jederzeit zu unterbrechen oder auch für beendet zu erklären. Er allein entscheidet, ob einer Partei wegen eines von den Gegnern gemachten Fehlers ein Freistoß zuerkannt werden soll. Berufungen an ihn wegen Verletzung der Regeln dürfen nur von den Spielkaisern ausgehen und sind sogleich zu machen, da sie nachträglich nicht anerkannt werden.

Solange das Spiel nicht unterbrochen wird, muß weiter gespielt werden, auch wenn ein Freistoß beantragt oder verlangt wird. Sobald aber eine Unterbrechung eingetreten und der Ball nicht über eine Mark- oder Mallinie gegangen ist, muß der Schiedsrichter den Ball an der Stelle, wo das Spiel unterbrochen wurde, in die Höhe werfen, um das Spiel wieder in Gang zu setzen. Die Spieler dürfen den Ball erst dann spielen, wenn er den Boden berührt hat. Wird dagegen gehandelt, so wird dies als Fehler mit einem Freistoß nach Regel 12 geahndet.

15. Wenn im Falle 13 auf einen Freistoß beantragt wurde, die Spielzeit aber bereits abläuft, so ist der Schiedsrichter berechtigt, dieselbe bis zur Ausführung des Freistoßes zu verlängern.

16. Der Schiedsrichter hat das Recht, Spieler, die sich ungebührlich benehmen, zu rügen und nöthigenfalls auch vom Spielplatze zu verweisen. Desgleichen kann er Spieler, deren Schuhwerk für die Mitspieler gefährlich werden kann, vom Spiele ausschließen.

17. Bei einem Wettspiele unterstützen den Schiedsrichter zwei Linienrichter. Diesen obliegt die Entscheidung darüber, ob ein Ball aus dem Spiele ist und welcher Partei ein Eckball, ein Abstoß vom Mal oder das Hereinwerfen des Balles aus der Mark zukommt. Ihre Entscheidung bleibt aber dem Ermessen des Schiedsrichters unterworfen.

18. Bei Übungsspielen treffen die Spielleiter allein alle Entscheidungen.

Kollball.*)

Zahl der Spieler: 6—20.

In den Boden, welcher vollkommen eben, fest und grasfrei sein muß, wird ein Rechteck $a b c d$ (s. Fig. 29) von 18—24 m Länge und 10—14 m Breite gerissen oder, um die Grenzlinie recht deutlich zu machen, mit Kalk- oder Kreidebrei gezogen. Eine Mittellinie

*) Nach A. Maul, „Anleitung f. d. Turnunterricht an Knabenschulen“ III. Theil. Karlsruhe 1888.

e f, welche besonders gut zu erkennen sein muß, theilt das Rechteck in zwei gleich große Felder. Die Mitte jedes Feldes wird ebenfalls bezeichnet. Zum Spiele selbst gehören ein 15—18 *cm* im Durchmesser haltender, ziemlich schwerer, aber mit dickem Leder überzogener, fest genähter Ball und weiters 2 Schlaghölzer. Dieselben sind flaschenförmig, aus hartem Holz, je 85—90 *cm* lang, im Körper 5 *cm*, am engstem Halstheile 3·5 *cm* und am wulstförmigen obern Ende 4·5 *cm* dick; unten sind sie nur am Rande abgerundet (abgepaßt).

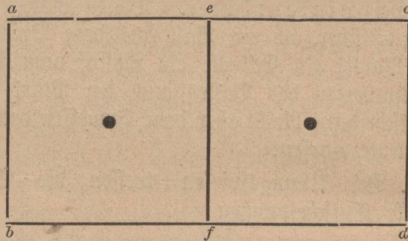


Fig. 29.

Auch bei diesem Spiele kämpfen zwei Parteien gegen einander und es handelt sich für jede darum, den Ball über die Mittellinie (*e f*) ins gegnerische Feld und womöglich über die hintere Grenzlinie (*a b* oder *c d*) zu schlagen, dabei aber alle in den Regeln vorgesehenen Fehler zu vermeiden, da dieselben den Gegnern als Gewinn gutgeschrieben werden.

Nachdem die beiden Parteien durch Wählen gebildet wurden, bestimmt jede unter sich die Reihenfolge, in welcher die Einzelnen schlagen und im Schlagen sich

ablösen sollen. Von der einmal getroffenen Ordnung darf dann im ganzen Spiele nicht mehr abgewichen werden; auch muß sich jeder Einzelne genau merken, nach welchem Parteigenossen er an den Schlag kommt. Es schlägt nämlich von jeder Partei immer nur einer. Sobald dieser die bestimmte Anzahl von Schlägen gemacht hat, oder sobald er durch einen von ihm gemachten Fehler vom Schlage „ab“ kommt, wird er von dem in der Reihenfolge Nächsten abgelöst und schließt sich als letzter seinen Parteigenossen an. Obwohl aber immer nur einer schlägt, bleiben die anderen Spieler nicht ganz unthätig. Denn ihre Aufgabe ist es, den über eine der Grenzen gerollten Ball aufzuheben und ins Feld zu tragen, da der Ball außerhalb des Feldes nicht geschlagen werden darf.

Das Spiel beginnt in der Weise, daß sich die in der Reihenfolge ersten Schläger beider Parteien, jeder in der Mitte seines Feldes, aufstellen, während die übrigen als Wächter sich außerhalb der Seitengrenzen und der hinteren Grenze so vertheilen, daß sie den Schläger rasch bedienen können. Der Schläger jener Partei, welche mit dem Schlagen beginnt (dies wird durchs Los entschieden), schlägt nun den Ball vom Mittelpunkte aus so ins gegnerische Feld, daß er womöglich gleich über die hintere Grenze rollt. Der Gegner sucht aber dies zu verhindern, indem er mit einem einzigen Schlage (ein Nachhieb ist nicht erlaubt) den rollenden Ball zurückschlägt, welcher dann wieder vom anderen Schläger zurückgeschlagen wird u. s. w.

Regeln:

1. Von der zu Beginn des Spieles getroffenen Reihenfolge des Schlagens darf ohne Einwilligung der Gegner nicht mehr abgewichen werden.

2. Geschlagen darf nur mit beiden Händen werden und zwar mit Schlusgriff, d. h. so, dass eine Hand an die andere schließt.

3. Jeder Schläger hat, falls er keine Fehler macht, das Recht auf 6 (8) Schläge. Fehlt er aber, so ist er „a b“ vom Schlage und muss vom Nächsten abgelöst werden.

4. Der Schläger darf, um das Rollen des Balles über die Grenze zu verhindern, auch außerhalb des Feldes schlagen; ist aber der Ball über die Grenze hinaus, so darf er nicht mehr geschlagen werden.

5. Rollt der Ball über eine der beiden Seitengrenzen, so wird er von demjenigen Wächter, der ihn anhielt, auf die Mitte des Feldes gelegt, von wo aus er wieder geschlagen wird.

6. Rollt der Ball über die hintere Grenze, so wird er von einem Wächter auf die Mitte dieser Grenze zum Schlagen so hingelegt, dass er sich bereits innerhalb des Feldes befindet.

7. Jede Partei schreibt sich die Fehler der Gegner als Gewinn gut. Jeder Fehler zählt eins. Als Fehler gelten:

a) wenn der vom Gegner herübergeschlagene Ball über eine der beiden Seitengrenzen oder über die hintere Grenze des eigenen Feldes rollt;

b) wenn der Ball von einem Wächter im Felde mit Armen oder Beinen angehalten wird;

c) wenn der Schläger den Ball nicht über die Mittellinie schlägt;

d) wenn der Schläger einen Fehlschlag macht, d. h. den Ball nicht trifft;

e) wenn der Schläger einen Streichschlag macht, d. h. mit dem Schlagholze am Boden hinstreicht, statt von oben herab zu schlagen;

f) wenn der Schläger einen Nachhieb führt;

g) wenn der Schläger mit irgend einem Körperteile in Berührung mit dem Ball kommt;

h) wenn der Schläger auf den außerhalb des Feldes befindlichen Ball schlägt;

i) wenn er die Mittellinie auch nur mit einem Fuße überschreitet;

k) wenn er beim Schlagen das Schlagholz fahren läßt. In den Fällen *a* und *b* ist der Schläger nicht „ab“, da er selbst keine Fehler machte.

8. Gewonnen hat jene Partei, welche die vorher festgesetzte Anzahl von Punkten zuerst erreicht oder welche, falls für das Spiel eine Zeit (z. B. eine Stunde) bestimmt wurde, die meisten Punkte hat.

Dieses Spiel ist vortrefflich geeignet, als Wettspiel getrieben zu werden. In diesem Falle entfällt die Regel, wonach der Schläger nur eine bestimmte Zahl von Schlägen machen darf. Im Gegentheile bleibt jeder Schläger solange, als bis er durch einen von ihm gemachten Fehler vom Schlage „ab“ kommt. Nothwendig ist es, daß bei dem Wettspiele für jede Partei ein Unparteiischer bestimmt wird, welcher gleichzeitig den Anschreiber macht. Die Unparteiischen stellen sich so auf, daß der für die eine Partei (*A*) in der Nähe des Feldes der anderen Partei (*B*) steht. Für das Wettspiel wird immer die Zeit vorher bestimmt.

Schleuderball.*)

(Sauball, Roßball, Grenzball.)

Zahl der Spieler: 10—30.

An den beiden Enden des mindestens 100 Schritte langen, 30—40 Schritte breiten Spielplatzes werden durch je 2 Stangen die ungefähr 10—15 Schritte breiten Male abgesteckt; desgleichen bezeichnet man die Mitte des Platzes durch eine Furche o. dgl.

Hinter dem Male müssen noch ungefähr 25 Schritte überstehen.

Wie bei dem Balltreiben oder dem englischen Fußballe handelt es sich auch bei dem Schleuderballe für die kämpfenden Parteien darum, das gegnerische Mal zu erobern, das eigene aber gegen Angriffe zu vertheidigen. Nur wird hier der Ball nicht mit den Füßen getreten, sondern auf zwei verschiedene Arten, nämlich durch Schleudern oder durch Schocken geworfen. Der hierzu erforderliche (Schleuder-)Ball ist unter den Spielgeräthen (S. 7, Fig. 3) beschrieben.

Der Schleudwurf besteht darin, daß der Spieler den Ball an der Handhabe (Schleife) mit einer Hand faßt und ihn dann nach ein- oder mehrmaligem Kreißchwingen (von unten nach vorn und hinten) beim Vorschwingen fliegen läßt. Beim Schockwurfe dagegen wird der Ball mit beiden Händen gefaßt und von unten her geworfen.

Nachdem durch Wählen zwei an Kraft und Gewandtheit ebenbürtige Parteien gebildet wurden, stellen

Nach den an der Landesturnanstalt in Graz üblichen Regeln.

sich dieselben ungefähr 10—15 Schritte von der Mitte des Platzes einander gegenüber auf, jede in einer solchen Ordnung, daß die im Anhalten und Werfen des Balles Geübteren in der vordersten Reihe und mehr in der Mitte ihrer Genossen, die Schwächern mehr nach den Seiten und rückwärts stehen. Derjenige Führer, welcher bei der Theilung der Gespielschaft die zweite Wahl hatte, eröffnet nun nach dem vorausgegangenen Rufe: „Achtung!“ das Spiel damit, daß er den Ball im Schleudewurfe der feindlichen Partei entgegenwirft. Fällt der Ball nieder oder wird er sonstwie von den Gegnern angehalten, jedoch nicht gefangen, so schleudert ihn derjenige, welcher ihn zuerst berührte, wieder zurück. So wird der Ball hin- und hergeschleudert, bis er von einem allein aus der Luft gefangen wird. So bald dies eintritt, wirft der Fänger den Ball im Schockwurfe gegen die Feinde. Fangen ihn dabei die Gegner, so schocken auch diese den Ball zurück. Dieses Hin- und Herschocken erfolgt nun wieder solange, bis der Ball niederfällt. Geschieht dies, so weicht die Partei, welche ihn fallen ließ, so schnell als möglich gegen ihr Mal zurück und derjenige, welcher den Ball zuletzt schockte, ergreift den Ball und wirft ihn nochmals, aber im Schleudewurfe, gegen die Feinde, welche ihn dann wieder, je nachdem der Ball von einem aufgefangen oder angehalten wird, entweder zurückschocken oder zurückschleudern. Ist endlich die eine Partei gegen ihr Mal zurückgedrängt und gelingt es dem Gegner, den Ball zwischen ihr Mal so hindurch zu werfen, daß er niederfällt, so hat sie verloren. Gelingt es ihr aber noch, denselben

hinter dem Male aufzufangen, so hat sie das Recht, mit dem Ball bis zur Mallinie, d. h. der Linie zwischen den Stangen, vorzudringen. Von dort aus schießt dann den Ball derjenige, welcher ihn fieng, wieder zurück und es bietet sich noch manchmal die Gelegenheit, den Feind wieder ganz abzudrängen und das bereits aufgegebenes Spiel zu gewinnen.

Im besonderen gilt nun noch Folgendes:

1. Das Schleudern und das Schocken kann sowohl aus dem Stande, als mit einem Anlauf von 3 Schritten erfolgen.

2. Beim Schocken darf der Ball nicht an der Handhabe gefaßt werden; geschieht es, so ist der Wurf ungiltig und muß wiederholt werden.

3. Das Werfen muß im Bogen und in gerader Richtung oder mindestens schräg vorwärts geschehen. Flache Würfe, die nicht über Scheitelhöhe der Spieler gehen, Würfe gegen die Füße, sowie solche nach seitwärts sind nicht gestattet.

4. Der Ball darf beim Auffangen oder Anhalten weder mit den Armen noch mit den Beinen zurückgestoßen werden.

5. Den Gegner am Werfen oder Fangen, am Vor- oder Zurücklaufen zu hindern, ist verboten.

6. Spieler, die aus irgend einem Grunde unter die feindliche Partei gerathen, dürfen nicht früher am Spiele theilnehmen, als bis sie sich wieder zwischen dem Ball und dem eigenen Mal befinden.

7. Die Stelle wo der Ball aufgefangen wurde oder wo er zuerst den Boden berührte (nicht wo er etwa hinrollte), bezeichnet die quer über den Platz ge-

hende Wurflinie. Auf derselben darf der Werfer seitwärts hin- und herlaufen, um den Gegner über die Richtung seines Wurfs zu täuschen. Ein Überschreiten dieser Linie beim Wurf ist jedoch nicht gestattet.

8. Ein geschleudertes Ball gilt nur dann als gefangen, wenn ihn einer allein fing. Fangen ihn mehrere oder wird der Ball vor dem Auffangen von einem andern nur berührt, so gilt das Fangen nicht und es wird angenommen, als sei der Ball niedergefallen.

9. Wird aber der Ball geschodt, so können ihn mehrere gleichzeitig auffangen. Zurückwerfen darf ihn dann nur einer von denen, die sich am Fangen beteiligten.

10. Übertritt eine Partei die Regeln unter 1—9, so haben die Gegner das Recht, von der Stelle aus, wo der Fehler gemacht wurde, einen Schleudertwurf zu machen. Durch denselben kann jedoch das Mal nicht erobert werden.

11. Fliegt der Ball nicht vornher zwischen den Stangen hindurch oder fliegt er gegen oder über eine Stange, so wird ohne Unterbrechung weiter gespielt.

12. Vor einem neuen Spiele werden die Male gewechselt und der Führer der besiegten Partei hat den ersten Wurf.

Es sei noch davor gewarnt, beim Auffangen die Finger gestreckt (gespreizt) zu halten, da bei der Wucht, mit welcher der schwere Ball geschlagen kommt, leicht Verletzungen (Verstauchungen u. s. w.) vorkommen. Es empfiehlt sich daher, den Ball mit halbgeschlossener Faust, Arm und Brust zu fangen.

Stoßball.

Zahl der Spieler: 10—30.

Geräth hierzu: der Stoßball. (S. Spielgeräte)

Nabenstein beschreibt dieses von ihm in Regeln gefasste, nur für kräftige Spieler sich eignende Spiel folgendermaßen:

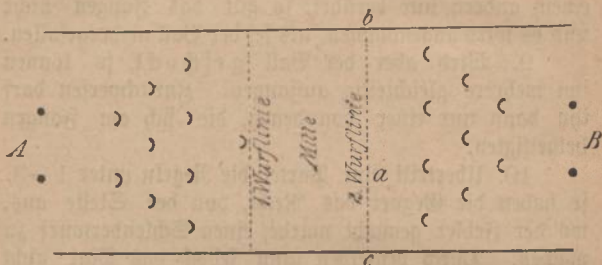


Fig. 30.

„Die Spielbahn muß mindestens 40 Schritte lang und 8 Schritte breit und an ihren Enden mit je zwei Malpfählen versehen sein. (S. Fig. 30.)

Jeder Partei, deren Glieder schon bei der Wahl genau mit Nummern bezeichnet werden müssen, nach deren Reihenfolge später zu werfen ist, wird eines der Male *A* und *B* zugetheilt; und es ist nun die Aufgabe, den Ball in das gegnerische Mal zu werfen, wogegen sich die bedrohte Partei durch Zurückstoßen des Balles zu decken sucht. Werfen und Stoßen des Balles im Wechsel der beiden Parteien bilden demnach den Hauptinhalt des Spieles.

Das Werfen geschieht mit Griff beider Hände und Schwung der Arme seitwärts vorlings in einfach natürlicher Weise, entweder aus dem Stand oder mit Anlauf, jedenfalls aber immer von einer durch den Gang des Spieles jedesmal bestimmten, die Bahn rechtwinkelig schneidenden Wurfslinie aus; nur die Wurfslinie, auf welcher das Spiel beginnt, wird vorher auf die halbe Länge eines gewöhnlichen Wurfses von der Mitte aus genommen. Der Wurf selbst soll womöglich im Bogen über die ihn aufzuhalten, bezw. abzustossen suchenden Gegner hinaus geschehen, innerhalb der Bahn und nicht in schräger Richtung, auch nicht flach nach den Füßen der Gegner. Doch hat der Werfer das Recht, um seine Gegner zu täuschen, auf der Wurfslinie hin und her laufend, sich einen gelegenen Punkt zum Abwurf des Balles zu wählen.

Das Stoßen besteht in einem abwehrenden Stoß mit den Händen nach dem ausliegenden Ball noch während des Fluges desselben. Fangen des Balles und Zurückwerfen ist nicht gestattet und würde dem Spiele seine Eigenthümlichkeit nehmen. Kommt hier und da — was nicht ganz zu vermeiden — aus Ungeschicklichkeit ein Fang vor, so geht der betreffende Stoß dadurch verloren und es wird angenommen, als sei der Ball auf dem Standorte des Fängers niedergefallen. Der gestoßene Ball darf nicht weiter aufgehalten, vielmehr muß sein Niederfallort (nicht der Ort, wohin er etwa noch weiter rollen möchte) genau gemerkt werden, weil dadurch die Wurfslinie für den folgenden Wurf bezeichnet wird.

Werfen und Stoßen verlangt eine je verschiedene Kampf-Aufstellung der Parteien, die in obiger Ab-

bildung veranschaulicht ist. Man ersieht daraus, daß dem jedesmaligen Werfer der nöthige freie Raum vergönnt, besonders die Wurflinie freigelassen werden muß. Schwieriger ist die Aufgabe der stoßenden Partei, die in Form eines den Bewegungen des Werfers folgenden Laufens, die besseren Ballstößer in der ersten, Deckung und Nachhut in der zweiten und dritten Reihe, den Ball mit halb erhobenen Armen in einer Entfernung erwartet, auf die sie die Wurfweite des jeweiligen Gegners schätzt.

Nach diesen Erläuterungen ist folgender Gang des Spieles leicht verständlich. Aufstellung der Gegnerscharen nach der Zeichnung. Nr. 1 der Partei *A* hat den ersten Wurf (sofern nämlich bei der Theilung der Spieler *B* die erste Wahl hatte), die Partei *B* hat den Stoß; gleichviel, ob nun dieser gelingt oder nicht, so wird der Punkt, wo der von *A* geworfene Ball niederfällt (am besten von einem Spielordner durch Antreten auf die neue Stoßlinie, wo solche bei *c* auf die Grenze trifft), genau bemerkt; es sei dies *a*. Nun gilt die Linie *bc* als Wurflinie für die Partei *B*, deren erster Mann nun seinerseits seinen ersten Wurf thut, den die Partei *A* zurückstößt. Hierauf Wurf durch den zweiten Mann der Partei *A* und so fort. So schwankt der Kampf herüber und hinüber, bis durch glückliche und geschickte Würfe und Stöße die eine Schar bis in die Nähe ihres Males zurückgedrängt wird. Hier gilt es, den letzten entscheidenden Wurf abzuwehren, der zwischen den Mahlpfählen durch in das Mal zu geschehen hat, und wobei die bedrängten Spieler in dem Male selbst Stellung

nehmen. Ist der Wurf demungeachtet gelungen, so ist das Spiel entschieden und es beginnt mit Wechsel der Male ein neuer Spielgang“.

III. Wurfspiele.

Das Ziegenspiel.

(Bärenspiel; die Wachtel.)

Zahl der Spieler: 6—15.

Alle Spieler mit Ausnahme eines Ausgelosten stellen sich in einem Halbkreise *A* (s. Fig. 31) auf

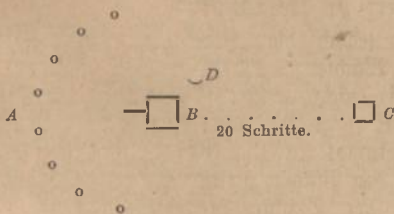


Fig. 31.

und bezeichnen ihre Standplätze durch Steine. Jeder ist mit einem 50—60 cm langen, ziemlich schweren Wurfstocke (ein leichter Stock taugt nichts) versehen.

Ungefähr im Mittelpunkte des ganzen Kreises bezeichnet ein Stein *B* die Hütte, auf welcher ein Holzstück, die Ziege, derart aufgelegt ist, daß es bei der leisesten Berührung herabfällt. 20 Schritte hinter der Hütte befindet sich das durch einen Stein, Pfahl oder Baum bezeichnete Laufmal *C*.

Das Spiel verläuft folgendermaßen. Der vorher Ausgeloste stellt sich als Wächter (*D*) neben die Hütte und hat die Aufgabe, die Ziege, sobald sie von einem Spieler herabgeworfen wird, wieder aufzulegen. Die Spieler werfen nun einer nach dem andern von ihren Standplätzen aus die Wurfstöcke nach der Ziege. Trifft keiner, so müssen alle nach dem Laufmale *C* laufen, dasselbe mit den Händen berühren, bei dem Rücklaufe die Wurfstöcke, gleichgiltig welche, aufheben und dann auf die Plätze zurückkehren. Unterdessen hat aber der Wächter einen der Plätze besetzt, so daß einer der Zurückkehrenden leer ausgeht. Derselbe hat dann das Amt des Wächters zu übernehmen.

Wird jedoch die Ziege von einem getroffen, so ruft der Wächter: „Die Ziege meckert!“ Auf diesen Ruf (nicht früher!) verlassen die Spieler die Standplätze, ergreifen die Wurfstöcke, schlagen mit denselben einmal auf die Hütte und kehren so rasch als möglich zu den Plätzen zurück. Während dies die Spieler thun, legt der Wächter die Ziege auf die Hütte und versichert sich dann schnell eines Platzes. Der Übrigbleibende wird dann an seiner Stelle Wächter.

Daß das Werfen aus immer größeren Entfernungen erfolgen und damit eine treffliche Übung werden kann, braucht wohl nur angedeutet zu werden.

Das Steinspiel.

(„Geisen“.)

Zahl der Spieler: 4—10.

In den möglichst ebenen und festen Boden wird ein Rechteck *a b c d* (s. Fig. 32) von 10 bis 12

Schritten Länge und 5—6 Schritten Breite in den Boden gerissen oder mit Kalkbrei gezogen. Knapp an der inneren Seite der Linie $a b$ werden in e 3—4 faustgroße Steine einer auf den anderen gelegt. Dieselben bilden das Ziel (die Geis), nach welchem mit flachen Steinen von 5—6 cm Durchmesser geworfen wird. Neben das Ziel, doch so, daß er nicht getroffen

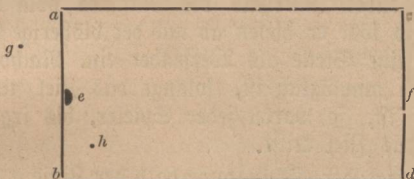


Fig. 32.

werden kann, stellt sich ein durch Abzählen oder sonstwie zum Wächter Bestimmter. Alle übrigen Spieler stellen sich, nachdem sie unter sich die Reihenfolge, in welcher sie werfen sollen, vereinbart hatten, auf der Linie $c d$ auf, um von f aus, einer nach dem anderen, nach dem Ziele zu werfen. Sobald dasselbe umgeworfen wird, hat der Wächter es wieder aufzurichten. Aufgabe bei diesem Spiele ist es nun für jeden Spieler, seinen geworfenen Stein wieder zu holen, ohne dabei vom Wächter innerhalb des Raumes $a b c d$, welcher als verboten gilt, erwischt zu werden.

Regeln:

1. Es darf nur in der vorherbestimmten Reihenfolge geworfen werden. Wer geworfen hat, stellt sich als letzter in die Reihe.

2. Der Wächter darf einen innerhalb des Rechteckes nur dann gültig berühren, wenn das Ziel aufgerichtet ist. Wird das Ziel umgeworfen, so muß er es erst wieder aufstellen, um einen berühren zu dürfen.

3. Das Recht zu einem neuen Wurfe erwirbt sich jeder nur dadurch, daß er seinen Stein holt, wobei er jedoch durch das Rechteck laufen muß. Wird er dabei innerhalb des Raumes vom Wächter berührt, so löst er diesen ab und der bisherige Wächter tritt an seine Stelle als Werfender ein. Nachdem das Holen fast unmöglich ist, solange das Ziel nicht umgeworfen ist, so wartet jeder Spieler, bis irgend ein Genosse das Ziel trifft.

4. Liegt der Stein außerhalb der Linie $a b$, z. B. in g , so kann der Spieler mit ihm ohne weiters nach der Wurflinie $c d$ zurückkehren. Erscheint es ihm aber nicht rathsam, gleich den Rücklauf zu wagen, so darf er bis zu einem günstigen Augenblicke draußen bleiben. Er kann auch den Stein bis zur Linie $a b$ vorschieben, muß aber immer mit seinem Steine durch Hand oder Fuß in Berührung bleiben. Thut er es nicht, so kann er vom Wächter gültig berührt werden.

5. Liegt der Stein innerhalb des Rechteckes, z. B. in h , so muß der Spieler zuerst mit dem Steine die Linie $a b$ berühren, um zurücklaufen zu dürfen. Thut er es nicht, so wird er Wächter.

6. Läuft ein Spieler außerhalb des Rechteckes hinaus oder zurück oder überschreitet er beim Laufen die Seitengrenzen, so wird er Wächter; desgleichen, wenn er das Ziel umstößt.

7. Ereignet es sich, daß, während der Wächter einen berührt, das Ziel von selbst umfällt, so gilt die Berührung nicht.

8. Gelang es keinem, das Ziel umzuwerfen, so müssen die Spieler auf alle mögliche Weise versuchen, die Aufmerksamkeit des Wächters zu täuschen, damit einige hinausgelangen und ihre Steine holen können. Mißlingen die Versuche, so kann der Wächter seine Ablösung verlangen. In diesem Falle tritt der erste in der Reihenfolge der Werfer an seinen Platz.

Will man dem Wächter die Aufgabe erleichtern, so kann man statt der Steine einen Holzkegel o. dgl. aufstellen. Selbstverständlich wird aber das Spiel dadurch für die Werfenden schwieriger, da der Wächter viel schneller mit dem Aufrichten fertig wird.

IV. Kampfspiele.

Gefangenen befreien.

(Die Hecke.)

Zahl der Spieler: 10—30.

Die Spieler stellen sich Arm in Arm und die Hände mit fest ineinanderverschlungenen Fingern auf die Brust gelegt, in einem Kreise auf, das Gesicht der Mitte zugewendet. Es ist dabei Sorge zu tragen, daß Stärkere und Schwächere gleichmäßig vertheilt sind. Innerhalb des Kreises befindet sich einer, welcher die Rolle des Gefangenen übernimmt; außerhalb steht ein anderer, der Befreier. Der Gefangene bemüht

sich nun auf jede Weise, durch List oder Gewalt, den Kreis, das Gefängnis, zu durchbrechen, wobei er vom Befreier dadurch unterstützt wird, dass dieser die Reihe an der vom Gefangenen angegriffenen Stelle auseinanderzudrängen und damit das Entschlüpfen zu erleichtern sucht. Oder es überfallen auch beide gleichzeitig einen schwächeren Spieler und während der Befreier denselben bei den Beinen fasst und ihn aufhebt, versucht der Gefangene unten durchzuschlüpfen. Allen diesen Befreiungs- und Entweichungsversuchen leisten aber die das Gefängnis bildenden Spieler kräftigsten Widerstand, indem sie sich an der bedrohten Stelle noch enger aneinander schließen, den Oberkörper vorbeugen, die Beine seitwärtsstellen u. s. w. Es ist ihnen dabei aber nie gestattet, den Gefangenen mit den Händen festzuhalten.

Gelingt es endlich dem Gefangenen, an einer Stelle durchzubrechen oder sonstwie hinauszugelangen, so hat er seine Befreiung erwirkt und wird sammt seinem Befreier von den beiden abgelöst, zwischen welchen er entwich.

Es muss bei diesem Spiele den Theilnehmern eingeprägt werden, alles Stoßen oder Treten mit den Füßen, Aneipen u. s. w. sowohl beim Angriffe als bei der Abwehr zu unterlassen.

Kettenreißen.

Zahl der Spieler: 8—20.

Bei der Zusammenstellung der Parteien muss darauf gesehen werden, dass dieselben nicht nur an

Zahl gleich groß sind, sondern sich auch an Kraft möglichst das Gleichgewicht halten. Jede Partei bildet eine Reihe Nebeneinanderstehender (eine Stirnreihe), die einzelnen einen ziemlich großen Schritt von einander entfernt und durch Handfassung — am besten so, daß sie sich gegenseitig an den Handgelenken fassen — fest verbunden. Die beiden Reihen stehen auf 20—30 Schritte einander gegenüber. Aus jener Reihe, die nach der vor Eröffnung des Spieles getroffenen Vereinbarung mit dem Angriff beginnt, stürmt nun einer gegen die Reihe der Gegner, um dieselbe an irgend einer Stelle durch einem wuchtigen Anprall zu sprengen. Gelingt es ihm, so müssen die beiden, zwischen denen er durchbrach, als „todt“ austreten, während er zu seiner Partei zurückkehrt. Mißlingt ihm aber das Durchbrechen, welches immer nur einmal versucht werden darf, so muß er selbst austreten. Es sucht hierauf ein Spieler der angegriffenen Partei die Kette der Gegner im raschen Anlauf zu sprengen, wobei selbstverständlich die gleichen Bestimmungen, gelten. In dieser Weise erfolgt abwechselnd von jeder Partei bald Angriff bald Abwehr, bis eine Partei entweder sämtliche (natürlich mit Ausnahme des letzten) oder eine vorher bestimmte Anzahl Spieler verloren hat.

Statt die Gesprengten als todt auszuscheiden, kann man sie auch der Reihe der Gegner zutheilen. Es hat zwar diese Spielweise den Vorzug, daß alle bis zum Schluss beschäftigt bleiben, empfiehlt sich aber doch nicht recht, weil die gegen ihren Willen dem Feinde zugetheilten nur zu gerne geneigt sind, einen von ihren frühern Genossen unternommenen Angriff nicht ernsthaft abzuwehren.

Abänderung: Kettenreißen im Kreise.

Das Spiel kann auch so getrieben werden, daß ohne Theilung in zwei Parteien die Spieler sich Arm in Arm mit festverschlungenen Händen in einem Kreise aufstellen, das Gesicht nach innen. Auf des Spielleiters Zuruf. „Los!“ gehen sie nun unter stetem kräftigen Zuge rückwärts, bis der Kreis an einer Stelle gesprengt ist. Diejenigen, bei denen die Kette rieß, müssen ausscheiden. Ist der Kreis kleiner geworden, so ist es auch gestattet, zuerst vor- und dann rasch rückwärtszugehen, um durch einen plötzlichen Ruck das Sprengen herbeizuführen. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis nur mehr vier Spieler übrig sind.

Tauziehen.

(Seilkampf.)

Zahl der Spieler: 10—50.

Bei diesem Spiele muß die Theilung in zwei Parteien derart erfolgen, daß dieselben nicht an Zahl, sondern an Kraft einander gleich sind. Jede Partei erfaßt eine Hälfte des Ziehtaues (s. Spielgeräthe) und vertheilt ihre Genossen so, daß der eine links, der andere rechts vom Tau sich befindet. Zwischen den sich angefechts gegenüberstehenden Parteien soll noch ein Stück vom Tau frei bleiben. Auf den Ruf des Spielleiters: „Los!“ oder: „Eins, zwei, — drei!“ beginnen nun die Parteien ruhig und stetig, oder, bei der Gefahr, besiegt zu werden, ruckweise und im Takte („Hoh! ruck!“) zu ziehen. Ein Fortgreifen am Tau nach der Mitte oder gar über diese hinaus ist hiebei nicht gestattet. Gelingt es einer Partei, die Gegner über die vorher bestimmte Grenze (eine Furche, einen Graben

o. dgl.) oder bis zu einer bestimmten hinter ihr liegenden Stelle zu ziehen, so hat sie gewonnen. Gelingt es nicht, so bleibt der Kampf unentschieden.

Abänderungen:

1. Die Parteien stellen sich so auf, daß sie sich die Rücken zuehren, wobei dann das Tau über eine Schulter gelegt und von vorn gefaßt wird.

2. Von jeder Partei faßt je einer das Tau-Ende. Die übrigen stehen 15—30 Schritte vom Tause entfernt. Auf den Ruf des Spielleiters; „Los!“ stürzen sie rasch vor, fassen das Tau und beginnen zu ziehen.

3. Die Parteien, *A* und *B*, stehen wie bei 2. vom Tause entfernt; die Tauhälfte vor der Partei *A* gehört jedoch der Partei *B* und umgekehrt. Auf den Befehl des Spielleiters, welcher bei dieser Art des Kampfes das Tau in der Mitte halten muß, laufen beide Parteien rasch vorwärts, weichen sich beim Zusammentreffen aus und erfassen die ihnen gehörige Tauhälfte. Das Ziehen wie sonst.

Ringender Kreis.

(Türkentopf.)

Zahl der Spieler: 8—30.

Um einen in den Boden gestoßenen Pfahl von ungefähr 70 cm Höhe oder auch um eine hölzerne, runde und hohle Säule von gleicher Höhe wird das an den Enden festzusammengebundene Ziehtau ringförmig gelegt. Die nach Kraft und Größe gleichmäßig vertheilten Spieler stellen sich um dasselbe, erfassen es mit beiden Händen und beginnen dann, je nachdem es vorher vereinbart wird, nach links oder nach rechts zu hüpfen oder zu laufen, bis vom Spielleiter oder einem damit betrauten Spieler der Ruf erfolgt: „Rückwärts

— zieht!“ Auf das hin sucht nun die eine Kreis-
hälfte die andere an den Pfahl heranzuziehen. Wer
dabei den Pfahl berührt oder wer, um die Berührung
zu vermeiden, den Griff am Tau aufgibt, tritt aus, nicht
aber, wer über den Pfahl springt. Nachdem sich hier-
auf die übrigen Spieler wieder entsprechend vertheilt,
beginnt das Spiel von Neuem und wird solange fort-
gesetzt, bis nur zwei übrig bleiben. Zwischen diesen
beiden entspinnt sich nun der letzte Kampf. Der übrig-
bleibende ist Sieger im Spiele.

Diesem Spiele kann auch eine andere Form ge-
geben werden, wodurch zwar das Wesen eines Kampfspieles
verloren geht, aber auch kein Spieler zu längerer Unthätigkeit
verdammt wird. Statt nämlich denjenigen, welcher den Pfahl
berührte oder losließ, auszuschneiden, läßt man ihn in den
Kreis treten, in welchem er, während das Spiel fortgesetzt
wird, sich solange im Ausweichen üben kann, bis er von einem
anderen abgelöst wird. Darauf reißt er sich wieder ein. Diese
Form eignet sich besonders für junge Spieler.

Ist kein Tau vorhanden, so können sich die Spieler ge-
genseitig an den Handgelenken fassen. Läßt einer beim Ziehen
los, so muß nicht nur dieser, sondern auch sein Genosse, mit
dem er Griff hatte, austreten. Sonst wie oben.

Daß es zu diesem Spiele nicht gerade eines Pfahles
oder einer Säule bedarf, liegt nahe. Findige Spieler wissen sich
immer zu helfen. So können sie z. B. um einen Sand- oder
Schneehaufen, um eine kleine Grube den Kreis bilden und
bestimmen, daß jeder, der heineintritt, ausschneiden muß. Oder
es werden je nach der Größe des Kreises eine Anzahl Keulen,
Holzkegel aufgestellt oder Stäbchen, Zweige in den Boden ge-
steckt und das Umwerfen eines dieser Hindernisse mit dem
Austreten bestraft.

Der Reiterkampf.

Zahl der Spieler: 10—100.

Der Platz für dieses Kampfspiel soll aus weichem Rasenboden bestehen, um das Fallen möglichst ungefährlich zu machen.

Die Gespielschaft wird in zwei gleichstarke Parteien getheilt, von denen sich jede einen Anführer wählt. Letztere ordnen dann ihre Scharen derart, daß je zwei Gleichgroße ein Paar bilden. In jedem Paare stellt einer das Pferd, der andere den Reiter vor. Beide Parteien stellen sich in einiger Entfernung einander gegenüber auf, nachdem jeder Anführer noch vorher einen Platz hinter seiner Abtheilung als Mal bestimmte, in welches sich die im Kampfe besiegten Gegner zu begeben haben.

Auf des Spielleiters Zeichen zum Beginne erfolgt nun der Befehl der Anführer: „Aufgefessen“!, worauf sich jeder Reiter auf den Rücken (nicht auf die Schultern) seines Pferdes setzt, um, sobald der weitere Befehl zum Angriffe gegeben wird, sich in die entgegenstürmenden feindlichen Reihen zu stürzen und im Einzelkampfe die Gegner zu besiegen, d. h. vom Pferde herabzuwerfen.

Jene Partei, welche nach Ablauf der vom Spielleiter vorher bestimmten Zeit, z. B. 5 Minuten, mehr besiegte Gegner aufweist, hat gesiegt. Sollte jedoch die Zahl der Besiegten auf beiden Seiten gleich und somit der Kampf unentschieden sein, so wird noch ein zweites Gefecht von kürzerer Dauer angeordnet und je nach dem Ausgange desselben Sieg oder Verlust den Parteien zuerkannt. Im nächsten Spiele werden die

Rollen zwischen Pferd und Reiter gewechselt und natürlich auch zwei andere Anführer gewählt.

Regeln:

1. Die eine Partei muß sich mit einem Abzeichen versehen.

2. Der Kampf findet „Mann gegen Mann“ statt. Es ist daher nicht gestattet, daß zwei oder mehrere einen Gegner angreifen.

3. Desgleichen gilt es als unehrenhaft und nicht erlaubt, einen Gegner von rückwärts anzugreifen. Thut es einer, so wird er vom weiteren Gefechte ausgeschlossen.

4. Jeder Besiegte, d. h. vom Pferde herabgeworfene, darf sich nicht mehr am Kampfe betheiligen, sondern muß sich ohne Verweilen und ohne irgendwie in den Kampf einzugreifen, ins Gefangenennmal der Gegner begeben.

5. Die Pferde sollen sich darauf beschränken, ihre Reiter festzuhalten. Am Kampfe selbst dürfen sie nur durch Schieben, jedoch ohne Gebrauch der Hände, theilnehmen. Treten mit den Füßen oder Beinstellen ist nicht erlaubt.

Zielreißer.

(Über den Strich ziehen.)

Zahl der Spieler: 10—100.

Auch bei diesem Spiele kämpfen zwei gleich starke Parteien gegeneinander. Jede derselben erwählt sich einen Führer, welcher durch eine Binde, ein Tuch um den Arm oder Hut erkennbar sein muß. Ein Seil oder

eine starke in den Boden gerissene Furche theilt den Kampfplatz in zwei Felder und bildet die Grenze, welche die beiden die Felder besetzt haltenden Parteien trennt. Diese Grenze soll so lang sein, daß sich die Parteien zu beiden Seiten derselben frei und ungehemmt entwickeln können; auch müssen ihre Endpunkte durch Steine oder Stäbe bezeichnet sein.

Es handelt sich nun für jede Partei darum, durch List oder Gewalt Gegner über die Grenze zu ziehen. Wer herübergezogen oder überhaupt im fremden Felde festgehalten wird, erhält vom Führer drei leichte Schläge mit der Hand und wird dadurch Gefangener; als solcher muß er sich in das hinter jeder Partei hiezu bestimmte Mal begeben. Solange jedoch einer noch nicht die drei Schläge vom Führer erhalten hat, kann er sich immer von den Gegnern losreißen; auch dürfen ihm dabei Genossen seiner Partei jede Hilfe leisten. Das Hinüberziehen wird dadurch bewerkstelligt, daß man den Gegner um den Leib faßt oder an dem Arme ergreift. Letzteres kommt häufiger vor und empfiehlt es sich daher, die Hemdärmel bis zu den Achseln aufschürzen zu lassen. Die Parteien sind im übrigen bei ihren Versuchen, Gegner über die Grenze zu schaffen, in keiner Weise behindert. Die Einfälle ins feindliche Gebiet können sowohl von Einzelnen, als von kleineren, geschlossen vorgehenden Abtheilungen erfolgen; auch ist es jederzeit gestattet, den Gegner durch Seitenangriffe im Rücken zu fassen und über die Grenze zu schieben. Ausgeschlossen sind nur die Einfälle, welche außerhalb der Grenze d. h. um ihre Endpunkte herum ausgeführt werden. Diejenige Partei, welche zuerst die

vorher vereinbarte Zahl von Gefangenen macht (z. B. bei 30 Spielern vier), hat gewonnen.

Regeln:

1. Der Führer darf sich am Ziehen oder Schieben selbst nicht betheiligen. Thut er es oder überschreitet er die Grenze, so gilt er als gefangen und muß durch einen anderen Parteigenossen ersetzt werden.

2. Wer den feindlichen Führer in der Absicht angreift, ihn über die Grenze zu ziehen oder zu schieben, gilt ebenfalls als gefangen.

3. Wer um die Endpunkte der Grenze herum ins gegnerische Feld einfällt, gilt als gefangen.

4. Jeder Gefangene wird ins Gefangenenmal abgeführt und muß dort bis zur Beendigung des Spieles verweilen.

Stürmen.

Zahl der Spieler: 20—100.

Der geeignetste Platz für dieses Kampfspiel ist ein kleiner, freistehender, nach allen Seiten abschüssiger Erdhügel, eine steile Böschung oder eine sandige Anhöhe; befindet sich auf dem Spielplatze eine für diesen Zweck besonders angelegte Schanze, dann umso besser.

Von den beiden unter selbstgewählten Anführern kämpfenden Parteien erhält die eine die Aufgabe, die Höhen zu besetzen und zu vertheidigen, die andere, die Höhe zu erstürmen und einzunehmen, was erreicht ist, sobald sämtliche Vertheidiger heruntergeschafft sind. Entsprechend dieser Aufgabe vertheilt der Anführer der die Höhe besetzt haltenden Partei seine Mann-

schaft derart, daß die Angriffe nach allen Seiten mit Erfolg abgeschlagen werden können. Er selbst mit einer Abtheilung, welcher auch der Schutz und die Bertheidigung der Fahne anvertraut ist, nimmt in der Mitte Aufstellung, um sobald es noththut, Unterstützung nach einer gefährdeten Stelle abschicken oder selbst bald da, bald dort mit einem kleinen Trupp eingreifen zu können. Von seiner Umsicht, von dem genauen Befolgen der von ihm getroffenen Anordnungen, sowie davon, daß sich jede Abtheilung auf die Bertheidigung des ihr angewiesenen Postens beschränkt, hängt es ab, ob die Bertheidigung eine erfolgreiche oder wenigstens eine möglichst hartnäckige und für die Angreifer verlustreiche wird.

Der Anführer der angreifenden Partei theilt seine Mannschaft in mehrere, von Unteranführern befehligte Abtheilungen, um die vom Feinde besetzte Höhe von verschiedenen Punkten aus gleichzeitig oder hintereinander angreifen zu lassen. Er selbst bleibt mit einer Abtheilung in der Reserve, um je nach Umständen den Angriff auf einen Punkt, der von den Angegriffenen weniger zäh vertheidigt wird, kräftigst zu unterstützen. Sieht er, daß ein Angriff abgeschlagen wurde oder ohne wesentlichen Erfolg sich in die Länge zieht, so gibt er (vielleicht mit einem Pfeischen) den Befehl zum Rückzug, um die Abtheilungen wieder zu sammeln und zu einem neuen Sturm vorzuführen zu lassen.

Um Stürmer und Bertheidiger unterscheiden zu können, müssen sich die einen oder die andern mit irgend einem Abzeichen versehen.

Regeln:

1. Jeder Sturm wird mit einem kräftigen „Hurrah!“ eingeleitet.

2. Die Stürmer dürfen die Bertheidiger nicht an den Beinen fassen, dagegen ist es auch den Bertheidigern nicht gestattet, die Angriffe durch Stöße mit den Füßen abzuwehren.

3. Derjenige Bertheidiger, welcher von Stürmern herabgezogen oder herabgeworfen wird, ist gefangen.

4. Derjenige Stürmer, der von Bertheidigern hinaufgezogen und oben niedergeworfen wird, ist ebenfalls gefangen.

5. Die Gefangenen dürfen sich nicht mehr am Kampfe betheiligen und müssen, ohne irgendwie (auch nicht durch Zurufe) zu stören, auf dem ihnen angewiesenen Platze bleiben.

6. Die Stürmer haben gesiegt, sobald sie alle Bertheidiger überwunden und von der Höhe heruntergeschafft haben.

7. Gelingt es aber den Stürmen nicht, nach drei Stürmen die Höhe zu erobern, so gilt der Angriff ohne Rücksicht auf die Zahl der gemachten Gefangenen für abgeschlagen und die vertheidigende Partei als Siegerin.

Nach beendeten Spiele wechseln die Parteien die Rollen.

Der Ueberfall.

Dieses Spiel eignet sich besonders auf Turnfahrten, wo es die oft unvermeidliche Eintönigkeit des Marsches auf das wirksamste unterbricht, die etwa eingeschlaferte Wachheit der Sinne wieder erweckt und die jungen Wanderer unter den frohen und lange nachklingenden Eindrücken, welche das

Spiel hervorrief, nicht nur die Weite des bereits zurückgelegten Weges vergessen, sondern auch die noch zu überwindenden Anstrengungen tapfer ertragen läßt. Da die Ueberfälle außerdem bei den Kriegsspielen, deren Schauplatz gewöhnlich der Wald ist, sehr häufig vorkommen, so ist das Spiel auch hirtzu eine treffliche Vorschule.

So heimlich als möglich, vielleicht während einer Rast, schleicht sich etwa ein Viertel der Spieler unter einem durch Schlaueheit sich auszeichnenden Führer davon, um an einer passenden Stelle sich in den Hinterhalt zu legen, die nachrückende Hauptabtheilung zu überraschen und womöglich in der ersten Verwirrung zu sprengen. Um dies zu vereiteln, trifft der Führer der Hauptabtheilung auf dem Marsche alle durch die Vorsicht gebotenen Vorkehrungen, schickt Späher nach vorne und nach den Seiten, deckt sich auch im Rücken und befehlt das geschlossene, gefechtsbereite Marschieren. Entdecken die Späher den im Hinterhalt lauernden Feind, so ziehen sie sich schleunigst zurück und erstatten dem Anführer die Meldung, welcher hierauf die Abtheilung sich schließen läßt und den Überfall erwartet. Mit „Hurrah!“ stürmen nun die Feinde der Abtheilung entgegen, welche den Angriff kräftig abwehrt. Schlimmer ist es natürlich, wenn es den Spähern nicht gelang, die Feinde auszuforschen. Denn plötzlich stürzen sich dieselben auf die Abtheilung, oft in deren Rücken, und bevor es noch der letzteren gelang, sich in eine Vertheidigungsstellung zu setzen, ist sie schon gesprengt oder wenigstens in Unordnung gerathen. Ist die Kampflust befriedigt, so gebietet der Anführer Waffenruhe und beide Abtheilungen ziehen wieder froh vereint ihres Weges.

Das Festungsspiel. *)

Zahl der Spieler: 30—100.

Zu diesem Spiele sind 50—60 mit Kälber- oder Rosshaar gefüllte Handbälle von 10—12 cm Durchmesser erforderlich.

Vier Stäbe, jeder von $2\frac{1}{2}$ —3 m Länge, werden mit 12—15 Schritten Abstand von einander etwa

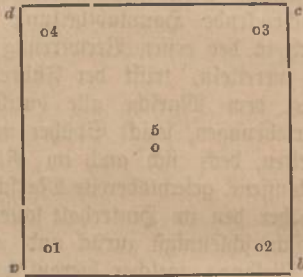


Fig. 33.

15—20 cm tief derart in den Boden gesteckt, daß sie die Ecken eines Viereckes bilden. Ein fünfter Stab wird in der Mitte, im Schnittpunkte der Diagonalen, ebenso tief eingerammt. (S. Fig 33.)

Rings um dieses Viereck wird in einer Entfernung von fünf Schritten eine Furche *a b c d* in den Boden gerissen. Die äußeren Stäbe (1—4) bezeichnen die Außenforts einer Festung, der fünfte Stab bedeutet

*) Nach der von Gignat in der „Monatsschrift f. d. Turnwesen“, 1887, gegebenen Schilderung.

die Citadelle, während die Furche die äußere Umwallung vorstellt. Letztere kann man auch durch Steine bezeichnen.

Dem Spiele liegt nun folgender Gedanke zugrunde. Zwei Belagerungscorps dringen gegen die Festung vor und suchen dieselbe zu erobern, was ihnen gelungen ist, sobald sie sämtliche Außenforts und die Citadelle zusammengeschoffen haben. Die Besatzung dagegen sucht alle Angriffe abzuschlagen und den Angreifern so schwere Verluste beizubringen, daß diese zum Aufgeben der Belagerung gezwungen sind. Dem entsprechend wird die ganze Gespielschaft in drei gleich starke Abtheilungen, von denen sich jede einen Anführer wählt, gesondert. Da aber jede Abtheilung einmal als Besatzung die Festung vertheidigen und zweimal im Verein mit einer anderen Abtheilung angreifen soll, so lösen die Anführer untereinander, wer von ihnen mit seiner Abtheilung als erster, wer als zweiter und wer als letzter die Festung vertheidigen soll.

Ist dies geschehen, so besetzt der Anführer, welcher zuerst die Vertheidigung übernimmt und zu diesem Zwecke die Hälfte der gesammten Bälle erhält, die Festung folgendermaßen: Er theilt seine ganze Mannschaft in fünf gleiche Abtheilungen und weist jeder Abtheilung die Vertheidigung eines Fort und der Citadelle zu. Er selbst nimmt seinen Posten in der Citadelle, um von dort aus die ganze Vertheidigung zu leiten und besonders bedrängten Außenforts mit seiner Abtheilung zu Hilfe zu kommen.

Unterdeffen haben sich die Anführer der beiden Belagerungscorps über einen gemeinsamen Angriffsplan verabredet und auch für den Fall, als sie fallen sollten, Vertreter ernannt, die an ihrer Stelle den Befehl übernehmen sollen. Sind diese Vorbereitungen beendet und die den Belagerungscorps zugewiesenen Bälle zu gleichen Theilen unter sie vertheilt, so wird der Angriff eröffnet.

Es handelt sich nun für beide angreifenden Abtheilungen darum, mit den Bällen die Stäbe umzuwerfen, während die Vertheidiger die Stäbe zu decken suchen, indem sie die Bälle auffangen und außerdem möglichst viele Angreifer durch wohlgezielte Würfe treffen.

Regeln:

1. Jede Abtheilung ist ihrem Anführer zu unbedingtem Gehorsam verpflichtet.

2. Die zur Vertheidigung eines Stabes Bestimmten dürfen nicht zu einem anderen Stabe laufen, sondern müssen immer auf ihrem Posten bleiben. Nur der Anführer darf mit seiner Mannschaft den mittleren Stab verlassen, um bald da, bald dort unterstützend einzugreifen.

3. Sobald der Angriff eröffnet ist, darf kein Stab mehr weder von einem Vertheidiger noch von einem Angreifer berührt werden, um ihn etwa aufzurichten oder umzuwerfen.

4. Beim Auflesen der Bälle ist es weder den Vertheidigern, noch den Angreifern gestattet, die Umwallung, d. h. die Furche zu überschreiten. Die inner-

halb der Umwallung zu Boden fallenden Bälle gehören den Vertheidigern, die außerhalb den Angreifern.

5. Die Vertheidiger dürfen nur dann werfen, wenn sie sich innerhalb der Festung befinden.

6. Fällt ein Stab, so gilt die ganze zu seiner Vertheidigung bestimmt gewesene Abtheilung für todt und darf sich von diesem Augenblicke an nicht mehr am Kampfe betheiligen, sondern muß sich ohne Aufenthalt auf den außerhalb des Kampfbereiches für die Todten der Belagerer und Belagerten bestimmten Platz begeben.

7. Jeder Angreifer, welcher von einem Vertheidiger mit dem Balle getroffen wird, gilt als todt und begibt sich auf den Platz für die Todten.

8. Gelingt es den Angreifern, die fünf Stäbe mit den Bällen umzuwerfen, bevor sie die Hälfte ihrer Mannschaften verloren haben, so haben sie gesiegt; gelingt dies nicht, so haben die Vertheidiger gesiegt.

Räuber und Gendarmen.

Zahl der Spieler: 20—100.

Erforderlicher Raum: 300—400 Schritte im Gebiert.

Dieses Spiel ist nur in einem Walde ausführbar, welcher reiche Gelegenheit zu Verstecken bietet; auch muß der ausgewählte Platz so beschaffen sein, daß die Grenzen nach allen Seiten gut bestimmt werden können.

Die ganze Gespielschaft wird in zwei gleich starke Parteien, in R ä u b e r und G e n d a r m e n getheilt und

jede derselben wählt sich einen Hauptmann, dem unweigerlicher Gehorsam geleistet werden muß.

Die Gendarmen, welche mit einem deutlich sichtbaren Abzeichen versehen sein müssen, legen sich an einer ihnen passend erscheinenden Stelle eine Burg an, deren Umfang genau begrenzt sein muß. Zur Anlage eignet sich daher am besten eine Höhle, eine Schlucht, eine kleine, von Gebüsch umsäumte Lichtung oder dergleichen. In dieser Burg bleibt der Hauptmann der Gendarmen mit einem Theile der Mannschaft als Besatzung, um die eingelieferten Gefangenen zu bewachen. Während die Gendarmen damit beschäftigt sind, zerstreuen sich die Räuber, nachdem sie sich noch vorher über die nothwendigen Warnungsrufe u. s. w. verständigt hatten, und verstecken sich im Walde so gut als möglich. Jeder Räuber handelt zwar nach eigenem Ermessen, allein er muß im Interesse seiner Genossen alles unterlassen, was den Gendarmen die Aufgabe erleichtern könnte. Jedes Geräusch, jeder überflüssige Ruf ist zu vermeiden; die Räuber müssen verstehen, so geräuschlos als möglich zu handeln, die kleinste sich bietende Deckung zu benützen, die Gendarmen zu täuschen, um sie von der Verfolgung eines Genossen abzulenken, einen gefährdeten Genossen auf die verabredete Weise (z. B. durch das Nachahmen des Räuzchenrufes, durch einen leisen Pfiff) zu warnen u. s. w. Dafs es schimpflich ist wenn ein gefangener Räuber die Verstecke seiner Genossen verräth, ist selbstverständlich.

Nachdem mindestens 10 Minuten vom Zeitpunkte an, wo sich die Parteien trennen, verflossen sind, gibt der Hauptmann der Gendarmen seiner Mannschaft den

Befehl, die Räuber auszuforschen und gefangen zu nehmen. Den Gendarmen ist es dabei niemals gestattet, durch Ablegen oder Verbergen ihrer Abzeichen die Räuber zu täuschen. Jede durch eine solche Täuschung herbeigeführte Gefangennahme eines Räubers gilt nicht.

Gefangen ist ein Räuber, wenn er von einem Gendarmen 3 Schläge mit der Hand hintereinander erhalten hat. Er muß hierauf dem Gendarmen in die Burg folgen, aus welcher er jedoch wieder entfliehen kann, solange er nicht auch vom Hauptmann weitere 3 Schläge empfangen hat. Der Gefangennahme sucht sich aber ein Räuber auf jede Art zu entziehen, sei es, daß er sich flüchtet, sei es, daß er einen Baum erklettert oder rasch ein anderes Versteck aufsucht u. s. w. Er darf jedoch dabei niemals die Grenzen des Spielplatzes überschreiten; denn wenn dies von einem Gendarmen bemerkt wird, so gilt er als gefangen und muß auf die Burg folgen. Falls es einem Räuber nicht mehr gelingt zu entweichen, so darf er auch den Gendarmen an den Händen festhalten oder dieselben binden, um sich vor den Schlägen zu retten. Es darf ihm aber dabei kein Genosse helfen. Für die gefangenen und in der Burg bewachten Räuber gibt es auch noch eine Möglichkeit, wieder frei zu werden. Gelingt es nämlich dem Räuberhauptmann, ungeschlagen sich in die Burg zu schleichen oder mit Hilfe anderer Räuber ungeschlagen in dieselbe einzudringen, so sind alle bereits gefangenen Räuber frei und dürfen aus der Burg laufen, um von neuem am Spiele theilzunehmen.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Räuber gefangen sind.

Der Kampf um den Stab.

Zahl der Spieler: 20—100.

Zu diesem Spiele sind 25—30 *cm* lange, 2 $\frac{1}{2}$ *cm* dicke, an den Enden gut abgerundete Stäbe erforderlich; die Hälfte derselben muß schwarz gebeizt sein.

Als Stätte für den Kampf dient der gewöhnliche, nach allen Seiten gut abgegrenzte Spielplatz. An zwei gegenüberliegenden Seiten desselben befinden sich die Sammelplätze für die Parteien, aus welchen sie in den Kampf ziehen. Außerdem wird eine Stelle als *Mal* bezeichnet, von welcher aus der Spielleiter das Zeichen zum Beginn und Schluss des Kampfes gibt, Streitigkeiten schlichtet und nach jedem Gange die Zahl der Besiegten jeder Partei ausruft.

Nachdem die ganze Gesellschaft in zwei gleich starke Parteien getheilt wurde, von denen die eine schwarze, die andere weiße Stäbe erhält, ziehen sich dieselben in die für sie bestimmten Sammelplätze zurück, erwählen dort ihre Führer, verabreden sich über Angriff und Vertheidigung und harren des Zeichens zur Eröffnung des Kampfes. Bei diesem handelt es sich für jede Partei darum, den Gegnern die Stäbe zu entreißen und die Entwaffneten zu Gefangenen zu machen. Der ganze Kampf wird in drei Gängen durchgeführt; die Dauer jedes einzelnen Ganges (zwei bis höchstens fünf Minuten) wird vorher vom Spielleiter festgesetzt und bekannt gegeben. Nach jedem Gange tritt eine Waffenruhe ein, die kämpfenden Parteien kehren auf ihre Sammelplätze zurück, der Spielleiter überzeugt sich, ob die Zahl der im Male eingelieferten Stäbe

gleich ist der Zahl der Gefangenen, und verkündet das Ergebnis. Der dritte Gang ist der entscheidende und jene Partei, welche am Schlusse die größere Zahl von Gefangenen aufweist, hat gesiegt.

Regeln:

1. Der Stab muß frei und offen getragen und darf nicht unter den Kleidern versteckt werden.

2. Stoßen und Schlagen mit dem Stabe, sowie Stoßen mit den Füßen ist nicht erlaubt.

3. Wer sich seinen Stab entreißen oder entwenden läßt, ist besiegt und muß dem Sieger ins Mal folgen, um dort bis zum Schlusse des Kampfes zu bleiben.

4. Wer über die Grenzen des Kampfplatzes hinausgetrieben wird, gilt ebenfalls als gefangen.

5. Der eroberte Stab wird vom Sieger im Male abgeliefert. Auf dem Wege dorthin ist der Sieger „unverleßlich“ und bezeichnet diese seine Eigenschaft durch Hochheben beider Stäbe, in deren Besitz er ist. Nach Ablieferung des Besiegten und des eroberten Stabes kehrt er in den Kampf zurück.

6. Sobald das Zeichen zur Beendigung eines Ganges gegeben wird, muß der Kampf sofort abgebrochen werden. Wird einem noch nach diesem Zeichen der Stab entrisen, so gilt es nicht.

Das Ritter- und Bürgerspiel.

Zahl der Spieler: 40—100.

Jahn in „Die deutsche Turnkunst“, 1816, beschreibt dieses Spiel folgendermaßen:

„Die beste Beschaffenheit und Gelegenheit des Platzes ist folgende:

Ein waldiger Platz von 200—400 Schritt im Gebiert. Bienenschonungen und dichtes Unterholz sind am besten. Der Platz muss womöglich vieles und dichtes Gebüsch und auch freie Stellen haben, sowie Erhöhungen und Vertiefungen (Tollen und Tellen) oder Graben. Die Zahl der Spieler wird nach der Stärke so eingetheilt, dass nach ausgetheilten Besatzungen auf beiden Seiten gleichviele sind. Die eine Spielerschar stellt Ritter, die andere Bürger vor. Die Ritter haben vier Burgen, jede etwa 20—50 Schritte von einer Ecke des Platzes entfernt. Die Bürger haben eine Stadt inmitten des Platzes. Die Stadtbesatzung muss wenigstens zwei Mann und immer so stark sein, als die Besatzungen von zwei Burgen zusammen. Wenn 50—60 Spieler sind, so müssen in die Stadt vier, in jede Burg zwei Mann gelegt werden.

Das ganze Spiel geht nun darauf aus, den Feind durch Gefangennehmung seiner Leute so zu schwächen, dass er nicht mehr imstande ist, im freien Felde und offener Feldschlacht Widerstand zu leisten. Die hiezu nöthigen Kämpfe werden durch Ringen geführt. Die Leiter des Spieles, die Anführer der Spielscharen, müssen besonders darauf sehen, dass dasselbe nicht in ein bloßes Balgen ausartet. Schlagen und Stoßen ist niemals erlaubt. Um dies zu bezwecken, muss man Folgendes beobachten.

Eine offene Schlacht muss immer vermieden werden, so man ihres Ausgangs nicht ziemlich gewiss ist. Man muss den Feind von dessen Besten ab und

nach den feinigern hin zu ziehen und zu locken suchen; man muß oft kleine Abtheilungen oder Einzelne abschicken, seine Stellung, die Stärke seiner Besatzungen, die Örter, wo er die Gefangenen hält und bewahrt u. s. w., auszuforschen und bekundschaften; man muß seine einzelnen Posten (Vorposten u. s. w.) abschneiden und aufheben, Verstecke und Hinterhalte legen und aus diesen Haltstätten dem Feinde Schaden und Abbruch thun; falsche Angriffe und Überfälle machen u. s. w. Der heftigste Kampf entsteht gewöhnlich bei Gefangenennimmungen und den Versuchen, die Gefangenen zu befreien. Nur geübte und ringfertige Turner dürfen zu diesem Kampfspiel gelassen werden, und niemals ein Gemisch von sehr verschiedenem Alter. So dürfen, wenn die Sechzehn- und Siebzehnjährigen spielen, keine Zwölf- und Dreizehnjährigen zugelassen werden. Es folgen nun die nothwendigsten

Spielgesetze:

1. Es sind vier Burgen und eine Stadt.
2. Die Spieler sind so vertheilt, daß nach besetzten Plätzen auf jeder Seite gleich viele sind.
3. In der Stadt muß immer so viel Besatzung sein, als in zwei Burgen zusammen.
4. Bei voller Besatzung darf kein Platz genommen werden; bei unvollzähliger durch die fünffache Zahl derselben.
5. Unbesetzte Plätze werden genommen und mit der für sie bestimmten Zahl belegt.
6. Zu je zwei Gefangenen gehört ein Mann Besatzung.

7. Gefangene werden befreit, wenn der Entsatz fünfmal so zahlreich ist als ihre Bewacher.

8. Gefangene werden in jedem Fall befreit, wenn der Feind mit seiner ganzen noch übrigen Macht, die jedoch größer sein muß als die Zahl der Gefangenen, vor den Platz rückt und nur die gesetzmäßigen Bewacher darin sind.

Will eine Anzahl von 16—30 Ritter und Bürger spielen, so müssen sie 2 schräg gegeneinanderliegende Burgen nehmen, die beiden anderen Burgen und die Stadt aber unbesetzt und nicht gelten lassen.“

Das Kriegsspiel.

Zahl der Spieler beliebig, jedoch nicht unter 100.

Gleichwie für die letzten Spiele ist auch für das Kriegsspiel ein ausgedehnter Wald die geeignetste Ortlichkeit. Je abwechslungsreicher dabei die Bodengestaltung ist, umso anziehender wird dieses den Feldübungen des Heeres nachgeahmte Spiel, bei welchem sich für die Spieler die reichste Gelegenheit bietet zur freiesten Entfaltung ihrer Selbstthätigkeit, zum richtigen Erfassen der jeweiligen, unabhängig von ihrem Willen durch den Gegner geschaffenen Lage und zur raschen, entschlossenen Durchführung gefasster Entschlüsse. Gut durchgeführt gibt es ein der Wirklichkeit sich möglichst näherndes Bild von dem Ernstkampfe mit den Waffen und den Formen, unter denen er sich abspielt; es ist somit geeignet, ungezwungen eine treffliche Vorschule für den künftigen Krieger zu geben.

Nachdem zwei gleichgroße und so weit es möglich ist, auch gleichstarke Parteien unter selbstgewählten Anführern gebildet wurden, bestimmt der Spielleiter im allgemeinen die Gegend, in welcher das Spiel durch-

geführt werden soll, den Zeitpunkt, wann der Kampf beendet sein oder abgebrochen werden muß, sowie den Platz, wo sich nach beendeterm Spiele die beiden Abtheilungen zu sammeln und den Rückmarsch anzutreten haben. Sind diese Anordnungen getroffen, so rückt die eine Partei, welcher die Aufgabe zufiel, in einer Vertheidigungsstellung die Angriffe des Feindes abzuwarten, ab. Um sich für die Vertheidigung entsprechend einrichten zu können, wird ihr je nach der Stärke der Abtheilungen und nach der Größe des Terrains eine halbe bis zu einer Stunde Zeit, während welcher die andere Abtheilung lagern bleibt, eingeräumt. Sobald der Anführer einen ihm zur Vertheidigung günstig erscheinenden Platz gefunden hat, läßt er an einer möglichst versteckten Stelle eine Burg anlegen und dieselbe (durch Verhaue) befestigen. Zur Vertheidigung der Burg, in deren Mitte die Fahne aufgepflanzt wird, sowie zur Überwachung der eingelieferten Gefangenen wird eine Besatzung von 5—10 Mann bestimmt. Die andere Mannschaft vertheilt der Anführer, welcher selbst auch in der Burg bleibt, folgendermaßen: Ungefähr 100 Schritte vor der Burg werden rings um dieselbe Doppelposten (von je 2 Mann) in solcher Entfernung voneinander aufgestellt, daß es dem Feinde nicht leicht möglich ist, sich ungesehen durchzuschleichen. Innerhalb dieser Vorpostenkette werden dann aus allen noch übrigen Leuten Feldwachen von entsprechender Stärke (6—12 Mann) gebildet, welche die Aufgabe haben, die Burg gegen eine etwaige Überrumpelung zu schützen und, sobald der Feind zum Angriffe schreitet, die Vorposten aufzunehmen.

Selbstverständlich ist es, daß sowohl Vorposten als Feldwachen gut gedeckte Stellungen einnehmen, um möglichst lange vom Feinde unbemerkt zu bleiben, selbst aber rasche Überfälle auf kleinere feindliche Abtheilungen ausführen zu können.

Nach Ablauf der der ersten Partei zur Einnahme ihrer Stellung eingeräumten Zeit rückt der Anführer der zweiten Partei vor, um vorerst an einer Stelle zu halten, von welcher aus er *Schleichpaïrouillen* von 2—3 Mann ausschickt, mit dem Auftrage, den Feind und dessen Stellung auszuforschen. Sobald es denselben gelungen ist, etwas auszukundschaften, überbringen sie sofort ihrem Anführer die Meldung. Hat sich dieser auf Grund mehrerer übereinstimmenden Nachrichten von der Richtigkeit derselben überzeugt, so rückt er mit seiner ganzen Abtheilung bis auf ungefähr 300 bis 400 Schritte gegen die feindliche Stellung vor und schlägt ein schnell befestigtes Lager auf, um von da aus den Angriff zu leiten. Er sendet zu diesem Zwecke kleinere Abtheilungen von 6 bis 20 Mann ab, um die feindlichen Vorposten oder Feldwachen aufzuheben, sei es durch einen raschen Überfall, sei es durch einen offenen Angriff, bei welchem der Kampf durch regelrechtes Ringen entschieden wird. Dabei gilt für beide Parteien die Regel: Der doppelten feindlichen Übermacht hat sich jede Abtheilung ohne weiteren Kampf zu ergeben.

Unterdessen melden aber auch die Vorposten der angegriffenen Partei das Heranrücken des Feindes den nächsten Feldwachen, und diese wieder dem Anführer, welcher nun seinerseits die Maßregeln trifft zur kräftigen

Abwehr der Angriffe. Er zieht zu diesem Zwecke die Feldwachen je nach Bedarf zu größeren Abtheilungen zusammen, damit diese den Feind im offenen Felde angreifen oder ihm Hinterhalte legen u. s. w., um ihn auf jede Weise zu schwächen und zum Aufgeben des Angriffes zu nöthigen. Kleinere Abtheilungen erhalten wieder den Auftrag, während des Kampfes sich durch die feindlichen Abtheilungen zu schleichen und das Lager des Feindes auszukundschaften.

So spinnt sich das Gefecht unter den wechselvollsten Erscheinungen fort, bis es einer Partei gelingt, den Gegner derart zu schwächen, daß zum letzten Angriffe auf die Burg, bzw. das Lager geschritten werden kann. Ist dieselbe (daselbe) erstürmt und die Fahne erobert, so ist der Kampf mit dem Siege der einen Partei entschieden. Sollte jedoch der Kampf mit Ablauf der hiefür bestimmten Zeit noch nicht beendet sein, so entscheidet die Anzahl der Gefangenen den Sieg.

Regeln:

1. Die Parteien müssen durch ein leicht sichtbares Abzeichen zu unterscheiden sein.

2. Die Unteranführer für kleinere Abtheilungen (Feldwachen u. s. w.) werden nur vom Anführer der Partei ernannt.

3. Den Anführern ist jeder unbedingten Gehorsam zu leisten verpflichtet. Wer dagegen fehlt, wird vor ein Kriegsgericht gestellt. (S. 11.)

4. Die Burg und das Lager müssen genau abgegrenzt und durch die Fahne oder, wenn eine solche fehlt, durch ein anderes Abzeichen kenntlich gemacht sein.

5. Gefangene werden durch doppelte Übermacht oder durch regelrechtes Ringen gemacht und dann in die Burg oder ins Lager gebracht.

6. Auf dem Wege zur Burg oder zum Lager müssen die Gefangenen unweigerlich gehorchen und dürfen selbst nichts zu ihrer Befreiung thun. Sie müssen auf Geheiß ihres Besiegers oder des Führers sich verflecken, hinlegen, schweigen u. s. w. Auf der Burg oder dem Lager müssen sie sich vollständig ruhig verhalten und dürfen nichts verrathen. Zu entfliehen ist ihnen nicht gestattet.

7. Wird eine Abtheilung, welche Gefangene abliefern will, unterwegs vom Feinde angegriffen und besiegt (s. 5.), so sind die Gefangenen wieder frei.

8. Gelingt es einem Feinde, sich unbemerkt in die Burg (das Lager) zu schleichen, so befreit er dadurch 2 Gefangene, die er mit sich zurücknimmt.

9. Wird der Anführer einer Partei gefangen, so ist der Kampf beendet.

10. Bei dem Sturme auf die Burg oder das Lager handelt es sich darum, den Gegner über die Grenze zu ziehen. Wer herübergezogen wird, ist Gefangener.

11. Das Kriegsgericht wird aus dem Anführer als Vorsitzenden und den Unteranführern zusammengestellt und entscheidet in allen Fällen der Gehorsamsverweigerung.

12. Um Streitigkeiten zwischen den Parteien während des Kampfes zu schlichten, kann ein Waffenstillstand geschlossen und dann ein Schiedsgericht berufen werden, dessen Entscheidung unter allen Umständen gilt.

B. Wettkämpfe.

Aus der großen Menge von Wettkämpfen wurden nur solche ausgewählt, deren Anordnung kein besonderes Geschick erfordert und deren Betrieb mit keiner vor auszusehenden Gefahr — von unberechenbaren Zufällen natürlich abgesehen — verbunden ist. Weiters wurden namentlich jene Kämpfe bevorzugt, welche sich leicht derart anordnen lassen, daß sie gleichzeitig auch von einer beliebig großen Zahl von Paaren, also in Form von Massenübungen ausgeführt werden können. Nur wenige, nämlich die Kämpfe, welche sich innerhalb eines um das Kämpferpaar gezogenen Kreises abspielen, bilden hievon eine Ausnahme.

Keine Aufnahme fanden die, methodische Schulung und Übung erfordernden Wettkämpfe im eigentlichen Ringen, Schnell- oder Dauerlauf, Weit- oder Hochsprung, Steinstoßen, Weit- oder Zielwurf mit dem Gese, Speere oder Eisenstab, im Diskuswurf, Ballschleudern u. s. w. Ihre Beschreibung, sowie eine Anleitung zu ihrer Ausführung würde viel Raum erfordern und da sie außerdem seit jeher zum Besizstand des deutschen Turnens gehören, so finden sie auch besser ihre Pflege im Turnunterrichte. Das Gebiet des Spielplatzes erleidet dadurch gewiß keine Beschränkung. Wer sie aber trotzdem auch in den Spielstunden treiben will, findet in jedem größeren Turnbuche die nöthige Belehrung. Bezüglich ihrer Durchführung möchte ich nur rathen, sich die erprobten Bestimmungen der Wettturnordnung der deutschen Turnerschaft unter allfälligen, dem Alter der Spieler angemessenen Abänderungen zur Richtschnur zu nehmen.

Armgreifen.

Zwei Gegner stehen sich einander gegenüber. Der zu Ergreifende hält den rechten Arm frei und offen, jedoch nicht über Schulterhöhe, den linken auf dem Rücken. Mit dem rechten Fuße ist ihm jede Bewegung zur Veränderung seiner Stellung erlaubt, auf dem

linken aber darf er sich nur drehen, ohne dabei von der Stelle zu rücken. Der Angreifer sucht nun mit beiden Armen den freien Arm des Gegners zu erfassen und ihn eine vorher bestimmte Zeit, z. B. 15 Secunden, festzuhalten. Gelingt ihm dies oder rückt der Ergriffene mit dem linken Fuße von der Stelle, so hat er gesiegt.

Armfesthalten.

Hierbei läßt einer freiwillig seinen rechten Arm vom Gegner ergreifen und es handelt sich für ihn darum, sich unter Beobachtung der beim „Armgreifen“ angegebenen Stellung innerhalb einer bestimmten Zeit frei zu machen. Gelingt es, so ist er Sieger.

Ziehkampf.

Dabei stehen sich die beiden Gegner in einer Schrittstellung, den rechten oder linken Fuß vorn, gegenüber, und fassen sich gegenseitig am rechten (linken) Handgelenke. Es sucht nun einer den anderen durch Ziehen zu nöthigen, einen Fuß wegzustellen oder überhaupt nur zu heben. Wer dies thut, hat verloren. Statt am Handgelenke, können sich die Gegner auch mit beiden Händen je an einem Oberarme oder Unterarme fassen oder den Arm, mit welchem sie ziehen, im Ellbogengelenke einhängen. Sind hölzerne oder eiserne Ringe von entsprechender Größe oder ein ringförmig geschlossenes Seil vorhanden, so kann auch daran Griff genommen werden.

Kann auch so angeordnet werden, daß sich die Gegner über eine hinter ihnen befindliche Grenze zu ziehen suchen.

Schiebekampf.

Die Anordnung zu diesem Kampfe ist die gleiche wie beim Ziehkampfe, nur sucht man den Gegner durch Schieben aus der Stellung zu drängen.

Zieh- und Schiebekampf.

(Steirischringen.)

Die Gegner stehen sich in einer Vorschrittstellung gegenüber, die vorgestellten Füße (bei beiden die gleichen) berühren sich mit den äußeren Fußkanten. Ist der rechte Fuß vorgestellt, so geben sich die Gegner die rechte Hand, sonst umgekehrt. Die freien Arme werden entweder auf den Rücken gelegt oder auf die Hüfte gestützt. Es gilt nun, beliebig durch Ziehen oder Schieben, je nachdem sich die Gelegenheit bietet, den Gegner aus seiner Stellung zu bringen. Dabei darf aber weder ein Ruck angewendet noch die freie Hand zu Hilfe genommen werden. Wer bei diesem Kampfe genöthigt wird, einen Fuß zu heben oder wegzustellen, ist besiegt. Fällt aber einer derart, daß er bei unverrücktem Stande mit der freien Hand den Boden berührt, so entscheidet dies nichts.

Hinkampf mit Stoßen.

(Hahnenkampf.)

Die beiden Gegner kreuzen die Arme auf der Brust oder auf dem Rücken, heben den einen Fuß, jeder den gleichen, und hüpfen dann aufeinander zu. Es gilt

nun, den Gegner durch Stöße mit der linken oder rechten Leibesseite gegen den Oberarm (nicht gegen das Gesicht) zum Niederstellen des gehobenen Beines zu nöthigen. Der Gegner aber sucht den Stößen auf geschickte Weise (durch Seitwärts- oder Rückwärtshüpfen, rasches Drehen u. dgl.) auszuweichen oder durch Gegenstöße zu begegnen. Regel hierbei ist, daß mit dem Hüpfbeine nicht gewechselt werden darf, bis der Kampf entschieden ist. Wer das gehobene Bein niederstellt oder wer die Hände zu Hilfe nimmt, hat verloren.

Hinkampf mit Ziehen.

Dabei fassen sich die Gegner mit einer Hand, der rechten oder linken, und einer sucht den andern durch Ziehen zum Niederstellen des gehobenen Beines zu zwingen, ohne jedoch den freien Arm, welcher auf die Hüfte gestützt oder auf den Rücken gelegt wird, gebrauchen zu dürfen.

Kann auch so angeordnet werden, daß sich die Gegner mit beiden Armen fassen.

Freier Hinkampf.

Bei dieser Art werden die Arme freigehalten und steht es im Belieben des Einzelnen, den Gegner durch Stoßen oder Ziehen zu überwinden.

Hinkampf im Kreise.

Die bisher angeführten Arten des Hinkampfes können auch so ausgeführt und erschwert werden, daß die Gegner in einem Kreise, dessen Durchmesser 6—8

Schritte beträgt, stehen und sich bekämpfen. Als Regel gilt dann: wer das gehobene Bein niederstellt oder, ohne dies zu thun, über die Kreislinie hüpfst, hat verloren.

Ringen im Grüblein.

Der eine steht mit einem Fuße in einer kleinen Grube (oder innerhalb eines kleinen auf dem Boden gezogenen Kreises), um die Angriffe des auf ihn los-hinkenden Gegners abzuwehren. Er darf sich dabei auf dem in der Grube stehenden Fuße nach allen Seiten drehen, sowie denn überhaupt bei diesem Kampfe weder für den einen noch den anderen eine Beschränkung in der Anwendung der Bewegungen, der Griffe — rohe und ungeziemende natürlich ausgeschlossen — stattfindet. Sobald der Angegriffene den Fuß aus der Grube stellt, hat er verloren; dagegen ist sein Gegner besiegt, wenn er das gehobene Bein niederstellt. Wird der Kampf wiederholt, so tauschen die Gegner die Plätze.

Schiebekampf im Kreise.

Die Gegner stehen in einem Kreise, dessen Durchmesser 6—8 Schritte beträgt, in einer Vorschrittstellung, das vordere Bein gebeugt, fassen sich an einem Oberarme und an einer Schulter, und suchen sich über die Kreislinie hinauszuschieben. Wer hierbei gezwungen wird, mit beiden Füßen aus den Kreise zu treten, ist besiegt. Statt mit dem angegebenen Griffe kann das Schieben auch so erfolgen, daß die Gegner die rechte Hand gegen die rechte, die linke gegen die linke, oder beide Hände gegeneinander stemmen, wobei dann noch als weitere Regel

festgestellt werden kann, daß, wer den Arm krümmt, ebenfalls besiegt ist, wenn er auch nicht den Kreis überschreitet. Oder die Gegner fassen sich an beiden Oberarmen und bewirken so das Schieben. Am wertvollsten wird aber diese Wettkampfform, wenn es jedem freigestellt bleibt, im Laufe des Kampfes den Griff nach Belieben ändern zu dürfen.

Stabschiebekampf.

Die Gegner fassen den 2—3 m langen Stab mit der einen Hand so, daß die innere Handfläche gegen das Stabende stemmt, mit der andern mehr nach der Mitte. Sie stellen dann das eine Bein vor, beugen dasselbe im Knie und suchen sich von der Stelle nach rückwärts über eine Grenze zu schieben. Wer über die hinter ihm liegende Grenze geschoben wird, ist besiegt.

Der Griff kann auch so angeordnet werden, daß das Stabende unter die Schulter genommen wird, und zwar unter die linke, wenn das rechte Bein vorgestellt ist, während beide Hände nach der Mitte zu Griff nehmen.

Statt daß die Gegner Gesicht gegen Gesicht Stellung nehmen, können sie auch Rücken gegen Rücken das Schieben ausführen. Daß das Schieben auch mit zwei Stäben erfolgen kann, braucht wohl nur angedeutet zu werden. Die Stäbe werden hierbei entweder an den Enden gehalten oder unter die Schultern genommen.

Seilziehen im Kreise.

Ein Kampf zweier Gegner, wobei sich der eine innerhalb eines Kreises von 6—8 Schritten Durchmesser,

der andere außerhalb desselben befindet. Beide halten die Enden eines 5—6 m langen Seiles gefaßt. Es sucht nun jeder den Gegner über die Kreislinie zu ziehen, was der „Innere“ durch allmähliches Kürzerfassen des Seiles, der „Äußere“ durch Laufen um den Kreis in Verbindung mit Ziehen zu bewerkstelligen sucht. Wer hinübergezogen wird, ist besiegt. Wird der Kampf wiederholt, so erfolgt ein Wechsel in den Rollen.

Ziehen mit dem Nackengurte.

Das Geräth zu diesem Wettkampfe ist allbekannt und bedarf daher keiner Beschreibung. Die Gegner stehen entweder Rücken gegen Rücken oder Stirn gegen Stirn, stemmen im ersteren Falle mit den Schultern, im letzteren mit dem Nacken gegen den Gurt, und suchen sich so über eine Grenze oder bis zu einer bestimmten Stelle zu ziehen. Alles Reißen und Zerren ist dabei untersagt.

Aus dem Kreise treiben.

(Der Kampf um den Platz.)

Die beiden Gegner stehen innerhalb eines Kreises, dessen Durchmesser 8—10 Schritte beträgt. Aufgabe bei diesem Wettkampfe ist es, den Gegner durch Schieben, Stoßen, Ziehen, Aufheben und Tragen, kurz auf jede mögliche Weise aus dem Kreis zu schaffen oder ihn zu nöthigen, mit beiden Füßen über den Kreis zu treten. Untersagt sind nur alle schmerzhaften oder unanständigen Griffe, das Zerren an den Kleidern oder das Schleifen des sich auf den Boden werfenden Gegners.

Der Kampf kann auch so angeordnet werden, daß es gilt, den Gegner vom Kampfplatze aus bis zu der Stelle, auf welcher ein Schiedsrichter steht, zu drängen.

Den Schlag abgewinnen.

Dieser Wettkampf ist in besonderem Grade geeignet, Geschmeidigkeit, Gewandtheit, Schnelligkeit im Ausweichen und im Springen zu üben. Es handelt sich nämlich darum, dem Gegner einen Schlag mit der flachen Hand auf den Arm oder Leib zu geben, ohne von ihm einen Nachhieb zu erhalten. Schläge mit der Faust oder auf das Gesicht sind ausgeschlossen, Schläge auf die Hände gelten nicht. Am anziehendsten gestaltet sich der Kampf, wenn nur mit einer Hand geschlagen werden darf, während die andere Hand auf den Rücken gelegt wird und weder zur Mithilfe noch zur Abwehr gebraucht werden darf. Zur Abwechslung kann auch das Schlagen mit beiden Händen geübt werden, obwohl der Kampf dann an Wert verliert.

Wetthinken.

Es handelt sich für das Kämpferpaar darum, von einem Male aus auf ein Zeichen des Schiedsrichters eine bestimmte Strecke, etwa von 50, 80, 100, Schritten, je nach Übereinkommen auf dem rechten oder linken Fuße zu durchhinken. Wer früher die Stelle erreicht, hat gewonnen. Ein Absehen oder ein Wechseln mit dem Hüpsbeine macht das weitere Hüpsen ungiltig.

Wetthüpfen im Hockstande.

(Die wandernden Frösche.)

Die Kämpfenden beugen die Knie so tief als möglich, die Hände auf die Hüften gestützt, und hüpfen dann in diesem Hockstande nach einem bestimmten Ziele. Wer zuerst anlangt, ohne abgesetzt oder mit den Händen den Boden berührt zu haben, ist Sieger.

Wettlauf im Kreise.

Auf dem Umfange eines in den Boden gerissenen Kreises von 5—6 m Durchmesser werden in ganz gleichen Abständen 2 (3, 4) Läufer aufgestellt. Auf ein Zeichen beginnen sie nun zu laufen, wobei sie sich auf dem Umfange zu halten haben. Wer hiebei vom Hintermann berührt wird oder wer, um der Berührung auszuweichen oder um einen Vorsprung zu gewinnen, nach innen, d. h. nach der Kreismitte zu ausweicht, muß austreten. Der Übrigbleibende ist Sieger.

Eierlauf.

Eine auch Erwachsene sehr anregende Art des Wettlaufens. Dabei werden je nach der Anzahl der Theilnehmer zwei oder mehr gerade Laufbahnen von gleicher, genau bestimmter Länge nebeneinander folgendermaßen hergerichtet. Auf jeder Laufbahn werden hintereinander in ganz gleichen Abständen 4 Eier (Steine oder dgl. thun's auch) so auf den Boden gelegt, daß das letzte Ei sich genau am Endpunkte der Bahn befindet. Alle Bahnen haben eine gemeinsame, deutlich

bezeichnete Ablaufslinie, hinter der sich die Läufer, für jede Bahn einer, aufstellen. Auf ein Zeichen des Spielers oder auf dessen Zuruf laufen sie gleichzeitig aus mit der Aufgabe, jedes Ei einzeln aufzulesen und mit ihm hinter die Anlaufslinie zurückzulaufen, um es dort niederzulegen. Da immer nur ein Ei geholt werden darf, so muß jeder Läufer viermal aus- und wieder zurücklaufen. Es entwickelt sich so ein recht ausgiebiger Dauerschneellauf, weshalb die Laufbahn nicht allzulang angelegt werden soll. 60 Schritte bei Knaben, 120—140 Schritte bei Erwachsenen dürften vollkommen genügen. — Wer mit der Aufgabe zuerst fertig wird, ist in seiner Gruppe Sieger.

Um nun aus den Gruppensiegern den besten Läufer zu ermitteln, werden soviel Eier als Sieger sind auf die die Endpunkte der Laufbahnen verbindende Gerade niedergelegt und dann auf ein Zeichen sämtliche Bewerber von der Ablaufslinie abgelassen. Wer zuerst mit einem Ei zurückkehrt, ist Sieger über alle.

Ringen im Liegen.

Die beiden Gegner liegen neben einander auf dem Rücken. Auf ein vom Schiedsrichter gegebenes Zeichen drehen sie sich rasch gegen einander, und nun sucht einer den anderen wieder zum Liegen auf dem Rücken zu bringen und in dieser Lage eine bestimmte Zeit, z. B. 15 Secunden, festzuhalten.

Kann auch so angeordnet werden, daß einer sich freiwillig auf den Rücken legt, um vom anderen am

Umdrehen und Aufstehen innerhalb einer festgesetzten Zeit verhindert zu werden.

Ringen um den Untergriff.

Die Gegner stehen einander gegenüber, die in den Knien leicht gebeugten Beine seitwärts gestellt, um einen breiten, sicheren Stand zu gewinnen, den Oberkörper vorgeneigt, die gebeugten Arme fest an den Leib gedrückt. Aus dieser für Angriff und Abwehr gleich günstigen Stellung suchen sie nun, sich den Untergriff, d. h. den Griff, wobei der eine mit beiden Armen den Leib des anderen umfaßt, abzugewinnen. Dies ist einem besonnenen Kämpfer gegenüber nicht so leicht und erfordert manche Listen, Scheinbewegungen, Griffe u. s. w., bis sich ein Augenblick bietet, den Griff zu gewinnen und denselben eine bestimmte Zeit zu behalten oder den Gegner unter Beibehaltung des Griffes nach einem Ziele zu drängen oder zu tragen.

C. Scherzhafte Spiele und Wettkämpfe.

Den hier folgenden Spielen und Wettkämpfen wird wohl niemand höheren Wert beilegen, als sie selbst beanspruchen: bei Jugendfesten, auf der Rast nach einem Ausfluge oder in Stunden, wo man sich müde gehest hat und nicht mehr Neigung und Lust zu einem ernsthaften Spiele besitzt, fröhlichen Zeitvertreib und Kurzweil zu bieten.

Jakob, wo bist du.

Zwei Spielern werden die Augen verbunden; der eine ist mit einem Plumpsack bewaffnet und stellt den

Herrn, der andere den Diener Jakob vor. Die übrigen bilden um dieselben mit Händefassen einen Kreis, und haben die bei diesem Spiele allerdings schwer erfüllbare Aufgabe, sich still und ruhig zu verhalten — so lange es möglich ist. Nachdem man Herrn und Diener einigemale herumgedreht hat, werden sie losgelassen und das Spiel beginnt. Der Herr sucht des Dieners, auf welchen er ergrimmt ist, habhaft zu werden und ihn mit dem Plumpfacke zu züchtigen. Um der Strafe zu entgehen, verhält sich aber Jakob mäuschenstille und sucht immer aus der Nähe seines Herrn zu gelangen. Ruft nun der Herr: „Jakob, wo bist du?“, so muß dieser zwar mit einem „Hier!“ antworten (oder schnalzen, pfeifen u. dgl.), drückt sich aber gleichzeitig schleunigst von seinem Platze, behutsam auf den Behen schleichend, um von seinem Herrn, der dem Schalle nachgeht, nicht erwischt zu werden. So dauert das Suchen solange, bis der Herr den Diener erwischt und ihn durchprügelt. Beide werden dann durch ein anderes Paar ersetzt.

Wird das Spiel in einem Turnsaale getrieben, wo die Nothwendigkeit, einen Kreis zu bilden, entfällt, so müssen die beiden Blinden durch den Ruf: „Heiß!“ gewarnt werden, wenn sie sich einem Geräthe, über welches sie fallen könnten, nähern.

Die blinde Jagd.

Dem vorigen Spiele ähnlich. An einem Pfahle werden zwei etwa 4 m lange Seile (Springschnüre) befestigt. Zwei Spieler, der Jäger und das Wild, welchen die Augen verbunden sind, erfassen die Enden

der Seile und laufen um den Pfahl herum. Sobald der Jäger „Halloh!“ ruft, gibt das Wild Antwort (durch Pfeifen, Schnalzen, mit einer Klapper, Pfeife o. dgl.), sucht aber dem Jäger, der es zu haschen sucht, zu entweichen. So geht das Spiel fort, bis endlich der Jäger das Wild erwischt, worauf beide durch ein anderes Paar abgelöst werden.

Der Schellenmann.

Die Spieler bilden mit Händefassen ein Viereck, dessen Seiten 12—15 Schritte lang sind. An den Ecken, 2—3 Schritte von ihnen entfernt, werden 4 mit Wolle oder sonstigem weichen Zeug gefüllte Säcke so gelegt, daß sie mit den Diagonalen gleichlaufen. (S. Fig 34.)



Fig. 34.

Von 3 ausgelosten oder freiwillig sich anbietenden Spielern werden zweien die Augen verbunden; sie stellen die Blinden vor. Der dritte wird Schellenmann

und hängt sich als solcher einen Schellenkranz um (mangelts an dem, so thuts auch ein Pfeifchen, eine Schnarre u. dgl.). Es ist nun Aufgabe der Blinden, welche mit Plumpsäcken bewaffnet sind, den Schellenmann einzufangen, wobei sie die possierlichsten Purzelbäume über die ihnen im Wege liegenden Säcke schlagen. Gelingt es ihnen endlich, den Schellenmann zu fassen, so werden alle 3 von andern ersetzt.

Topf schlagen.

Ein Topf wird als Ziel auf den Boden gesetzt. 10—20 Schritte davon stellt sich der mit einem derben Stocke bewaffnete Schläger auf, nachdem ihm noch vorher erlaubt wurde, die Entfernung vom Topfe zu seinem Standplatze selbst abzuschreiten und abzumessen. Hierauf verbindet man ihm die Augen, dreht ihn einige Male herum und überläßt es ihm dann, sich beim Marsche nach dem Topfe zurechtzufinden, ohne aber mit dem Stocke auf dem Boden, welcher natürlich von allen Hindernissen frei sein muß, herumzutasten. Bei den Versuchen, den richtigen Weg einzuschlagen, darf ihn niemand durch einen Ruf stören oder warnen. Glaubt er sich dem Topfe nahe, so führt er den Schlag und zwar von oben nach unten. Wer den Topf zer schlägt, erhält den bestimmten Preis.

Statt den Topf auf den Boden zu stellen, kann man ihn auch in beiläufig Scheitelhöhe an einer Schnur aufhängen. In diesem Falle erfolgt der Schlag von unten nach oben.

Ähnlich dieser Belustigung ist das

Eierschlagen.

Zwei Stangen werden ungefähr 3 Schritte voneinander in den Boden gesteckt und oben durch ein Seil verbunden. Auf dieses Seil wird mit einer dünnen Schnur ein Ei aufgehängt. Es handelt sich nun für den Schläger, nachdem man ihm die Augen verband und er einigemale herumgedreht wurde, mit einem Stocke das Ei zu treffen, wozu ihm 3 von oben herab zu führende Schläge erlaubt sind.

Apfelhüpfen.

(Der schwebende Bissen.)

An einem Baumaste oder an einem wagrechten Balken wird mit einer Schnur in Scheitelhöhe der Spieler ein Apfel aufgehängt. Es gilt nun, ohne Mithilfe der Arme, welche im übrigen zwanglos gehalten werden dürfen, durch Aufspringen aus dem Stande den Apfel mit dem Munde zu fassen.

Wurstspringen.

Herrichtung wie beim vorigen Scherze. Die Spieler stellen sich aber einer hinter dem andern in einer Entfernung von 10—12 Schritten auf und einer nach dem andern nimmt einen Anlauf und sucht im Sprunge ein Stückchen Wurst abzubeißen. Die Hände dürfen dabei nicht zur Mithilfe gebraucht werden.

Teller schlagen.

Wie beim Apfelhüpfen ist hier auf einer Schnur in Scheitelhöhe ein Teller, etwa in einem kleinen Netze, so aufgehängt, daß die rückwärtige Fläche gegen den Boden gerichtet ist. Es gilt nun, durch hohes Spreizen, d. h. schwunghaftes Heben eines gestreckten Beines den Teller zu berühren.

Noch lustiger wird der Scherz, wenn man den Teller heimlich mit Wasser gefüllt hat, welches sich über den ahnungslosen Sieger unter dem Gelächter der Übrigen ergießt.

Fuchsprellen.

(Der Walfisch.)

Die Spieler stehen sich in zwei dicht geschlossenen Reihen angeichts gegenüber. Jeder faßt zuerst mit der rechten Hand sein eigenes linkes Handgelenk von oben her und mit der linken das rechte Handgelenk des Gegenüberstehenden (die sogenannte Handsflecte), oder die Gegner fassen sich mit den gleichen Händen, so daß die Arme kreuzweise verschlungen sind. Auf diese so gebildete sichere Unterlage legt sich ein Spieler mit ganz steif gestrecktem Körper, die Arme fest anliegend oder noch besser auf der Brust verschränkt. Durch gleichmäßiges Heben und Senken bringt man nun den Ausliegenden in Schwung, und wirft ihn auf ein bestimmtes Zeichen (z. B. „1! 2!—3!“) in die Höhe und etwas weiter, so daß er von den nächsten Paaren aufgefangen wird. Die Paare, an denen er vorüber ist, reihen sich rasch oben an, so daß das

Pressen beliebig lang fortgesetzt werden kann. Hat der Gepresste genug, so wird er mit einem letzten Rucke hinausgeschneelt. Vorher stellt sich aber der Spielleiter an das Ende der Paare und erfasst ihn an den Armen, damit er beim Niedersprunge auf die Füße zu stehen kommt.

Bekannt ist es wohl, dass man das Fuchsprellen auch mit einem Leintuche, dessen Ecken und Ränder von kräftigen Spielern gehalten werden, ausführen kann.

Gymnastischer Tanz.

(Der hüpfende Kreis.)

Die Spieler bilden einen Kreis, das Gesicht der Mitte zugekehrt und einer vom andern 2 bis 3 Schritte entfernt. In der Mitte steht der Spielleiter oder ein dazu sich Eignender mit einer entsprechend langen Schnur, an deren einem Ende ein mit Sand gefüllter Beutel befestigt ist. Diese Schnur wird nur vom Spielleiter rasch im Kreise herumgeschwungen, so dass der Beutel dicht am Boden hinstreicht und gegen die Füße der am Kreisumfange Stehenden schlägt. Die Letzteren suchen aber dem Getroffenwerden durch Aufhüpfen auszuweichen. Wer von dem Beutel oder der Schnur getroffen wird oder wer, um auszuweichen, seinen Platz verlässt, muss austreten. So wird die Schar der Hüpfenden immer kleiner, bis nur mehr einer übrig bleibt. Dieser ist Sieger.

Die Spieler können sich auch so aufstellen, dass sie die Rücken oder die eine Leibesseite der Kreismitte zuwenden. Es können auch Drehungen dem Hüpfen

zugeordnet werden u. s. w. Die schwerste, nur von den Stärksten ausführbare Art ist aber die, wenn die Spieler, Gesicht nach der Mitte, sich auf Hände und Füße bei ganz gestrecktem Körper (turnsprachlich „Liegestütz“), stützen und der Schnur durch Aufhüpfen mit den Händen ausweichen. Dem Aufhüpfen kann dann noch weiters ein Händeklatschen hinzugeordnet werden.

Der Kampf auf allen Vieren.

Will man den unter „Ziehen mit dem Nackengurte“ (s. dasselbe) beschriebenen ernsthaften Wettkampf als Spielscherz, der aber recht tüchtig anstrengt, ausführen, so ordne man ihn folgendermaßen an: Die sich den Rücken zuehrenden Kämpfer stützen sich mit Händen und Füßen auf dem Boden, ziehen den Gurt zwischen den Beinen hindurch und legen ihn über den Kopf auf den Nacken. Auf ein Zeichen beginnt dann das Ziehen. Wer den Gegner eine bestimmte Strecke weiter zieht, ist Sieger.

Noch toller wird der Scherz, wenn man den beiden Kämpfern ein Seil je an ein Bein oder an beide Beine bindet.

Sackhüpfen.

Von den Theilnehmern wird jeder mit dem ganzen Körper bis an den Hals in einen Sack gesteckt, welcher dann zugebunden wird. Hierauf werden alle in einer Reihe aufgestellt und es erfolgt das Zeichen zum Hüpfen nach dem Ziele. Wer dasselbe zuerst erreicht, hat gesiegt.

Erleichtert wird das Hüpfen, wenn der Sack unter den Achseln festgebunden wird, so daß die Arme frei bleiben. — Erwähnt sei noch, daß auch ein Sacklaufen ausgeführt werden kann.

Bandhüpfen.

Dem vorigen Wettkampfe ähnlich, doch schwieriger. Dabei werden den Spielern die Beine in der Nähe der Knöchel mit einem Bande (Sacktuche) zusammengebunden. Die Anordnung für den Wettkampf ist die gleiche wie oben.

Sowohl das Sack- als das Bandhüpfen lasse man nur auf weichem Rasen oder Sandboden ausführen, um Verletzungen beim Fallen zu vermeiden.

Dreibeinlauf.

Die nach der Größe geordneten Spieler stehen in einer geschlossenen Reihe neben einander. Je zwei bilden ein Paar und fassen sich mit den innern Armen oder legen sich dieselben um die Hüften. Jedem Paare werden nun die nebeneinanderstehenden Beine (dem rechtsstehenden das linke, dem linksstehenden das rechte) mit einem Bande, Sacktuche oder Riemen zusammengebunden. Auf ein vom Ziele aus gegebenes Zeichen beginnen die Paare den Wettlauf. Man setze das Ziel nicht zu weit und sorge besonders dafür, daß die Laufbahn keine Unebenheiten hat.

Lauf auf allen Vieren.

Ein Wettlauf auf Händen und Füßen nach einem Ziele, wobei derjenige austrreten muß, der mit den Knien den Boden berührt. Der Lauf kann so angeordnet werden, daß entweder der Kopf oder die Füße vorgehen, oder daß er seitwärts ausgeführt wird. Nicht geringeren Spass bereitet ein Lauf auf beiden Händen und einem Beine, während das andere gehoben bleiben muß.

Hasenlaufen.

Die Teilnehmer setzen sich in einer Reihe nebeneinander nieder, kreuzen die Beine, erfassen mit der linken Hand den rechten Fuß, mit der rechten Hand den linken Fuß und wälzen sich auf solche Weise vorwärts (überpurzeln sich). Wer zuerst ans Ziel kommt, hat gesiegt.

Vertheilung

der Spiele und Wettkämpfe auf die einzelnen
Altersstufen.

Untere Altersstufe	Mittlere Altersstufe	Obere Altersstufe
<p>A. Lauffspiele.</p> <p>Beck. Schneidebeck. Der Ring. Rage und Maus. Fuchs aus dem Loch. Dritten abschlagen. Glücke und Geier. Schwarzer Mann. Tag und Nacht. Holland und Sec-land. Die Jagd. Diebschlagen. Schlaglaufen.</p> <hr/> <p>B. Ballspiele.</p> <p>Stehball. Kreisball. Rudball. Eckball. Reiterball.</p>	<p>A. Lauffspiele.</p> <p>Schneidebeck. Fuchs aus dem Loch. Dritten abschlagen. Bärenschlagen. Die Jagd. Diebschlagen. Schlaglaufen. Foppen und Fan- gen. Wächter u. Diebe. Barlaufen.</p> <hr/> <p>B. Ballspiele.</p> <p>Eckball. Die Jagd. Geierspiel. Balltreiben. Das deutsche Ball- spiel. Bierball. Bastardeln.</p>	<p>A. Lauffspiele.</p> <p>Dritten abschlagen. Die Schmelzjagd. Diebschlagen. Foppen u. Fangen. Barlaufen. Feldbar.</p> <hr/> <p>B. Ballspiele.</p> <p>Eckball. Die Jagd. Balltreiben. Wandball. Das deutsche Ball- spiel. Bierball. Ball m. Freistätten. Lamburinschlagen. Lawn-Tennis. Thorball (Cricket.) Ballonspiel. Faustball. Wanderball. Ballhaschen.</p>

Untere Altersstufe	Mittlere Altersstufe	Obere Altersstufe
Prellball. Geierspiel. Dreiball. Meten. —————	Tamburinschlagen. Lawn-Tennis. Wanderball. Ballhaschen. Balljagd.	Balljagd. Kreisfußball. Thurmball. Raffball. Fußball mit Auf- nehmen.
C. Wurffspiele. Ziegenspiel. Steinspiel. —————	Kreisfußball. Thurmball. ————— C. Wurffspiele.	Fußball ohne Auf- nehmen. Kollball. Schlenderball.
D. Kampfspiele. Gefangenen be- freien. Kettenreißen. Tauziehen. Ringender Kreis. Reiterkampf. Zielreißen. Stürmen. Festungsspiel. Räuber und Gen- darmen. —————	Steinspiel. ————— D. Kampfspiele. Kettenreißen. Tauziehen. Ringender Kreis. Zielreißen. Stürmen. Der Überfall. Das Festungsspiel. Räuber und Gen- darmen. Der Kampf um den Stab.	Stoßball. ————— C. Kampfspiele. Tauziehen. Kettenreißen im Kreise. Ringender Kreis. Der Überfall. Der Kampf um den Stab. Das Ritter- und Bürgerspiel. Das Kriegsspiel. —————
E. Wettkämpfe. Armgreifen. Armfesthalten. Hinkampf mit Stoßen.	Der Kampf um den Stab. Das Ritter- und Bürgerspiel. Das Kriegsspiel. —————	D. Wettkämpfe. Die gleichen wie für die mittlere Altersstufe. —————

Untere Altersstufe	Mittlere Altersstufe
<p>Hinkampf mit Ziehen. Hinkampf im Kreise. Seilziehen im Kreise. Schlag abgewinnen. Wetthinken. Eierlauf. Ringen im Liegen.</p>	<p>E. Wettkämpfe.</p> <p>Armgreifen. Armfesthalten. Ziehkampf. Schiebekampf. Zieh- und Schiebekampf. Hinkampf mit Stoßen. Hinkampf mit Ziehen. Freier Hinkampf. Hinkampf im Kreise. Ringen im Grublein. Schiebekampf im Kreise. Stabschiebekampf. Seilziehen im Kreise. Ziehen mit dem Nackengurte. Aus dem Kreise treiben. Den Schlag abgewinnen. Wetthinken. Wetthüpfen im Hockstande. Wettlauf im Kreise. Eierlauf. Ringen im Liegen. Ringen um den Untergriff.</p>
	<p>Die scherzhaften Spiele und Wettkämpfe fanden bei der Vertheilung keine Berücksichtigung.</p>
	<p><i>Anmerkung.</i> Sämmtliche Lauf- und Ballspiele und Wettkämpfe für die obere Altersstufe eignen sich auch für Männer; von den Kampfspiele: Tauziehen, Kettenreißen im Kreise, Ringender Kreis, Kampf um den Stab.</p>

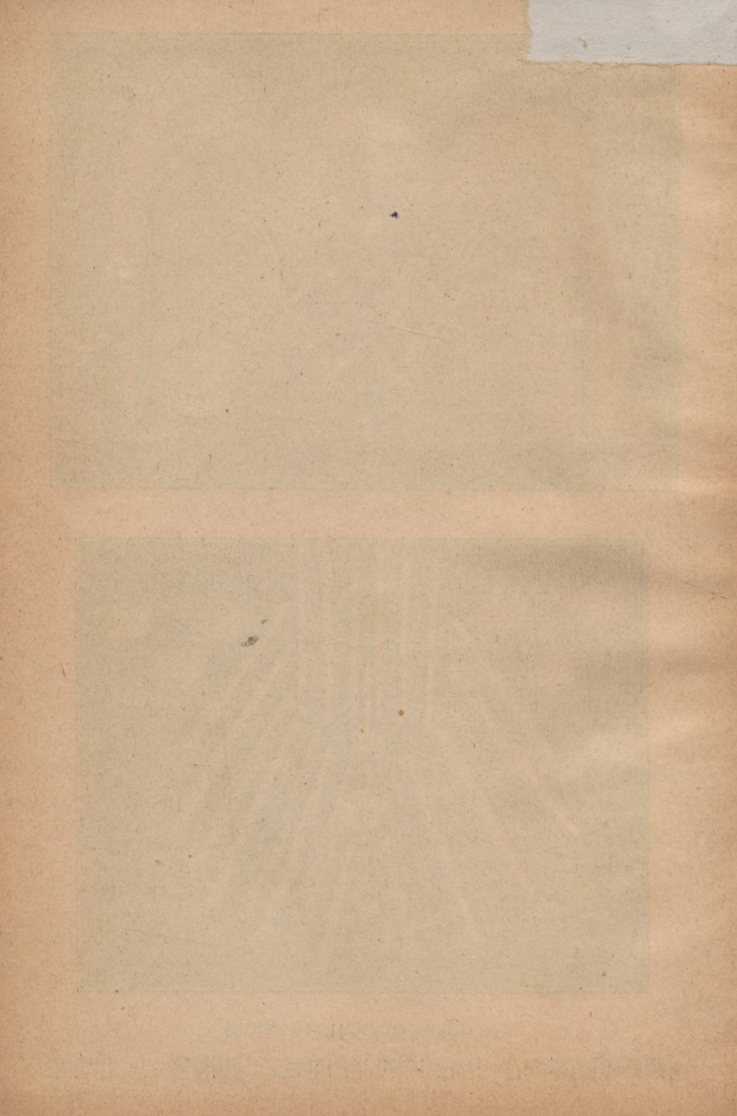
Register.

	Seite		Seite
Ärmel, hölzener	134	Eßball	60
Apfelhüpfen	245	Eierschlagen	245
Armfesthalten	232	Eierlauf	239
Armgreifen	231	Einfacher Fußball	178
Aus dem Kreise treiben	237	Eistreiben	75
Außere und Innere	60	Fahnenbarlauf	49
Bärenschlagen	30	Faustball	136
Bärenspiel	199	Feldbar	50
Bahnlaufen	43	Festungsspiel, das	216
Ballhaschen	141	Filzbälle	5
Balljagd	142	Foppen und Fangen	38
Ballkelle	9	Dreier Hinkampf	234
Ball mit Freistätten	96	Freiwolf	30
Balkonspiel	134	Fuchs aus dem Loch	19
Ballspiel, deutsches	80	Fuchsprellen	216
Ballspiel ohne Einschießer	89	Fuchs und Henne	22
Balltreiben	73	Fußball, Geräth	7
Bandhüpfen	249	Fußball mit Aufnehmen	151
Barlaufen	43	Fußball ohne Aufnehmen	178
Barren	115	Gefangenen befreien	203
Barrlaufen	43	Geierspiel	70
Bastardeln	94	Geisen	200
Blinde Jagd	242	Gemischter Fußball	151
Burgball	146	Glücke und Geier	22
Deutern	15	Goldball	89
Deutsches Ballspiel	80	Grenzbball	192
Diebschlagen	35	Gymnastischer Tanz	247
Dreiball	90	Hahnenkampf	233
Dreibeinlauf	249	Handballspiel	76
Drei Mann hoch	20	Handbälle	5
Dritten abschlagen	20	Happel	75

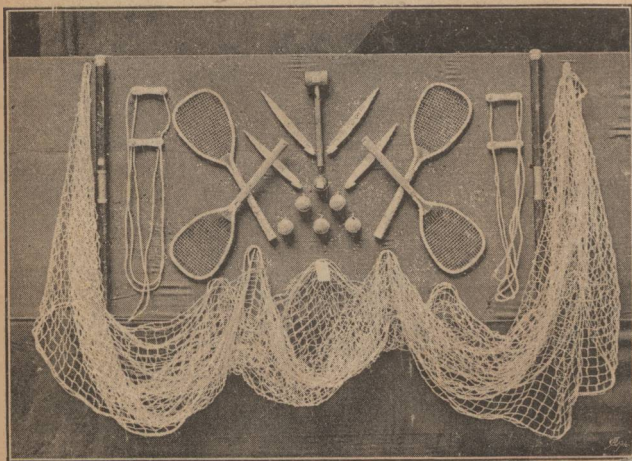
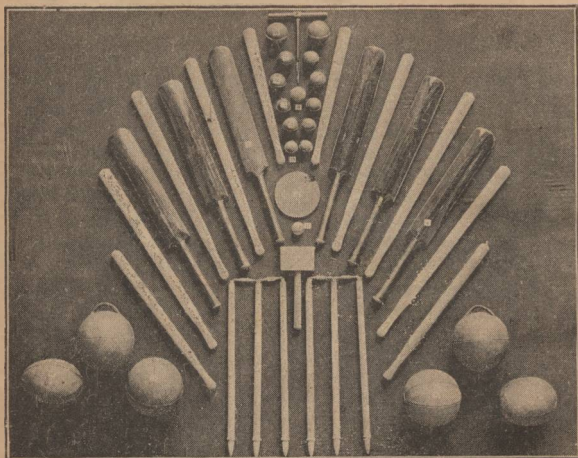
	Seite		Seite
Harpastum	147	Lutesor	30
Haschen	15	Neten	91
Hase und Hund	34	Netzball	140
Hasenlauf	250	Netzballspiel	106
Hecke, die	203	Paläster	80
Hinkampf im Kreise	234	Prellball	66
Hinkampf mit Stoßen	233	Prellholz	9
Hinkampf mit Ziehen	234	Radball	58
Hohlball	7	Raffball	147
Hohle Handbälle	6	Rasenballspiel	106
Holland und Seeland	28	Räuber und Gendarmen	219
Hüpfender Kreis	247	Reiterball	64
Jagd, die	32	Reiterkampf	209
Jagd (Ballspiel)	62	Ring, der	17
Jakob, wo bist du?	241	Ringender Kreis	207
Kaiserball	80	Ringem im Grüblein	235
Kampf auf allen Vieren	248	Ringem im Liegen	240
Kampf um den Stab	222	Ringem um den Untergriff	241
Kampf um den Platz	237	Ritter- und Bürgerpiel, das	223
Katze und Maus	18	Roland	30
Kerzholz	124	Rollball	187
Kettenreißen	204	Rosball	192
Kettenreißen im Kreise	206	Rundum	96
Korktreiben	75	Sackhüpfen	248
Kreisball	56	Sacklaufen	249
Kreisfußball	143	Sauball 70 u.	192
Kreislaufball	96	Schellenmann, der	243
Kreiswurfball	141	Schiebekampf	233
Kreuzhaschen	16	Schiebekampf im Kreise	235
Krieket	114	Schindelspiel	80
Krieketball	6	Schlag abgewinnen	238
Krieketschlagholz	9	Schlagball-Spiel	80
Kriegsspiel, das	226	Schlagholz	8
Kaufball	80	Schlaglaufen	37
Kauf auf allen Vieren	250	Schleuderball, Geräth	
Lawn-Tennis	106		
Lezeln	15		

	Seite		Seite
Schwarzer Mann	23	Überfall, der	214
Schwebender Bissen	245	Über den Strich ziehen	210
Seilkampf	206	Vierball	89
Seilziehen im Kreise	236	Vorschriften über das Wassertrinken	4
Spielgeräthe	5	Wachtel, die	199
Spielplatz	1	Wächter und Diebe	41
Stabschiebekampf	236	Wählen und Losen	11
Stehball	55	Walffisch, der	246
Steinspiel	200	Wandball	76
Steirischringen	233	Wanderball	140
Stoßball, Geräth	8	Wandernden Frösche, die Wassertrinken Vorschrift. über das	239 4
Stoßball, Spiel	196	Weiß und Schwarz	25
Stürmen	212	Wetthinken	238
Tag und Nacht	25	Wetthüpfen im Hockstand Wettlauf im Kreise	239 239
Tamburinschlagen	102	Wurstspringen	245
Tauziehen	206	Zed	15
Tellerschlagen	246	Ziegenpiel, das	199
Thor	114	Ziehkampf	232
Thorball, Geräth . 6 u.	114	Zieh- und Schiebekampf Ziehen m. d. Nackengurte	233 237
Thorballschlagholz	9	Ziehtau	10
Thorball, Spiel	114	Zielball	91
Thurmball	146	Zielreißen	210
Topfschlagen	243	Urbär	30
Treibball	70		
Türkenkopf	207		
Schleuderball, Spiel	192		
Schneidezede	16		
Schnitzeljagd	34		
Schrittlänge	14		

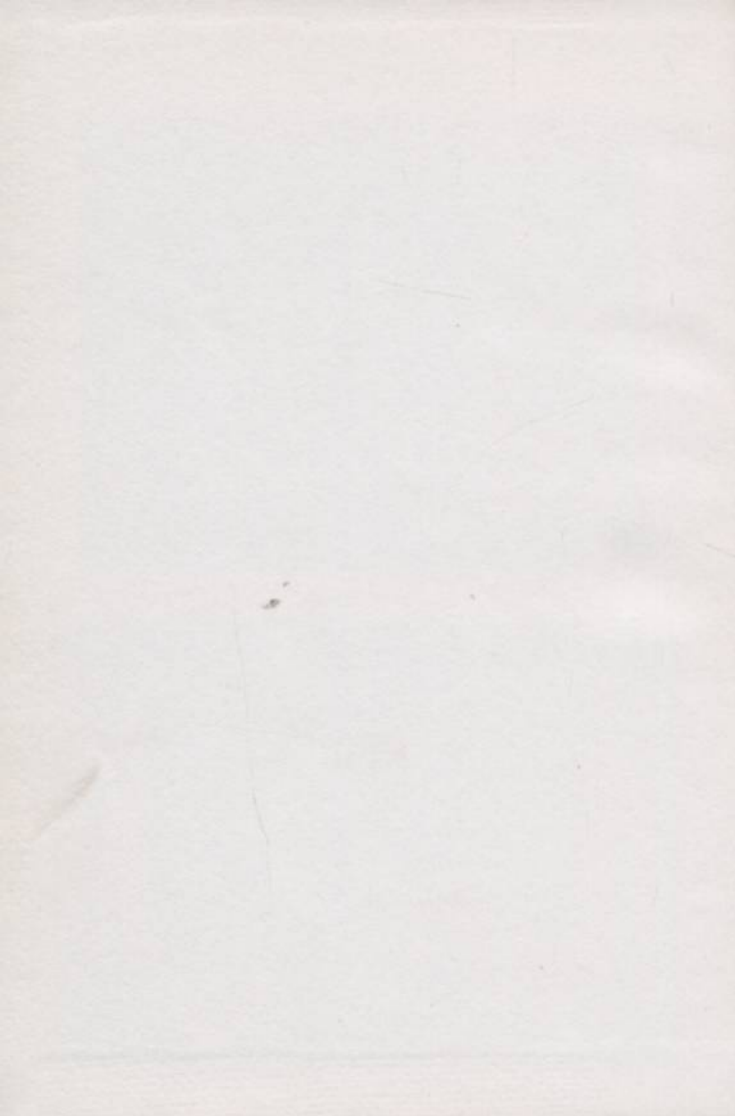


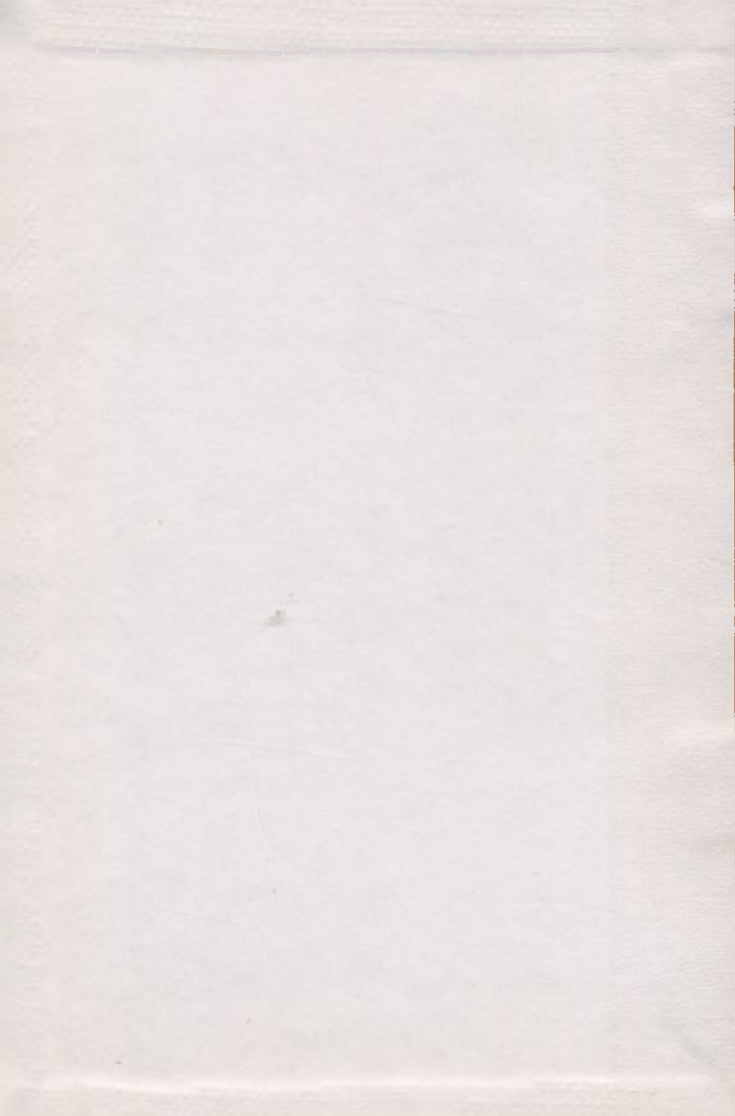


Schulz & Köllsch, Stadtzimmermeister, Dampf Sägewerk
Graz, 61 Klosterwiesgasse 61.









**KOLEKCJA
SWF UJ**

A.

382

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800053117