

V88
Pt

Spielregeln des technischen Ausschusses

(Im Auftrage des Zentralausschusses zur Förderung der Volks- und Jugendspiele in Deutschland)

Heft 3

Schlagball ohne Einsenker

Achte Auflage



1908

Leipzig und Berlin

Druck und Verlag von B. G. Teubner

für

aus-

(S)

enen.)

Ja

Jahrg.

190

S. A.

S d

3.—.

Bd.

rs- u.

Ju

fl. mit

3aß

— .80.

Bd.

en u.

tu

Volks-

fel

zahlr.

Abb.

1.20.

Bd. 3: Handbuch der Bewegungsspiele für Mädchen. Von A. Hermann. 4. Aufl., bearb. von F. Schroeder. Mit Abb. Kart. M. 1.80.

Bd. 4: Ratgeber zur Pflege der körperlichen Spiele an den deutschen Hochschulen. Herausgeg. von E. von Schendendorff und J. Heinrich. 3. verb. Aufl. In Leinw. geb. M. —.80.

Bd. 5: Singspiele. Von M. Radczwill. Mit Abb. Kart. M. 1.40.

Bd. 6: Winterliche Leibesübungen in freier Luft. Von E. Burgaß. Mit Abb. Kart. M. 1.—.

Bd. 7: Das Wandern. Von H. Randt und F. Eckardt Kart. M. 1.—

Spielregeln.

- Hest 1. Faustball. Raffball.
- Hest 2. Einfußball ohne Aufnehmen.
- Hest 3. Schlagball ohne Einscherer.
- Hest 4. Schleuderball. Barlauf.
- Hest 5. Schlagball mit Einscherer.
- Hest 6. Tamburinball.
- Hest 7. Schlagball mit Freistätten.
- Hest 8. Grenzball. Stoßball. Feldball.
- Hest 9. Gem. Fußball m. Aufnehmen.

Westentaschenformat.
Kartonierte je
M. —.20,
30 Stück und
mehr eines
Hestes je
M. — 15.

Spielregeln des technischen Ausschusses

(Im Auftrage des Zentralausschusses zur Förderung der Volks- und Jugendspiele in Deutschland)

Heft 3

Schlagball ohne Einsenker

Achte Auflage



1908

Leipzig und Berlin

Druck und Verlag von B. G. Teubner

Zusammensetzung des technischen Ausschusses.

Dr. E. Kohlrausch, Professor am Kaiser
Wilhelms-Gymn. in Hannover, 1. Vors.
Fr. Schroeder, Turninsp. in Bonn, 2. Vors.
J. Heinrich, Professor am Kgl. Kaiserin
Augusta-Gymnasium in Charlottenburg,
Protokollführer.

A. Böttcher, Turninspektor in Hannover.

Dr. E. Burgaß, Professor in Elberfeld.

H. Dankworth, Turninsp. in Magdeburg.

K. Dunfer, Professor in Rendsburg.

Fr. Eckardt, Oberlehrer in Dresden.

G. Hinz, Vorsitzender des Deutschen Fuß-
ballbundes in Duisburg.

Chr. Hirschmann, Kgl. Inspektor, 1. Lehrer
der Kgl. Zentraltturnlehrerbildungsanstalt
in München.

S. Kessler, Professor, Vorstand der Kgl.
Turnlehrerbildungsanstalt in Stuttgart.

Dr. K. Koch, Professor am Gymnasium
Martino-Katharineum in Braunschweig.

Dorothea Meinecke in Dortmund.

K. Möller, Turninspektor in Altona.

Dr. O. Reinhardt, Univ.-Prof. in Berlin.

Dr. med. S. A. Schmidt, Professor in Bonn.

J. Sparbier, Turnlehrer in Hamburg-
Eimsbüttel.

Martha Thurm, städtische Hauptturn-
lehrerin in Krefeld.

Weidenbusch, Turninsp. in Frankfurt a. M.

Vorbemerkung.

Im Jahre 1894 veröffentlichte Oberlehrer Dr. Hermann Schnell in Altona († 5. April 1901) ein Regelheftchen für „Das deutsche Schlagballspiel ohne Einschenker“. Nachdem der Verfasser in Gemeinschaft mit Prof. Dr. Kohlrausch eine Durchsicht der Regeln vorgenommen, erschienen sie in zweiter Ausgabe 1896 als 3. Heft der „Spielregeln des Zentralausschusses zur Förderung der Volks- und Jugendspiele in Deutschland“. Die folgenden Auflagen sind von Dr. H. Schnell besorgt worden. Nach seinem Ableben hat der technische Ausschuß mit der Neubearbeitung des Regelheftes drei seiner Mitglieder, Turninspektor K. Möller in Altona, Turninspektor Fr. Schroeder in Bonn und Lehrer J. Sparbier in Hamburg-Eimsbüttel, beauftragt. Ihrer gemeinsamen Beratung ist die vorliegende Regelfassung entsprungen. Die vorliegende achte Auflage ist vielfachen Wünschen entsprechend gegen die vorherige sachlich nicht verändert worden. Es ist für diese Auflage noch der Malwechsel und das Hochwerfen nach dem dritten Sange beibehalten worden, obgleich eine Reihe von Wettspielen erstklassiger Mannschaften ergeben haben, daß das Schlagen weit besser wird, wenn der Malwechsel durch Sagen wegfällt. Die in dieser Richtung angestellten

Versuche haben indes noch zu keinem endgültigen Ergebnis geführt. Mehrfach geäußerten Wünschen zufolge wurden am Schlusse des Büchleins einige Winke zur Einübung gegeben. Auch wurden die Spielregeln zum Gebrauch bei Wettspielen in größerer Schärfe und Kürze zusammengefaßt und von den guten Ratschlägen für die Übungsspiele ganz getrennt, um das Hefstchen praktischer zu gestalten. — Wenn sich auch bei einem lebenden Spiele eine fortwährende Umgestaltung der Spielweisen nicht umgehen lassen wird, so werden wir doch stets bestrebt sein, den belebenden Geist dieses Regelwerks als ein teures Erbstück des scharfsinnigen-Erneuerers unseres feinsten deutschen Kampfsportes getreulich zu bewahren.

Vorzügliche Anleitung zur feinern Ausgestaltung des Spiels bietet:

Dr. H. Schnell, Handbuch der Ballspiele.
I. Teil. Die Schlagballspiele, Leipzig
1899. 1.40 Mk.

Kurze Anweisung zur ersten Erlernung:

Ernst Trips, Dresden, Körnerstraße 10,
Grundregeln zur erfolgreichen Erlernung
des Schlagballspiels. Preis 5 Pfennig.



a) Zur allgemeinen Einführung.

Die Spieler teilen sich in zwei Parteien, die Schlagpartei und die Fangpartei.

Die Schlagpartei besetzt das Schlagmal; ihre Spieler verteilen sich über die Breite der Grenzlinie, damit sie den ins Schlagmal zurückgeworfenen Ball aufhalten können.

Die Spieler der Schlagpartei müssen den Ball schlagen und dann sich durch Laufen zum Laufmale hin und zurück das Recht zu einem neuen Schläge erwerben.

Die Fangpartei verteilt ihre Spieler über das Spielfeld; je nach der Weite der Schläge muß sich ihre Aufstellung

Zur gefl. Beachtung: Die durch Ministerialerlaß beim Spielbetrieb auf den preußischen Volksschulen für die Mittelstufe ausgeschalteten Regeln 22, 28, 29, 31, 33, 34, 35, 36 der früheren Auflagen tragen die Nummern 19, 25, 26, 28, 30, 31, 32, 34.

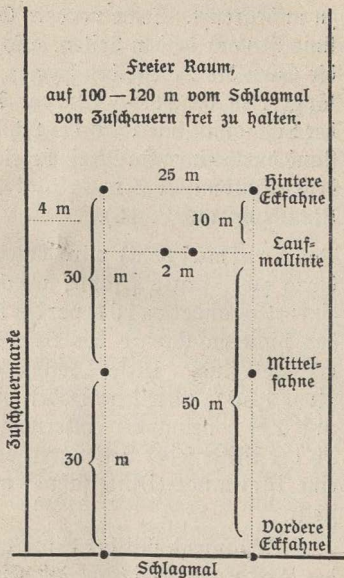
mehr schließen oder auseinanderziehen, wobei die seitliche und hintere Grenze nicht bindend ist.

Die Fangpartei sucht den geschlagenen Ball zu fangen, einen der Läufer abzuwerfen oder über die Grenze zu treiben oder die Schläger „auszuhungern“, d. h. den Ball ins Mal zu schaffen, wenn sich kein zum Schlagen berechtigter Spieler mehr darin befindet. Auf vierfache Weise kann die Fangpartei das Mal gewinnen: durch Fangen, Abwerfen, über die Grenze Treiben und durch Aushungern.

b) Die Spielregeln.

1. Das Spielfeld.

1. Das Spielfeld ist ein Rechteck von 25 m Breite und 60 m Länge, dessen Grenzen durch Malstangen (Stäbe mit Fähnchen) und durch Ziehen der Grenzlinien (Einritzen in den Boden oder Kalklinien) bezeichnet werden. Für Knaben kann die Länge auf 50 oder 45 m verkürzt werden.



2. Außerhalb dieses Spielfeld=Rechtecks erstreckt sich vor einer der Schmalseiten das Schlagmal, nach hinten

zu unbegrenzt. Seine vordere Grenzlinie ist nach beiden Seiten, also über die Ecken des Spielfeldes hinaus, verlängert zu denken. — In der Mitte der Schlagmallinge wird der Schlägerstand durch einen Halbkreis bezeichnet, dessen Halbmesser 3 m beträgt (siehe Abbildung auf S. 10).

3. Das Laufmal (Tid) wird bezeichnet durch zwei starke Pfähle, welche in einem Abstand von 10 m vor der Mitte der hinteren Grenze des Spielfeldes errichtet sind. Diese Pfosten sollen etwa 1,50 m über dem Boden messen und 2 m voneinander entfernt stehen. In der Mitte jeder Seitengrenze wird eine Malstange (Mittelfahne) aufgestellt.

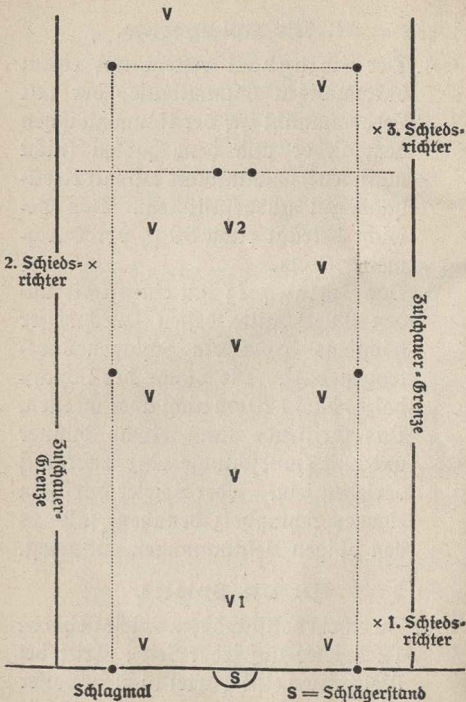
Gleichlaufend mit der Hintergrenze des Feldes wird durch die Einsatzstellen der Laufmalstangen (also 10 m von der Grenze entfernt) eine Laufmallinge gezogen.

II. Die Spielgeräte.

4. Der Schlagball besteht aus einem dickwandigen Gummiballe, der mit Leder umnäht ist; der Raum zwischen dem Leder und dem hohlen (nicht massiven!) Gummiballe soll mit Krollhaar gut ausgefüllt sein. Das Gewicht beträgt etwa 80 g, der Durchmesser 7 cm.
5. Das Schlagholz hat einen freisrunden Querschnitt, dessen Durchmesser höchstens 3 cm am Schlagende betragen darf. Die Länge des Schlagholzes darf 120 cm nicht überschreiten. Das Griffende kann etwas dünner und mit Handschlinge oder Endknauf versehen sein. Jeder Spieler darf sein eigenes Schlagholz benutzen, falls es den obigen Bestimmungen entspricht.

III. Die Spieler.

6. Zu einem vollständigen Spiele gehören 12 Spieler auf jeder Seite. Tritt bei Wettspielen eine Partei nicht in voller



Zahl an, so ist die Gegenpartei nicht verpflichtet, Spieler auszuschneiden.

7. Die Bestimmung, welche Partei am Anfang des Spieles Schlagpartei sein soll, geschieht entweder durch das Los oder bei Übungsspielen in der dem Schlagballspiel eigentümlichen (örtlich im einzelnen verschiedenen) Weise durch Zuwerfen des Schlagholzes.

IV. Das Schlagen

8. Jeder Spieler hat einen Schlag zu tun, bei jedem Umgange des Schlagens. Er wirft sich den Ball zum Schlagen selbst hoch (er schenkt ihn sich selbst ein.)
9. Die Schläger schlagen in fest bestimmter Reihenfolge. Wird die Partei vom Schlage abgebracht, so wird, wenn sie das Mal nachher wiedergewinnt, mit dem Schlagen dort in der Reihenfolge fortgeföhren, wo man vorher stehen geblieben war. Wer nicht im Schlagmal ist, wenn die Reihe des Schlagens

an ihn kommt, wird für dieses Mal überschlagen, darf den Schlag also auch nicht nachholen.

10. Ein Schlag wird ungültig:

- a) wenn der Schläger nicht mit beiden Füßen im Schlagmale steht;
- b) wenn der Schläger nicht aus dem durch einen Halbkreis bezeichneten Schlägerstande schlägt; doch darf er den Anlauf zu seinem Schlag außerhalb des Halbkreises beginnen;
- c) wenn das Schlagholz dem Schläger aus der Hand fliegt, oder wenn es ihm beim Schlage zerbricht;
- d) wenn der Ball nach dem Schlage im Male zu Boden fällt oder wieder ins Mal zurückrollt;
- e) wenn der hinausgeschlagene Ball vor den hinteren Eckfahnen in der Luft über die Seitengrenze fliegt oder — ohne von einem Gegner vorher berührt zu sein — vor den Mittelfahnen über die Grenze rollt („schiefer Ball“).

Ein Ball, der erst hinter den 60 m Eckfahnen die Seitengrenzen überschreitet, ist also gültig.

11. Ungültige Bälle dürfen von den Gegnern abgefangen werden; doch ist es nicht gestattet, darauf zu laufen oder sie zum Abwerfen zu benutzen. Ungültige Bälle müssen baldmöglichst ins Schlagmal zurückgeworfen werden.

V. Das Laufen.

12. Jeder Spieler muß sich das Recht zu einem neuen Schlage durch einen Lauf vom Schlag- zum Laufmal und zurück erwerben. Der Lauf gilt als vollendet, wenn der Spieler mit beiden Füßen in der Luft oder am Boden die Mallinie überschritten hat.
13. Der Lauf darf erst dann begonnen oder fortgesetzt werden, wenn der Ball durch einen gültigen Schlag aus dem Mal hinausbefördert, „im Spiel“, ist.

Die Schläger, die bei einem ungültigen Schlage schon vorgelaufen sind, müssen auf den Platz zurückkehren, wo sie vor dem Schlage standen.

14. Sobald der Ball von der Fangpartei ins Mal zurückgeschafft ist, also in der Luft oder am Boden die Schlagmalgrenze oder deren seitliche Verlängerung überschritten hat, muß jeder Läufer, wo er sich gerade befindet, sofort seinen Lauf unterbrechen.

Im gegebenen Augenblick muß der Schiedsrichter laut „Halt“ rufen.

Läufer, die trotzdem weiter laufen oder springen, müssen zu der Stelle zurückkehren, wo sie sich nach Ansicht der Schiedsrichter befanden, als „Halt“ gerufen wurde.

15. Ist der Ball verloren, was durch lauten Ruf anzukündigen ist, so unterbrechen die Läufer ihren Lauf, bis er wiedergefunden ist.

Die Pflicht, den Ball zu suchen, fällt im Schlagnale der Schlagpartei, draußen im Spielfelde der Fangpartei zu. Der Schiedsrichter bestimmt, wann das Spiel in solchem Fall zu unterbrechen und wieder zu eröffnen ist.

16. Ein angefangener Lauf braucht nicht notwendig zu Ende geführt zu werden. Eine bestimmte Laufbahn ist nicht vorgeschrieben; vielmehr kann man innerhalb des Spielfeldes laufen, wo man will.

17. Überschreitet ein Läufer auf dem Hin- oder Rücklaufe die hintere oder eine der seitlichen Grenzen des Spielfeldes, so ist seine Partei ab. Der Läufer hat die Grenze überschritten, sobald er sich nicht mehr mit beiden Füßen innerhalb der Grenzlinie befindet.

Beim Überschreiten der Grenze vollzieht sich der Malwechsel in folgender Weise: Die bisherige Fangpartei wirft den Ball hoch, und zwar

- a) entweder, sobald sie das Überschreiten der Grenze bemerkt, dann aber wirft sie auf eigene Gefahr hoch; denn wenn der Schiedsrichter das Überschreiten nicht anerkennt, geht das Spiel weiter, als ob kein Fehler stattgefunden hätte, oder
- b) nach dem Pfiff des Schiedsrichters, der dadurch den Fehler feststellt.

Der Schlag kann alsdann durch sofortiges Abwerfen eines Gegners wiedergewonnen werden.

18. Sollte die bisherige Fangpartei, trotzdem ein Läufer die Grenze überschritten hat, den Ball nicht hochwerfen, sondern einen Läufer abzuwerfen suchen, so bleibt im Falle eines Fehlwurfes die bisherige Schlagpartei im Male; ihre unvollendeten Läufe können infolge des Überschreitens der Grenze nicht mehr gerechnet werden.

19. Jeder Läufer hat das Recht, wenn nach ihm ohne Erfolg geworfen wurde,

sogleich zum Schlagmal zurückzukehren, auch ohne daß er das Laufmal berührt hat. Der Lauf wird ihm dann voll angerechnet, wenn er nicht etwa nachher doch noch abgeworfen wurde.

Für die Rückkehr des Läufers gilt natürlich auch in diesem Falle Regel 14.

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

20. Nimmt ein Läufer beim Verlassen des Schlagmales das Schlagholz mit, so ist sein Lauf ungültig und muß ohne Schlagholz wiederholt werden.
21. Wird ein Läufer absichtlich im Laufen gehindert, so gilt sein Lauf als vollzogen; der Läufer darf wurffrei ins Schlagmal zurückkehren. Ein auf ihn erfolgender Treffwurf gilt also nicht.

VI. Das Abwerfen.

22. Die Spieler der Schlagpartei können, solange sie nicht mit der Hand das Laufmal berühren oder nicht mit beiden Füßen im Schlagmal sind, von der Fangpartei abgeworfen werden. Durch das Abwerfen gewinnt die bisherige Fangpartei das Mal und wird Schlagpartei.
23. Würfe, die erst treffen, nachdem sie von einem Gegenstande (z. B. vom Erdboden oder einem anderen Spieler) abgeprallt sind, zählen nicht als Treffer.
24. Mit dem Balle in der Hand darf — auch außerhalb des eigentlichen Spielfeldes — nicht gelaufen werden. Ein Sänger, der mit dem Ball in der Hand weiter gelaufen ist, darf diesen zwar einem Parteigenossen zuspielen, aber nicht selbst zum Abwerfen benutzen. — Unter Laufen im Sinne dieser Regel ist nicht die Bewegung zu verstehen,

die man macht, um in eine wurf-
gerechte Stellung zu kommen (Vor-,
Rück- oder Seitstellen eines Beines
oder Ausfall), sondern eine deutliche
Bewegung von der Stelle weg mit
beiden Beinen.

25. Faßt ein Spieler der Schlagpartei den
geschlagenen Ball außerhalb des
Schlagmales, also im Spielfelde, an,
oder stößt er ihn mit dem Fuße oder
einem andern Körperteile oder dem
Schlagholze absichtlich weg, so ist
seine Partei vom Schlage ab.
26. Fliegt der Ball nach einem Treffer
sofort ins Schlagmal, so dürfen ihn
die nunmehrigen Fänger wieder er-
greifen und zum Abwerfen der
Schläger benutzen. Erst wenn der Ball
von den Fängern ins Mal zurück-
oder im Mal aufgehoben und wieder
zu Boden geworfen ist, müssen die
Schläger ihren Lauf unterbrechen.
Hat dabei keiner der nunmehrigen
Schläger das Schlagmal erreicht, so

bleibt die frühere Schlagpartei am Schlage.

27. Hat die Schlagpartei das Mal verloren, so kann sie es in folgenden Fällen durch Abwerfen wiedergewinnen:

- a) beim dritten Fang,
- b) beim Überschreiten der Grenze,
- c) beim Anfassen oder fehlerhaften Berühren des Balles im Spielfeld,
- d) bei vorausgegangenem Abwerfen.

VII. Das Fangen.

28. Ein gültiger Fang des aus dem Male herausgeschlagenen Balles kann nur mit einer Hand gemacht werden; dabei muß der Ball frei aus der Luft gefangen werden und darf nicht mit irgendeinem anderen Körperteil des Fangenden außer dessen Hand in Berührung kommen oder gehalten werden. Der von einem Gegenstande oder einem Mitspieler oder von der

Hand des Fangenden abspringende Ball darf noch gefangen (nachgefangen) werden; das Nachfangen kann auch mit der andern Hand geschehen. Der vom Boden abspringende Ball kann nicht mehr gültig gefangen werden.

29. Wenn ein Läufer einen Fänger absichtlich am Fangen des Balles hindert, so gilt der Ball als gefangen. Geschieht eine Störung beim 3. Fang und bezeichnet der Schiedsrichter sie als beabsichtigt, so geht die bisherige Fangpartei wurffrei ins Schlagmal.
30. Werden in einem nicht durch Abwerfen unterbrochenen Spielgange von der Fangpartei drei Fänge gemacht, so vollzieht sich ein Malwechsel durch Hochwerfen des Balles mit Schwung= (nicht Schock=) wurf. Durch Abwerfen kann das Mal wiedergewonnen werden.
31. Beim Hochwerfen muß der Fänger das Gesicht dem Malezugekehrt haben;

es ist ihm gestattet, den Ball nach dem Fang zum Hochwerfen in die andere Hand zu nehmen. Wird der Ball nach Ansicht des Schiedsrichters absichtlich schief hochgeworfen, so bleibt die bisherige Schlagpartei bis zum nächsten Fange am Schlag; die durch den 3. Fang unterbrochenen Läufe zählen indes nicht mehr.

32. Unterläßt der Spieler den Hochwurf nach dem dritten Fang aus Versehen, so bleibt die bisherige Schlagpartei am Schlage, bis beim nächsten Fang der Hochwurf nachgeholt werden kann; die durch den dritten Fang unterbrochenen Läufe zählen nicht; die Läufer müssen sich ins Schlagmal oder ans Laufmal retten. Das Schlagen geht in bisheriger Weise weiter: gelingt es noch Schlägern, zwischen dem dritten und vierten Fang Läufe auszuführen, so zählen diese selbstverständlich.

33. Beim Unterlassen des Hochwurfes

darf ein Abwerfen erst dann erfolgen, wenn der Fänger den Ball einem Mitspieler zugespielt hat. Ein unmittelbares Abwerfen durch den Fänger des dritten Balles ist ungültig, zählt also weder als Treffer noch als Punkt.

Gleichfalls darf der zum Hochwerfen bestimmte Ball nicht benutzt werden, um auszuhungern.

34. Fliegt der Ball nach einem Hochwurf ins Schlagmal, so wird nach Regel 26 verfahren.

VIII. Das Aushungern.

35. Gelingt es der Fangpartei, den Ball ins Schlagmal zu schaffen, wenn sich kein schlagberechtigter Gegner dort befindet, so tritt ein Wechsel ein; die bisherige Fangpartei geht wurffrei ins Mal, d. h. die ins Mal laufenden bisherigen Fänger können nicht abgeworfen werden.

IX. Der Malwechsel.

36. Ein Malwechsel tritt ein:

- a) beim dritten Fange nach dem Hochwurfe. Regel 30, 31, 32, 33, 34; siehe auch 26 über Haltmachen.
- b) beim Überschreiten der Spielfeldgrenze durch die Schlagpartei nach dem Hochwurfe. Regel 17, 18.
- c) nach dem Abwerfen. Regel 22, 23, 24, 25, 26, 27.
- d) wenn die Schlagpartei den geschlagenen Ball außerhalb des Schlagmales ansaßt; s. Regel 27.
- e) nach dem Aushungern. Regel 35.
- f) nach absichtlichem Hindern des Gegners im Fall der Regel 29.

37. Steht beim Malwechsel ein Spieler der bisherigen Fang-, nunmehrigen Schlagpartei außerhalb der eigentlichen Spielfeldgrenzen, so kann selbstverständlich kein Hochwerfen wegen Überschreitens der Grenzen erfolgen, solange er außerhalb der Spielfeldgrenzen bleibt. Hat er indes, um

ans Laufmal oder ins Schlagmal zu kommen, sich auf irgendeine Weise ins Spielfeld begeben, so tritt Regel 20 in Kraft, wenn er die Spielfeldgrenze abermals überschreitet. Ein solcher Spieler darf nicht schlagen, bevor er nicht vom Spielfeld aus das Schlagmal erreicht hat.]

X. Die Buchführung.

38. Durch einen Punkt werden gewertet:
- a) die vollen Läufe zum Laufmal hin und zurück;
 - b) die Fangbälle;
 - c) die Treffer;
 - d) die gültigen Schläge, sobald sie den Ball in der Luft frei hinter die Laufmallinie treiben. Die „schiefen“ Bälle sind also von der Wertung ausgeschlossen; ebenso die vor der Laufmallinie abgefangenen oder berührten Bälle.

Der Lauf zählt nur dann einen Punkt, wenn er in demselben Spiel-

gange (d. h. in einem weder durch den dritten Gang noch durch Abwerfen oder Überschreiten der Grenze durch einen Läufer unterbrochenen Teile des Spiels) vom Schlag zum Laufmale und zurück zu Ende geführt ist. (Siehe auch 22 und 24—26).

Anm. 1. Will man bei der Buchführung die einzelnen Punkte kenntlich machen, so bezeichne man die Läufe mit senkrechtem Strich |, die Treffer mit $\times$, die Fänge mit $\circ$ und die zu wertenden Schläge mit $\wedge$; dann erhält man zugleich eine Kontrolle über die Zahl der in jedem Spiele gemachten Gänge.

Es empfiehlt sich, diese Zeichen in fortlaufender Reihenfolge zu schreiben, nicht Läufe, Treffer, Fänge und Schläge gesondert, um eine Kontrolle über den dritten Gang zu haben.

Will man eine Kontrolle über den genauen Gang des Spieles haben, so empfiehlt sich ein System von Quadraten in Doppelreihen, wie es in Dresden in Gebrauch ist.

Summe

Partei A.								$\circ$	$\circ$		6
Partei B.			$\circ$			$\times$					4
Partei A.					$\times$		$\times$				5
Partei B.	$\wedge$					$\times$					5
Partei A.	$\wedge$			$\circ$	$\circ$			$\times$		$\circ$	6
Partei B.									$\times$		4

Summe für A = 17

" " B = 13

Dabei ist zu beachten, daß nie zwei Quadrate untereinander ausgefüllt werden dürfen. Den Malwechsel macht man durch einen die Doppelreihe durchsetzenden senkrechten Strich kenntlich. Zur Kontrolle kann dabei ferner dienen, daß im vorliegenden Muster die Summe der Punkte in einer Doppelreihe immer 10 sein muß.

Anm. 2. Um in der Zahl der Fänge nicht zu irren, empfiehlt es sich, laut zu rufen: „Erster Fang“ usw.

Anm. 3. Rettet sich ein Spieler, wenn seine Partei den Schlag gewinnt, an das Laufmal (Regel 28 und 33) und läuft erst später zum Schlagmal, so wird dieser Lauf nicht gezählt. Ebenso, wenn die Partei den Schlag verliert, ehe der Läufer das Schlagmal wieder erreicht hat. Es muß daher das Bestreben eines jeden Spielers sein, seinen Lauf sobald als möglich zu beenden, damit derselbe ihm und seiner Partei noch zugute kommt.

Anm. 4. Gewinnt die bisherige Schlagpartei das durch Abfangen oder Abwerfen verlorene Mal durch einen Treffer sofort wieder, so wird trotzdem auch der vorherige Fangball (Treffer) dem betr. Spieler angerechnet.

Anm. 5. Bei Übungsspielen kann man auch wie beim Faustballspiel die gewonnenen Punkte von den Parteien laut zählen lassen.

39. Das Anschreiben besorgen bei Wettspielen zwei Buchführer, von jeder Partei einer.

Anm. Am besten stellen sich die beiden zusammen am Schlagmale in der Nähe des Schiedsrichters auf; beide schreiben nach den Angaben des Schiedsrichters für beide Parteien an und kontrollieren sich gegenseitig.

XI. Schiedsrichter.

40. Bei Wettspielen müssen zwei Schiedsrichter vorhanden sein; der eine steht an der einen Seite des Spielfeldes oben außerhalb des Schlagmales und beobachtet die hereinkommenden Läufer und zugleich die ihm zunächst liegende Seite und Hälfte des Spielfeldes; der andere steht auf der anderen Seite außerhalb des Spielfeldes etwas schräg nach vorn vor dem Laufmale. — Bei wichtigen Wettspielen empfiehlt es sich, noch einen dritten Schiedsrichter zu Hilfe zu nehmen, der dem zweiten Schiedsrichter gegenüber hinter dem Laufmal steht und hauptsächlich die schiefen Bälle, die weiten Bälle sowie die Treffwürfe auf der hinteren Hälfte seiner Spielfeldseite beobachtet. Es empfiehlt sich, die weiten Schläge durch Hochheben einer Fahne oder eines Taschentuches dem vorderen

Schiedsrichter und den Anschreibern kenntlich zu machen.

41. Der erste Schiedsrichter eröffnet das Spiel zur festgesetzten Zeit und hat auch das Recht, wegen eintretender Dunkelheit, störender Zuschauer oder zu schlechter Witterung das Spiel vorzeitig abubrechen (siehe auch die Anweisung für die Schiedsrichter).
42. Die Dauer eines Wettspiels beträgt eine Stunde. Die durch Unterbrechung des Spiels verloren gegangene Zeit ist der angesetzten Zeit zuzulegen.

XII. Besondere Anweisungen für Schiedsrichter.

Die Schiedsrichter müssen ihres schwierigen Amtes mit größter Ruhe, aber auch mit durchgreifender Entschlossenheit walten. Bei dem schnellen Wechsel des Spieles ist schärfste Aufmerksamkeit nötig. Sollte trotzdem ein Irrtum unterlaufen, so muß der Schiedsrichter, falls es noch möglich ist, ohne den Fortgang des Spieles zu stören,

sofort widerrufen. Stellt sich ein Fehler in der Entscheidung nicht sofort heraus, so müssen sich die Spieler mit dem Entscheid des Schiedsrichters zufrieden geben.

Bei Ungehörigkeiten, Irrthümern, Eindringen fremder Personen ins Spiel und ähnlichen Anlässen, besonders auch dann, wenn im Laufe des Spieles die Laufmalpfähle durch Gegenrennen zerbrochen werden, kann der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen. Ein unterbrochenes Spiel kann auf verschiedene Weise wieder eröffnet werden; in den meisten Fällen wird man einfach das Spiel so weitergehen lassen können, wie es im Augenblick der Unterbrechung stand. Sollte das — in seltenen Fällen — nicht angängig sein, so kann der Schiedsrichter den Ball hochwerfen; die nunmehrige Fangpartei sucht ihn zu erhaschen, während die Schlagpartei ins Mal eilt; dann geht das Spiel in gewohnter Weise weiter.

Am besten teilen sich die Schiedsrichter in folgender Weise in ihre Tätigkeiten:

1. Der 1. Schiedsrichter eröffnet und schließt das Spiel zur festgesetzten Zeit durch einen Pfiff. Ehe er beginnt, muß er bei beiden Parteien die Spielbereitschaft feststellen (also 3. B.: Fertig? Achtung! Pfiff).
2. Jeder Schiedsrichter entscheidet für die ihm zunächst liegende Seite und Ecke des Spielfeldes, ob ein Treffer vorliegt oder nicht. Wird der Treffer anerkannt, so muß das sofort durch Pfeifen bekannt gemacht werden; wird nicht gepfiffen, so geht das Spiel weiter, als ob ein Fehlwurf vorgekommen sei. Ganz unangebracht ist es, wenn die Spieler in solchen Fällen die Meinung des Schiedsrichters durch Rufe zu beeinflussen suchen. Daher darf der Schiedsrichter unter keinen Umständen solches Einreden dulden.
3. Jeder Schiedsrichter achtet für seine Feldseite darauf, ob die Läufer die Grenze überschreiten. Das Überschreiten muß sofort durch Pfiff be-

stätigt werden. Erfolgt kein Pfiff, so wird weiter gespielt, als ob kein Überschreiten stattgefunden hätte.

4. Bei jedem Fange zählt der nächste Schiedsrichter: „Erster Fang!“ „Zweiter Fang!“ „Dritter Fang!“ Außerdem kann beim dritten Fang, der den Malwechsel veranlaßt, gepfiffen werden.
5. Der 1. Schiedsrichter hat ferner scharf darauf zu sehen, ob der Schläger im Mal steht oder nicht; er muß die Anzahl der gültigen Läufe feststellen und sie den Anschreibern mittheilen; er muß auf die richtige Reihenfolge beim Schlagen achten, und endlich muß er Halt machen, wenn der Ball von der Fangpartei ins Mal geworfen wird. Das muß durch den lauten Ruf „Halt“ geschehen, nicht durch einen Pfiff, da dieser zu Täuschungen Veranlassung geben kann.
6. Ist der Ball verloren, so unterbricht einer der Schiedsrichter das Spiel durch den Ruf „Halt!“; beim Wieder-

finden eröffnet er es durch einen Pfiff.

7. Liegt nach Ansicht eines Schiedsrichters ein absichtliches schiefes Hochwerfen vor, so kann er, besonders bei Wiederholung desselben Fehlers, das Spiel unterbrechen und nach Regel 31 verfahren.
8. Besonders scharf müssen die Schiedsrichter auf Ungehörigkeiten im Benehmen der Spieler achten. Falls Spieler nach dem „Halt!“ noch weiterlaufen, muß der Schiedsrichter sie zurückstellen; bei wiederholtem Fehler möge er nach erfolgter Verwarnung den dadurch erzielten Lauf für ungültig erklären und diesen wiederholen lassen. Sollte ein Läufer am Weiterlaufen gehindert werden oder ein Fänger von einem Läufer ange-
rannt werden, so muß der Schiedsrichter, wenn nach seiner Ansicht ein absichtliches Vergehen des Spielers vorliegt, sofort ein-

schreiten und gemäß den entsprechenden Regeln verfahren.

9. Wird der Ball schief über die Grenze geschlagen, so pfeift der für die betreffende Seite verantwortliche Schiedsrichter in dem Augenblicke, wo der Ball die Grenze überschreitet.
10. Bei ungültigen Schlägen pfeift der 1. Schiedsrichter sofort, damit die Läufer nicht unnötigerweise angestrengt werden.
11. Bei weiten Schlägen, die den Ball in der Luft hinter die Laufmallingie treiben, die also nach Regel 38 d durch einen Punkt gewertet werden, entscheidet der am weitesten hinten stehende Schiedsrichter darüber, ob die Wertung zu erfolgen hat, mit dem lauten Ruf: „Weiter Schlag!“ und nötigenfalls durch Winken mit Fahne oder Taschentuch.

Zu pfeifen ist also:

- a) bei jedem gültigen Treffwurfe;

- b) wenn ein Läufer die Grenze überschreitet*);
- c) bei einem schiefen Balle;
- d) bei absichtlichem schiefe Hochwerfen;
- e) bei einem ungültigen Schlage*);
- f) beim Wiedereröffnen des Spieles, nachdem der Ball verloren war;
- g) bei jeder anderen Unterbrechung des Spieles durch den Schiedsrichter;
- h) bei Beginn und Schluß des Spieles.

Gerufen wird:

- a) „Halt!“ jedesmal, wenn der Ball von der Fangpartei ins Mal geworfen wird, oder wenn er verloren geht;
- b) „Erster Fang!“ usw. bei jedem gültigen Fang. Wird ein Fang infolge eines Fehlers nicht aner-

*) Bei Übungsspielen kann in diesem Falle das Pfeifen erspart bleiben. Der Hochwerfer ruft einfach selbst: „Über die Grenze!“

*) Damit die Spieler und Schiedsrichter auf dem hinteren Teil des Spielfeldes genügend unterrichtet sind, ist es ratsam, außerdem noch „Ungültig“ zu rufen.

kannt, so mache man laut darauf aufmerksam, vielleicht durch: „Kein Fang!“ oder: „Fang ungültig!“, um Irrtümern vorzubeugen;

- c) „Weiter Schlag!“ von dem hinteren Schiedsrichter, wenn die Bedingungen für die Wertung eines gültigen Schlages eingetreten sind.

12. Vor Beginn jedes Spieles prüfe der Schiedsrichter das abgesteckte Spielfeld in bezug auf die richtigen Maße; dann lasse er die Parteien um den Platz lösen.

13. Sollte sich ein Spieler trotz Verwarnung gegen den Schiedsrichter unbotmäßig erweisen, so steht diesem das Recht zu, den Spieler vom Weiterspielen auszuschließen. Dasselbe Recht steht dem Schiedsrichter zu, wenn ein Spieler sich eines unredlichen Spieles schuldig machen sollte. Selbstverständlich wird der Schiedsrichter von diesem Mittel nur im Notfalle vorsichtigen Gebrauch machen; gewöhnlich wird die Verwarnung

mit der Drohung des Ausschlusses genügen. Im Falle vorkommender Unredlichkeiten aber (z. B. absichtlich falscher Angaben, absichtlichen Laufens ohne Schlag usw.) lasse man unnachsichtliche Strenge walten.

14. Bei einbrechender Dunkelheit, eintretendem Unwetter, Eindringen der Zuschauer und bei Widerseßlichkeiten der Spieler gegen seine Anordnungen darf der 1. Schiedsrichter das Spiel vorzeitig schließen.

c) Einige Winke zur Einübung des Spieles.

Bei der Schwierigkeit des Spieles empfiehlt es sich, in der Schule so früh wie möglich mit dem Einüben der nötigen technischen Fertigkeiten des Schlagens, Fangens, Werfens, Treffens und mit der Erlernung des Zusammenspiels zu beginnen.

Man möge versuchen, die Einübung den Schülern dadurch anziehend zu machen,

daß man sie in Form einfacher Spiele vornimmt, bei denen je eine der gewünschten Fertigkeiten als spielbeherrschende auftritt.

Das Schlagen und Fangen übt man mit kleineren Schülern beim Königsballspiel. Dabei möge man die Abteilungen nicht zu groß machen, vielleicht 7—8 Spieler stark. Die Schüler erhalten Rangnummern. Der erste geht als König ins Schlagmaß, die anderen verteilen sich draußen nach Wahl. Der Fänger wird König. Schlägt der Ballkönig sechsmal vorbei, so räumt er das Maß für den Rangnächsten.

Größere Schüler und Erwachsene üben das Schlagen am besten beim Balltreiben. Die Spieler, etwa 3 auf jeder Seite, treten einander gegenüber in 30—60 m Entfernung auf einer mindestens 150 m langen Bahn. Der Schlag der Gegenpartei erfolgt nach der Weise des Schleuderballspiels von der Stelle aus, wo der Ball zur Ruhe gebracht, entweder ge-

fangen oder mit Klippe oder Körper gehalten wurde. Kann der Schläger bei einem schlechten Schlage den Ball mit dem Schlagholz berühren, bevor ihn ein Gegner erreicht, so verbleibt der Ball der Partei; natürlich muß der neue Schlag von der alten Stelle erfolgen. Jeder hat bei jedem Umgang das Recht zu drei Versuchen. Wer den Gegner bis ans Ende der Bahn zurücktreibt und den Ball über ihn wegschlägt, hat gewonnen. Wo hohe Mauern von Schulen oder andern Gebäuden zur Verfügung stehen, läßt sich prächtig Mauerball spielen. Der Schläger treibt den Ball mit dem Schlagholz gegen die Mauer; der zurückprallende Ball wird von den Mitspielern gefangen; der Fänger wird Schläger.

Das Abwerfen übt man beim Zielball oder beim Ballraten vor einer Mauer oder Planke (siehe Schnell, die Übungen des Laufens, Springens und Werfens im Schulturnen, Seite 78 ff); Fangübungen lassen sich gut in der

Form des Jagdballes (ebenda Seite 99) trefflich vornehmen.

Eine vorzügliche Übung des Fangens, Laufens und schnellen Zusammenspiels bietet ebenfalls das Raffballspiel (siehe Heft I der „Spielregeln des technischen Ausschusses“). Als Schule des Zusammenspiels mögen zwei Spiele genannt sein, die wie einige der vorigen bei der Jugend vielfach gang und gäbe sind:

- a) Treffball (Wurfball). Die bis zu 20 Spielern umfassende Gruppe teilt man in zwei gleich große Parteien, Werfer und Läufer. Die Werfer erhalten den Ball und versuchen damit einen der Läufer abzuwerfen. Es darf aber mit dem Ball in der Hand nicht gelaufen werden; und nur, wer den Ball aus der Luft gefangen hat, darf werfen. Bei einem Fehlwurf wechseln die Parteien. Jeder Treffer zählt einen Punkt. Durch lautes

Zählen läßt sich die siegende Partei nachher leicht feststellen.

- b) Jägerball (Mordball). Der Jäger erhält den Ball und sucht damit einen der Spielgenossen abzuwerfen. Wer getroffen ist, wird „Hund“ und muß bei der Jagd helfen. Solange der Jäger allein ist, darf er mit dem Ball in der Hand laufen; nachher nicht mehr. Dann darf auch nur derjenige abwerfen, der den Ball gefangen hat.

Auch zu Wettkämpfen lassen sich, besonders bei größern Schülern, die meisten der genannten Übungen leicht verwenden. Sowie erst ein reges Interesse für das Spiel erweckt ist, braucht man sich um die Einhaltung der Vorübungen nicht mehr ängstlich zu sorgen; im eigenen Interesse üben die Spieler, auch schon ganz kleine Schüler, mit größtem Eifer stundenlang; besonders gern geben sie sich dem Schlagen hin.

An Einzelheiten mögen noch folgende erwähnt werden:

Das Schlagen ist nach der Eigenart des Schlägers verschieden; jeder muß sich seine Weise selbst erfinden. Gute Schläger (Erwachsene) schlagen den Ball über 80 m, ja bis zu 100 m weit; aber auch schon 14-jährige Schüler treiben ihn 60—70 m weit durch die Luft. Um schnell zu einem einigermaßen befriedigenden Schlage zu kommen, hat sich folgende Weise bewährt: Der Schläger schwingt den gestreckten Schlagarm so weit wie möglich schräg tief nach hinten, wobei das Holz die Verlängerung des Armes bildet; dann wirft er den Ball mäßig hoch ein wenig schräg nach vorn und führt den gestreckt bleibenden Arm in dem Augenblicke möglichst scharfgeschwungen nach vorn, wenn der Ball zu fallen beginnt, wobei wieder das Holz die Verlängerung des Armes bildet. Man erreicht so Schläge bis zu 60 m. Man lasse die Spieler nicht erst mit breitem Schlagholze (sog. Schlaglöffeln oder Ballfellen) schlagen, sondern gewöhne sie

gleich an ein vorschriftsmäßiges Holz, damit sie Wucht im Schlage erreichen. Anfänger lasse man nicht mit zu langen Hölzern schlagen; Schüler im Alter von 13—15 Jahren werden am besten das 80 cm- oder Meterholz benutzen. Andererseits aber gebe man nicht Erwachsenen 60 cm-Hölzer in die Hände, auch nicht zum Üben; damit ist nichts weiter zu erreichen als lächerliche Stellungen.

Bei Übungsspielen schlägt man entweder in der Reihenfolge des Wählens nach Nummern oder nach dem Anfangsbuchstaben des Namens oder nach Alter oder Größe.

Bei sehr geringer Spielerzahl kann im Übungsspiel die Anzahl der Schläge ausnahmsweise erhöht werden.

Wichtig ist ferner, daß der Schläger sich gewisse Vorsichtsmaßregeln durch stete Übung ganz und gar zu eigen mache.

Der Schläger lasse das Schlagholz im Mal zu Boden fallen oder übergebe

es seinem Nachfolger; es darf wegen der damit verbundenen Gefahr nicht weg-
geworfen werden; auch muß sich jeder
vor dem Schlage vergewissern, daß er
beim Ausholen mit dem Schlagholz nie-
mand trifft.

Damit das Spiel nicht stoße, gewöhne
man die Spieler an die volle Ausnutzung
der Spielzeit im Male.

Die Schlagpartei beginne, wenn sie
das Mal neu gewonnen hat, sofort mit
dem Schlagen, um, wenn möglich, schon
einen Lauf auszuführen, ehe die Fang-
partei Zeit gehabt hat, sich aufzustellen.
So wird am einfachsten verhindert, daß
die Fänger in aller Gemächlichkeit zu
ihrem Plaze hinschlendern.

Das Fangen. Schon bei den
kleinsten Anfängern verlange man, daß
sie den aus dem Male herausgeschlagenen
Ball mit einer Hand fangen; dabei möge
man zunächst den Wechsel nach jedem
oder nach dem zweiten Fange eintreten

lassen. Spielen ungleiche Mannschaften gegeneinander, so kann die bessere der andern einen oder zwei Sänge vorgeben oder selbst erst nach dem fünften Sange hochwerfen, während bei der schwächeren Partei schon nach drei oder noch weniger Sängen hochgeworfen wird.

Beim Einüben des Fangens achte man darauf, daß der Ball nicht mit dem Handteller, sondern zwischen Daumen und Fingern gefangen werde, damit er nicht wieder von der Hand abspringt, ehe sie sich schließen kann. — Streng halte man darauf, daß keiner zurückläuft, um einen Ball zu fangen, damit er nicht mit dem voreilenden Hintermann zusammenrenne. — Einem hohen Ball gehe man zum Fangen erst entgegen, wenn er den höchsten Punkt seiner Flugbahn erreicht hat und zu fallen beginnt.

Auch bei vorzüglich eingeübten Spielern halte man darauf, daß beim Zu-

spielen nur mit beiden Händen gefangen werde. Daß beim Fangen mit einer Hand der Ball gleich wurfgerichtet in der Hand liege, ist nicht richtig.

Bei Übungsspielen empfiehlt sich ein Wechseln der Plätze in der Fangpartei, bei Wettspielen nicht. Die beiden wichtigsten Plätze sind der vor dem Laufmal und der in der Mitte vor dem Schlagmal (2 und 1 in den beigegebenen Aufstellungsplänen).

Beim Laufen halte man strenge darauf, daß mehrere Schläger zugleich auf verschiedenen Seiten des Feldes laufen, um die Aufmerksamkeit der Gegner zu teilen. Daß sich der Läufer hinwirft, um einem Treffwurfe zu entgehen, ist unpraktisch, da er, einmal am Boden liegend, rettungslos verloren ist, wenn er durch eine Scheinbewegung zum Hinwerfen veranlaßt wurde. Man gewöhne die Spieler, immer nach dem Werfenden zu sehen; dann wird manchmal eine

blitzschnelle Drehung noch einen Fehlwurf hervorrufen.

Beim Malwechsel halte man die Spieler an, daß ungefähr die Hälfte der bisherigen Säger, die den vorderen Teil des Spielfeldes besetzt hielten, ins Schlagmal zu gelangen suche, die andern mögen sich ans Laufmal retten und bei späterer guter Gelegenheit das Schlagmal zu erreichen suchen.

Zusammenspiel und Abwerfen. Der Ball sollte, wenn nicht abgeworfen wird, sogleich weitergegeben werden. Es sollte also der am Laufmal stehende Säger nicht den Ball festhalten, weil er denkt, der Läufer müsse an ihn herankommen, wenn er seinen Lauf vollenden will; das zieht das Spiel nur in die Länge.

Im allgemeinen, besonders bei Wettspielen, empfiehlt es sich, den Gegner aus kurzer Entfernung abzuwerfen. Ein längerer Wurf kann vor allem bei solchen Läufern gewagt werden, die kurz vor

dem Ende ihres Laufes sind, wenn der Ball im Falle eines Fehlwurfes gleich ins Schlagmal fliegt. Zur Erzielung eines möglichst sichern kurzen Abwurfes muß der Läufer durch allseitige Umzingelung, die immer enger zu ziehen ist, so in die Klemme gebracht werden, daß er weder vor- noch rückwärts kann. Dazu spielt man, im Falle man nicht selbst abwerfen kann, den Ball gewöhnlich am besten dem Fänger zu, an dem der Läufer zunächst vorüber will, also meistens über den Läufer weg, in seine Laufrichtung hinein.

Auf Läufer, die ihren Lauf erst beginnen, wird mit Rücksicht auf Regel 22 nur in ganz sicheren Fällen geworfen. Wenn diesen die Rückflucht ins Schlagmal noch nicht durch entsprechendes Zuspiel verlegt werden kann, so werden sie dadurch am Weiterlaufen gehindert, daß der Ball von den vorderen Fängern ins Mal geworfen wird. — Hat man sich einmal auf einen Läufer eingespielt, so

lasse man im allgemeinen nicht wieder von ihm ab, sondern setze die Umzingelung so lange fort, bis ein Treffer erzielt ist. Dabei muß man sich indes vor einem Zuviel des Hin- und Herwerfens hüten; nach drei-, vier- oder fünfmaligem Zuspielen muß ein Treffer zu erzielen sein. — Anfängern möge man noch zur Pflicht machen, möglichst nicht nach hinten und nach der Seite hinaus abzuwerfen.

Zum Abwerfen bedient man sich im allgemeinen des Kernwurfes; Mädchen sind geneigt, den Schoßwurf anzuwenden; dagegen muß man recht energisch einschreiten. Den Schoßwurf kann man nur dann mit Vorteil verwenden, wenn der nahestehende Gegner damit überrascht werden kann und noch keinen Treffwurf erwartet.

Beim Zuspielen wende man für geringe Entfernungen den Schoßwurf, für größere aber den Kernwurf an, bei dem der Ball schneller fliegt. Mit aller Strenge halte man darauf, daß der Ball

beim Zuspielen aus der Luft gefangen werde und nicht erst vom Boden. Läßt ein nachlässiger Fänger den Ball zu Boden gehen, so hat dadurch der Läufer gewöhnlich genügend Zeit zur Rettung gefunden.

Schließlich sei noch besonders betont, daß auch schon bei Übungsspielen der Ball genau den Vorschriften entsprechen muß, die in Regel 4 gegeben sind; größere oder geringere Elastizität des Balles verändert sonst den Charakter des Spieles in einem Grade, der die Feinheiten des Zusammenspielles nicht zur Geltung kommen läßt.

Die Anlegung des Spielfeldes richtet sich womöglich nach Windrichtung und Sonnenstand. Das Spiel entwickelt sich besser, wenn mit dem Winde geschlagen und bei seitlichem Sonnenstande gefangen werden kann. Wo keine feste Umgrenzung in gehöriger Entfernung vorhanden oder herzurichten ist, empfiehlt

es sich bei Wettspielen, außerhalb des Spielfeldes, wenigstens 5 m von jeder Langseite entfernt und gleichlaufend mit dieser, je eine deutliche Linie zu ziehen, die von Zuschauern nicht überschritten werden darf. Die Zuschauer sind — falls sie nicht hinter festen Schranken stehen, die eine Unterbrechung des Spiels doch nötig machen würden — besonders anzuweisen, einen nach außen rollenden oder fliegenden Ball nicht anzuhalten, den Spielern aber rechtzeitig Platz zu machen. Nach hinten sollte der Spielplatz am besten ganz, wenigstens aber 15 bis 20 m weit durchaus frei von Zuschauern gehalten werden.

Mit der Auffassung und praktischen Beherrschung des Regelwerkes werden naturgemäß größere Schüler, die schon über körperliche Gewandtheit verfügen müssen, leichter vertraut als jüngere. Es empfiehlt sich daher, bei Neueinführung des Spiels in Schulen diese zunächst in den Oberklassen vorzunehmen und

hier erst ein vorbildliches Spiel einzubürgern, ehe man ergebnislose Versuche mit kleinen Schülern macht. Wo das Spiel bereits traditionell geworden ist, können auch die 4. und 5. Schuljahre sich schon an ihm erfreuen.



Wehrkraft durch Erziehung. Im Namen des Ausschusses zur Förderung der Wehrkraft durch Erziehung herausgegeben von E. v. Schenkendorf und H. Lorenz. 2. Auflage. Kart. M. 3.—.

Körper und Geist. Zeitschrift für Turnen, Bewegungsspiel und verwandte Leibesübungen. 17. Jahrgang 1908/09. Erscheint am 1. und 15. jed. Mts. Preis viertelj. M. 1.80.

Schönheit und Gymnastik. Drei Beiträge zur Ästhetik der Leibeserziehung von F. A. Schmidt, K. Möller u. Minna Radczwill. Mit 40 Bildern. Geh. M. 2.80, geb. M. 3.20.

Inhalt: Die natürlichen Grundlagen der Erziehung des Körpers zur Schönheit. Von F. A. Schmidt. Kunst und Leibesübung im erziehlichen Zusammenwirken. Von K. Möller. Reigen und Reigentanz. Von Minna Radczwill. „Ein vorzügliches Buch! Die Verfasser reden so eindringlich, so begeistert von ihrem Ideal der Erneuerung des Menschenleibes, daß man sich ihrem Einfluß nicht entziehen kann. Noch einmal: Ein vorzügliches Buch! Ich gebe ihm alle meine herzlichsten Wünsche auf den Weg.“ (Breslauer Zeitung.)

Deutsches Ringen nach Kraft und Schönheit. Aus literarischen Zeugnissen eines Jahrhunderts gesammelt von Karl Möller. I. Von Schiller bis Lange. Geh. M. 1.—, in Leinw. geb. M. 1.25.

Der Herausgeber will für die die Gegenwart bewegenden Probleme einer harmonischen Entfaltung aller Kräfte des Körpers und Geistes die wichtigsten Zeugnisse aus den Schriften unserer führenden Geister beibringen. Das erste Bändchen enthält Aussprüche und Aufsätze von Schiller, Goethe, Jean Paul, Gutsmuths, Jahn, Diesterweg, Roßmäßler, Spieß, Fr. Th. Vischer und Fr. A. Lange.

Acquired as part of the Wellesley collection - 1958 744685

Druck von B. G. Teubner in Leipzig.