



UNIVERSITÄTS-
BIBLIOTHEK
PADERBORN

Handbuch des Damen-Sport

Heydebrand und der Lasa, Leopold von
Wien [u.a.], 1886

Das Ballspiel.

[urn:nbn:de:hbz:466:1-61140](#)

DAS BALLSPIEL.

DAS BALLSPIEL.



In Allgemeinen zählten bis vor Kurzem die Ballspiele in Deutschland nur zu den Belustigungen der männlichen Jugend, erst in neuerer Zeit werden sie nach englischem Vorbilde ebenfalls von Erwachsenen, und sogar auch von Damen als Sport betrieben. Das Ballspiel ist übrigens schon seit Jahrtausenden bekannt; erzählt doch bereits Homer von einem gymnastischen Spiele mit dem Ball, welches Nausikaa, die Tochter des Phäakenkönigs, mit ihren Gefährtinnen ausführte. Ausser in Sparta, wo sich auch Mädchen am Ballspiele beteiligten, war dasselbe bei den Griechen aber nur eine Beschäftigung für das männliche Geschlecht und bildete einen Theil der Gymnastik. Auch bei den Römern war das Ballspiel eine beliebte Unterhaltung für

Jung und Alt und wurde selbst von Personen höheren Alters als eine angemessene Bewegung angesehen. Im Mittelalter stand das Ballspiel allgemein sogar in so hohem Ansehen, dass in vielen Städten besondere Häuser, unter der Bezeichnung „Ballhäuser“, dazu erbaut und sogenannte „Ballmeister“ besoldet wurden. Eins dieser Ballhäuser, und zwar das Pariser, ist, wenn auch nicht in sportlicher Beziehung, so doch politisch und geschichtlich zu einer Berühmtheit gelangt, indem Bailly am 20. Juni 1789 dorthin den dritten Stand führte, nachdem er das gewöhnliche Local der Nationalversammlung von königlichen Truppen besetzt und die Eingänge durch Wachen gesperrt fand. Dort liess er die Versammlung schwören, sich nicht eher zu trennen, bis die Constitution des Königsreichs auf gediegener Grundlage erbaut und befestigt sei. In diesem Ballhause ist auch der historische Bescheid von Mirabeau an die Abgesandten des Königs ertheilt worden: „Sagt Eurem Herrn, dass wir hier im Namen des Volkes tagen und nur der Gewalt der Bajonette weichen werden.“ Auch in Wien erinnert noch der Name des „Ballplatzes“ mit dem „Ballhause“ an die Beliebtheit der Ballspiele in früherer Zeit. Das Haus hinter der Hofburg war damals zum Ballspiel eingerichtet und auch mit Billards ausgestattet. Während der ernsten Zeit der französischen Revolution und den darauf folgenden Napoleonischen Kriegen, welche fast die

ganze Welt in Mitleidenschaft zogen, lag natürlich aller Sport darnieder und auch zum Ballspiel fand Niemand Zeit und Lust. In der Periode des Friedens erwachte der Sport wieder zu neuem Leben, und von England ausgehend, fanden Herren wie Damen immer mehr Geschmack an seinem Betriebe, indem sie das durch denselben gewährte Vergnügen und seinen Nutzen erkannten. Heute werden die Ballspiele nicht allein in England mit grosser Vorliebe betrieben, dieselben haben sich auch von neuem auf dem Continente eingebürgert. In Paris spielt jetzt beispielsweise eine geschlossene Gesellschaft das „*Jeu de longue paume*“ (Lang-Ballspiel) auf einem besonders zu diesem Zweck in dem herrlichen Park des Palais Luxembourg hergerichteten Platze. An diesem Spiele können sich auch Damen betheiligen, jedoch werden von ihnen in der Regel die dazu verwendeten Bälle, wenn sie auch aus Kork hergestellt sind, dennoch für zu schwer befunden.

Von den vielen Variationen der Ballspiele sind aber nur wenige wirklich für Damen geeignet, und das sind solche, bei denen nicht eine besondere Kraft zum Schlagen der Bälle mit einem Ballholze oder zum weiten Werfen derselben erforderlich ist sondern welche vornehmlich auf Geschicklichkeit beruhen. So ist das in England von Jung und Alt so sehr beliebte Fussballspiel, welches schon unter der Regierung Eduard III. mit solcher Leidenschaft

Damensport.

8

Antik der
Ballspiel
Damen

*Manns-
sport*

*Ungeeignet
Ballspiel
f. Dame*

betrieben wurde, dass man sich zu einem königlichen Verbot desselben genötigt sah, weil man durch dasselbe eine Beeinträchtigung des Bogenschiessens befürchtete, nur ein Sport für das männliche Geschlecht, bei dem es in neuester Zeit auch auf dem Continente Anklang fand. In Folge dessen haben sich in verschiedenen Städten, wie in Frankfurt am Main, Heidelberg, Wiesbaden, Hanau, Offenbach, Darmstadt, Homburg, Kannstadt, Bremen, Braunschweig und noch anderen Orten, meist auf Veranlassung von Engländern, Fussball-Clubs gebildet.

Von den in Wien lebenden Engländern und Amerikanern ist vor wenigen Jahren ein ähnlicher Club zum Betriebe des Cricketspiels ins Leben gerufen worden, aber auch dieses Spiel ist ebenso wenig eine Beschäftigung für Damen, wie so manches andere der englischen Ballspiele, als Bowls, Rounders, Base-Ball, Fives, Racquets und Golf, wovon man sich leicht überzeugen kann, wenn man die schlanken Gestalten der Herren in ihren zu diesem Sport bestimmten Anzügen aus weissem Flanell auf der Feuerwerkswiese im Prater mit kräftigem Arm die „Bats“ (Ballholz) schwingen und die Bälle von 20 bis 25 Centimeter Umfang mit solcher Vehemenz werfen sieht, dass die Spieler starke Lederhandschuhe und zum Schutze der Schienbeine Beinschienen anlegen.

Auch die bei der deutschen Jugend so beliebten Carrée- und Parteiball-, sowie alle anderen

Ballspiele, bei welchen es darauf ankommt, den selbst oder von einem Anderen schlagrecht geworfenen Ball mit dem Ballholz oder der Ballkeule so zu treffen, dass derselbe möglichst hoch und weit geschleudert wird, sind kein Sport für Damen, diese müssen sich schon mit dem Croquet, dem ^{Damen - Ball} ~~sportarten~~ Lawn Tennis, und Badminton begnügen.

Lawn Tennis.

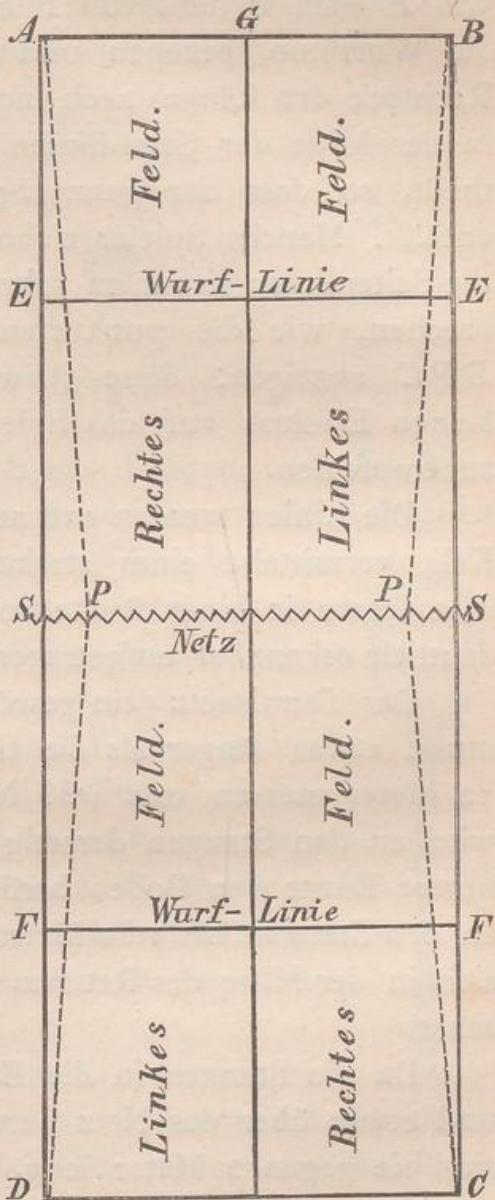
Lawn Tennis, ein Ballspiel, welches heute zu den beliebtesten Sportarten gehört, die von der vornehmen Damenwelt auf dem Lande betrieben werden, hat bis jetzt noch keinen deutschen Namen erhalten, wenn man dasselbe nicht vielleicht mit Netzbau, auf Grund des dabei erforderlichen Netzes, bezeichnen will. Die Engländer haben sich zwar bemüht, seinen Ursprung zu erforschen, sind jedoch zu keinem endgültig anerkannten Resultat gekommen. Am meisten begründet scheint die Annahme, dass es aus dem alten französischen „Jeu de paume“ hervorgegangen ist. Tennis ist wohl nur eine Veränderung des französischen Wortes „tenez“, des Zurufes, dessen sich der Spieler im „Jeu de paume“ beim Zuwerfen des Balles bedient, und Lawn bezeichnet den ebenen, gewöhnlich mit Rasen bewachsenen Spielgrund. Manche wollen Lawn Tennis als ein altes deutsches Nationalspiel ansprechen; wenn diese Annahme jedoch richtig wäre, dann würde sich auch wohl der deutsche Name dafür

erhalten haben, oder es würde wenigstens nicht gar zu schwierig sein, denselben zu erforschen. Da wir aber noch keine passende deutsche Bezeichnung für diesen Sport haben, so sind wir vorläufig noch auf die englische „Lawn Tennis“ angewiesen.

Die Erfordernisse zu diesem Spiele sind ein freier ebener Platz, womöglich ein Rasenplatz, ein Netz, zwei Stangen zum Aufhängen desselben, Stricke und einige Zeltpföcke und Leinen, um den Stangen den nöthigen Halt zu geben, ein Hammer, um die Pföcke in die Erde zu treiben; für jede Spielerin ein Ballnetz (Racket) und einige Gummibälle. Die Requisiten sind selbst auf dem Lande nicht schwer zu beschaffen; wenn man eine Ausgabe von 60 bis 70 Gulden nicht scheut, so kann man alle diese Erfordernisse sehr elegant, brauchbar und dauerhaft hergestellt, in allen grösseren Spielwaarenhandlungen, in einer sauberer Kiste verpackt, kaufen. Zu empfehlen, wenn auch nicht unbedingt nothwendig, sind der Spielerin dann auch noch ein Paar Lawn Tennis-Schuhe, in der Regel aus starker Leinwand mit einer Sohle, die auf dem glatten Rasen nicht gleitet.

Der Spielplatz muss möglichst eben und ziemlich fest sein. Einen zu dem Zwecke bestimmten Rasenfleck hält man immer kurz geschoren und fest gewalzt. Die Grösse des Spielraumes ist häufig durch die Verhältnisse bedingt und keine durch das Spiel unbedingt vorgeschriebene. Ist man jedoch

nicht beschränkt, so thut man gut, auch hierin den in England von den Lawn Tennis Representatives aufgestellten Regeln zu folgen, die ein Rechteck mit einer Seitenlänge von 26 zu 10 Meter angeben, wie die Zeichnung ein solches $A B C D$ darstellt. Die Seiten $A B$ und $C D$ heissen die Grundlinien (base lines), $A D$ und $B C$ sind die Seitenlinien. Dieses Rechteck wird in der Mitte der Seitenlinien von S nach S durch das Netz in zwei gleiche Abschnitte getheilt. Das Netz wird an zwei in den etwas ausserhalb der Seitenlinien angegebenen Punkten $S S$ eingeschlagenen Stangen befestigt. In einer Entfernung von 7 Meter vom



Netze wird auf jeder Seite parallel mit demselben von *E* nach *E* und von *F* nach *F* je eine Linie, die Wurflinie, gezogen und ausserdem wird das Rechteck der Länge nach noch durch eine Linie in der Mitte der Grundlinien von *G* nach *G* getheilt, so dass der ganze Spielraum acht Felder enthält. Manche Spieler ziehen es auch wohl vor, die Seitenlinien in einem sehr stumpfen Winkel zu brechen, wie die punktirten Linien *APD* und *BPC* anzeigen; diese Abweichung hat jedoch keinen Einfluss auf das Spiel und ist auch nicht zu empfehlen.

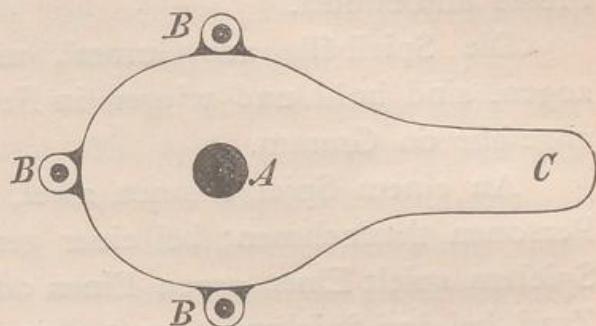
Die Linien werden mit aufgelöster Kreide oder Kalk vermittelst eines starken Maurerpinsels auf dem Rasen in einer Breite von circa 5 Centimeter deutlich erkennbar aufgetragen.

Das Tennisnetz (ein gewöhnliches Fischernetz) muss, etwas länger als die Grundlinien, beiläufig 12 Meter messen und 1·33 Meter breit sein. Es wird an den Stangen derartig befestigt, dass seine untere Kante den Boden berührt, die obere Kante an den Stangen bis 1·30 Meter in die Höhe reicht, sich in der Mitte des Raumes aber bis auf 1 Meter senkt.

Da die Stangen in die Erde getrieben werden und etwas über das Netz hervorragen müssen, so sind sie gegen 2 Meter lang. Damit die Schwere des Netzes sie nicht nach innen umwerfen kann, müssen sie von ihrer Spitze aus mit je drei Leinen,

die schräg nach auswärts mit Zeltpföcken in der Erde zu verankern sind, aufrecht gehalten werden. Um die Stangen bequem in die Erde treiben zu können, ist ein Erbohrer in ihrer Stärke den Tennisrequisiten hinzuzufügen.

Will man jedoch den Ten-



nisgrund nicht durch das Bohren von Löchern beschädigen, so kann man sich zum Aufstellen der Stangen auch eiserner Füsse bedienen, die mit drei langen, aber dünnen eisernen Pföcken, welche bei *B B B* in die Erde zu schlagen sind, befestigt werden. Der hervorstehende Theil *C* des Fusses ist nach der Seite des Netzes zu stellen.

Mehr des gefälligen Aussehens, als des Nutzens wegen werden zuweilen an den Enden des Netzes, im rechten Winkel zu diesem, je zwei dreieckige Seitennetze aufgespannt.

Die mit Darmsaiten netzartig geflochtenen Ballnetze oder Schläger (Rackets) haben mit dem handlichen Stiel eine Gesamtlänge von beiläufig 70 Centimeter und wiegen etwa 0.33 Kilogramm, so dass jede Dame mit einem



solchen · Ballnetz leicht zu hantiren im Stande ist. Damit die Schläger sich nicht werfen, werden sie nach dem Gebrauch in einer dazu bestimmten Presse aufbewahrt.

Die Spielbälle aus Gummi, mit Garn überzogen, sind hohl und wiegen in Folge dessen nur ungefähr 60 Gramm.

An einem Spiel können zwei, drei oder vier Personen theilnehmen; bei einer geraden Zahl von Spielern spielt Einer gegen Einen oder Zwei gegen Zwei, bei drei Spielern kämpft aber der gewandteste gegen die beiden schwächeren. Angenehm, wenn auch nicht unbedingt nothwendig, ist auch ein Schiedsrichter (Umpire), der jedoch an dem Spiele nicht theilnimmt. Seine Entscheidung in streitigen Fällen ist endgiltig, gegen dieselbe giebt es keine Berufung.

Haben sich die Spieler in zwei Parteien getheilt, so wird gelost, wer den Ball zuerst zu werfen hat. Dieses Losen ist insofern wichtig, als nach den Spielregeln die gemachten Points nur immer für denjenigen Spieler, beziehungsweise für diejenige Partei gelten, welche den Ball angeworfen (servirt) hat und es bei guten Spielern vorkommen kann, dass eine Partei das Spiel ohne Fehler beendet, ehe die Gegner zum Zählen kommen.

Die den Ball anwerfende Partei sind die „Spieler“ (Server oder Hand in) und führen diesen Namen so lange, bis bei ihnen ein Fehler gemacht wurde. Die andere Partei sind so lange die „Gegner“

(Striker oder Hand out), bis sie durch einen Fehler der Spieler selbst zu Spielern und jene zu ihren Gegnern werden. Der Ball wird nun von den jetzigen Spielern von neuem „servirt“, d. h. den Gegnern über das Netz zugeworfen.

Die Parteien nehmen je auf einer Seite des Netzes Aufstellung. Die Spieler, denen durch das Los das Recht des Beginnes zugefallen ist, erhalten damit gleichzeitig das Recht der Platzwahl, weil durch den Stand der Sonne und die Luftströmung vielleicht die eine Seite der anderen vorzuziehen sein dürfte. Besteht jede Partei aus vier Spielerinnen, so vertheilen sich diese derartig, dass je eine in einem der vier Felder ihre Aufstellung nimmt; spielen nur zwei Spielerinnen gegeneinander (match), so hat jede die vier Felder ihrer Seite zu beobachten, im Uebrigen können die Theilnehmerinnen nach Belieben ihre Plätze wählen; nur beim Wurf des „ersten Balles“ hat die Werferin (Server) sich an der Wurflinie (service line) ihrer Seite so aufzustellen, dass ein Fuss oberhalb der Wurflinie auf der das Rechteck der Länge nach durchschneidenden Mittellinie, der andere unterhalb der Wurflinie in einem der Felder steht. Befindet sich der eine Fuss der Werferin in ihrem rechten Felde, so muss sie den Ball auch in eines der rechten Felder der Gegner, welches sie vor dem Wurf jedoch bestimmt zu bezeichnen hat, werfen, so dass der „erste Ball“ stets die Mittellinie zu kreuzen hat.

In manchen Lawn Tennis-Clubs in England wird neuerdings der erste Ball nicht von der Wurflinie, sondern von der Grundlinie servirt und in diesem Falle hat die Spielerin ganz analog der obigen Beschreibung ihre Aufstellung an der Grundlinie zu nehmen, wo diese von der Mittellinie durchschnitten wird.

Hat die Spielerin auf die vorbeschriebene Art ihren Platz eingenommen, so ruft sie beispielsweise den Gegnern zu: „Achtung! Feld rechts vorn!“ wirft darauf den Ball in die Höhe und schleudert ihn durch einen Schlag mit dem Ballnetz schräg über das Netz. Die Gegner müssen den „ersten Ball“ den Boden, jedoch nur einmal, berühren lassen und denselben nach dem Aufsprunge von der Erde mit dem Racket den Spielern zurückschlagen, die nun ihrerseits den Ball entweder aus dem Fluge (volley) oder, wenn sie es vorziehen, nach einmaligem Aufschlage in gleicher Weise wieder den Spielern zurücksenden. So wird das Spiel fortgesetzt, bis ein „Fehler“ vorkommt.

Ebenso wie nur der erste Ball einmal den Boden berühren muss und es dann dem Ermessen einer jeden Spielerin überlassen bleibt, ob sie ihn aus dem Fluge oder nach einmaligem Aufschlagen mit dem Ballnetz zurückbefördern will, so ist die Spielerin auch nur beim „ersten Ball“ (service ball) an den bestimmten Platz und an die Angabe des Feldes, wo der Ball niederfallen soll, gebunden.

Jeder fernere Wurf ist gut, wenn der Ball das Netz überfliegt, aber nicht ausserhalb der Umgrenzungslinie *A B C D* niederfällt.

Die nachfolgenden Regeln wurden im December 1884 in England von den Lawn Tennis Representatives aufgestellt und werden dort überall als massgebend und unumstösslich anerkannt.

Das Spiel unter Zweien (match).

1. Die Einrichtung des Platzes ist so, wie sie die Zeichnung (Seite 117) und die vorstehende Beschreibung angibt.
2. Die Bälle dürfen im Durchmesser nicht kleiner als 5 Centimeter, und nicht grösser als 6 Centimeter sein; nicht weniger als 58 Gramm und nicht mehr als 62·50 Gramm wiegen.
3. Der Ausspruch des Unparteiischen ist endgültig.
4. Die Wahl des Anfanges wird durch das Los bestimmt und der Gegner hat dann die Platzwahl, oder umgekehrt.
5. Die Parteien nehmen auf den entgegengesetzten Seiten des Netzes Aufstellung; der, welcher den ersten Ball schlägt, heisst „Server“, der andere „Striker out“.
6. Nach dem Ende der ersten Serie wird der Server Striker out, und so abwechselnd fort in den aufeinanderfolgenden Serien eines Spieles.
7. Der Server nimmt die im Vorhergehenden beschriebene Aufstellung.

8. Der Ball muss schräg über das Netz innerhalb des vom Spieler bezeichneten Feldes niedergefallen.

9. Ein Fehler ist gemacht, wenn der erste Ball aus einem falschen Felde geschleudert wird, oder wenn sich der Server beim Wurf nicht in der vorgeschriebenen Stellung befindet, oder der Ball das Netz nicht überfliegt, oder in einem anderen als dem bezeichneten Felde, oder ausserhalb der Umgrenzungslinie des Spielplatzes niedergfällt.

10. Ein Fehler wird nicht als Wurf gezählt.

11. Nach einem Fehler hat der Server wieder von demselben Felde zu serviren, von welchem aus der Fehler gemacht wurde, ausser wenn der Fehler entstand, weil der Ball aus dem falschen Felde servirt wurde.

12. Ein Fehler darf nicht mehr zur Geltung gebracht werden, nachdem bereits von neuem servirt wurde.

13. Der erste Ball darf nicht zurückgeschlagen werden, bevor er nicht einmal den Boden berührt hat.

14. Der Server darf nicht eher serviren, bis der Striker out schlagfertig ist.

15. Ein Wurf oder Fehler, ehe der Striker out fertig ist, wird nicht gerechnet.

16. Der Ball befindet sich im Spiel von dem Augenblick an, wo er ohne Fehler servirt wurde,

wenn er nicht vom Stricker out im Fluge zurückgeschlagen wurde, oder wenn er vor dem Netz oder ausserhalb der Grenzlinie niederfällt, oder wenn er einen der Spieler, seine Bekleidung oder was er trägt, mit Ausnahme des zum Schlag bereitgehaltenen Rackets, berührt, oder wenn er von einem der Spieler mehr als einmal hintereinander mit dem Racket geschlagen wurde, oder wenn er im Fluge geschlagen wurde, ehe er das Netz passirt hat, oder wenn er nicht vor seinem ersten Aufschlag auf die Erde über das Netz geflogen ist, oder wenn er auf einer Seite des Netzes zweimal hintereinander den Boden berührt hat, wenn auch die zweite Berührung der Erde ausser den Grenzen des Spielraumes stattgefunden hat.

17. Wenn ein Ball beim Rückschlag das Netz berührt, so gilt er doch für gut, berührt aber der servirte Ball das Netz und der Wurf ist sonst gut, so zählt er nicht.

18. Der Server gewinnt einen Schlag, wenn der Striker out den servirten Ball im Fluge zurückschlägt, oder wenn er den servirten Ball oder überhaupt den Ball im Spiele nicht trifft, oder wenn er den Ball so zurückschleudert, dass er ausserhalb der seines Gegners Feld begrenzenden Linien niederfällt, und sonst verliert er auch noch einen Schlag in den unter Nr. 20 vorgesehenen Fällen.

19. Der Striker out gewinnt einen Schlag, wenn der Server zwei Fehler hintereinander macht, oder

den im Spiel befindlichen Ball nicht trifft, oder den Ball im Spiel so zurückschleudert, dass er ausserhalb der das Feld des Gegners begrenzenden Linien niederfällt und ausserdem verliert er ebenfalls einen Schlag in den unter Nr. 20 vorgesehenen Fällen.

20. Jeder Spieler verliert einen Schlag, wenn der Spielball ihn selbst oder etwas, was er anhat oder trägt, berührt, mit Ausnahme des zum Schlage bereiten Rackets; oder wenn er den Spielball mehr als einmal hintereinander mit dem Racket schlägt, oder wenn er das Netz berührt, während der Ball im Spiel ist; oder wenn er den Ball im Fluge schlägt, bevor er das Netz passirt hat.

21. Der erste gewonnene Schlag zählt dem Spieler 15, der zweite 30, der dritte 40 und mit dem vierten ist das Spiel gewonnen, mit folgender Ausnahme:

Wenn beide Spieler drei Schläge gewonnen haben, so ist das Spiel Null und der nächste von irgend einem Spieler gewonnene Schlag zählt zu seinen Gunsten, ohne das Spiel zu beenden; erst wenn derselbe Spieler auch den nächsten Schlag gewinnt, so ist er Sieger in diesem Spiele; gewinnt ihn aber sein Gegner, so ist das Spiel wieder Null und so fort, bis einer der Spieler zwei Schläge hintereinander gewinnt.

22. Der Spieler, welcher zuerst sechs Spiele gewinnt, hat die Partie gewonnen mit folgender Ausnahme:

Wenn beide Spieler fünf Spiele gewonnen haben, so ist das Spiel Null und das nächste gewonnene Spiel zählt zu Gunsten des Spielers, ohne die Partie zu beenden, bis nicht einer der Spieler durch zwei hintereinander gewonnene Spiele als Sieger der Partie hervorgeht.

Die Spieler können sich auch dahin einigen, dass Derjenige die Partie gewinnt, welcher zuerst sechs Spiele gewonnen hat, ohne Rücksicht darauf, ob Beide bereits fünf Spiele gewonnen hatten oder nicht.

23. Nach Beendigung jeder Partie wechseln die Spieler die Seiten; aber der vor der Auslosung von beiden Parteien gewählte Schiedsrichter kann auch die Seiten nach Beendigung eines jeden Spieles wechseln lassen, wenn nach seiner Ueberzeugung eine der Seiten sich in Rücksicht auf Sonne, Wind oder eine sonstige zufällige Ursache im Vortheil befindet; wenn die Wahl des Schiedsrichters aber erst nach Beginn der Match stattgefunden hat, so darf er den Wechsel der Seiten nach jedem Spiel erst nach Beendigung der bereits begonnenen Partie eintreten lassen.

24. Wenn eine Reihe von Partien gespielt wird, so tritt derjenige Spieler, welcher im letzten Spiele einer Partie Server war, im ersten Spiele der nächsten Partie als Striker out ein.

Bei ungleichen Kräften.

25. „Bisque“ heisst ein dem schwächeren Spieler zugestandener Schlag, den er beliebig während der Partie fordern darf, nur ist ein „Bisque“ nicht zulässig, wenn der Service eben abgetreten wurde. Der Server darf auch den Bisque nicht fordern nach einem Fehler, während dem Striker out das Recht zusteht.

26. Ein zweiter Bisque wird zur Vermehrung oder Verminderung anderer Ungleichheiten gewährt.

27. „Halb-Fünfzehn“ heisst ein Schlag, der einem schwächeren Spieler zu Anfang des zweiten und dann bei jedem folgenden zweiten Spiele einer Partie zugestanden wird.

28. „Fünfzehn“ ist der bei Beginn jedes Spieles einer Partie einem Spieler zugestandene Schlag.

29. „Halb-Dreissig“ ist ein Zusatzschlag zu Anfang des ersten Spieles, zwei Zusatzschläge zu Anfang des zweiten Spieles; und so fort wechselnd in allen folgenden Spielen der Partie.

30. „Dreissig“ heissen zwei Zusatzschläge zu Anfang jedes Spieles einer Partie.

31. „Halb-Vierzig“ sind zwei Zusatzschläge zu Anfang des ersten Spieles, drei Zusatzschläge zu Anfang des zweiten Spieles und so fort wechselnd durch alle folgenden Spiele einer Partie.

32. „Vierzig“ sind drei Zusatzschläge zu Anfang eines jeden Spieles einer Partie.

33. „Halb-Feld“: Die Spieler einigen sich über ein Feld, in welchem Derjenige, welcher dem Anderen einen Vortheil gewährt, spielen soll und derselbe verliert jedesmal einen Schlag, wenn der von ihm zurückgeschlagene Ball ausserhalb einer das Feld einschliessenden Grenzlinien niederfällt.

Ein Spiel von drei und mehr Spielern.

34. Die Regeln für zwei Spieler gelten mit nachstehenden Ausnahmen auch für Partien von drei und mehr Spielern.

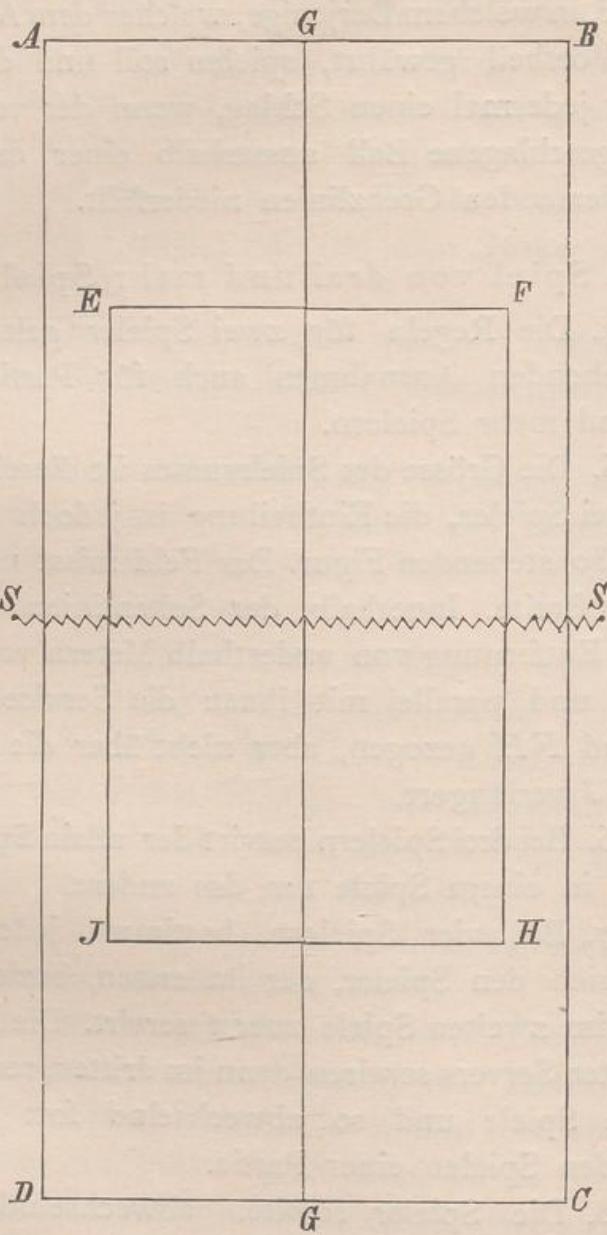
35. Die Grösse des Spielraumes ist dieselbe wie für zwei Spieler, die Eintheilung ist jedoch die der Seite 130 stehenden Figur. Das Feld misst 12 Meter in der Breite. Innerhalb der Seitenlinien werden in der Entfernung von anderthalb Metern von denselben und parallel mit ihnen die Service-Linien *EJ* und *FH* gezogen, aber nicht über die Punkte *EFHJ* verlängert.

36. Bei drei Spielern servirt der allein Spielende immer in einem Spiele um das andere.

37. Bei vier Spielern bestimmt jedes Paar unter sich den Spieler, der im ersten, beziehungsweise im zweiten Spiele zuerst servirt. Die Partner der ersten Servers serviren dann im dritten, respective vierten Spiele und so abwechselnd fort in den folgenden Spielen einer Partie.

38. Die Spieler serviren abwechselnd durch jedes Spiel; kein Spieler darf den seinem Partner

zugeworfenen ersten Ball zurückschleudern und die



einmal angenommene Reihenfolge der Servers und

Strikers out darf nicht geändert werden, noch dürfen die Striker out die Felder vor Ende der Partie wechseln, um den servirten Ball zu empfangen.

39. Der servirte Ball muss innerhalb der Grenzlinien des vom Server aus in der Diagonale jenseits des Netzes gelegenen Feldes oder auf demselben niederfallen.

40. Fällt der Ball auf einem anderen als in Nr. 39 bezeichneten Punkte nieder, so ist der Wurf ein Fehler.

Badminton.

Badminton, wofür die deutsche Bezeichnung „Federball“ als ganz passend erscheint, soll im Englischen nach der gleichnamigen Besitzung des Herzogs von Bedford getauft worden sein, weil man behauptet, dass es nach seiner Einführung in das Inselreich dort zuerst gespielt worden sei. Das Spiel selbst ist dem Lawn Tennis sehr ähnlich; der Unterschied zwischen beiden besteht hauptsächlich darin, dass jenes mit Gummibällen, dieses aber mit Federbällen gespielt wird.

Badminton kann man im Freien, wie auch in einem grossen Saale spielen und kann das Spiel von jeder beliebigen Anzahl von Personen, von zweien bis zu acht gleichzeitig ausgeführt werden, aber bei der Theilnahme von zwei, drei oder vier Personen ist das Spiel am interessantesten.

Die Ausführung des Spieles im Freien oder im geschlossenen Raum ist vollkommen dieselbe, wenn man bei letzterem nicht etwa durch den beschränkten Platz zur Einführung von Abweichungen gezwungen ist.

Die Grösse des Spielplatzes mit der Seitenlänge von 10 und 5 Metern bis zu 14 und 7 Metern wird durch den vorhandenen Raum, wie durch die Kräfte und die Geschicklichkeit der Spielerinnen bedingt.

Die Gestalt und die Eintheilung des Spielplatzes ist im verkleinerten Massstabe wie beim Lawn Tennis. Das Netz wird an den Seiten gegen 2 Meter hoch gespannt und senkt sich in der Mitte bis auf anderthalb Meter. Es ist zwar erwünscht, wenn auch beim Federball das Netz bis zur Erde herabreicht, jedoch ist das keine unerlässliche Bedingung. Die Ballnetze sind dieselben wie beim Lawn Tennis, aber an Stelle der Bälle treten hier die Federbälle, welche gewöhnlich 13 bis 15 Centimeter hoch sind und 31 Gramm wiegen. Die in den Läden gekauften Federbälle sind in der Regel nicht zu empfehlen, am besten fertigt man sie zu Hause an aus weissen, nur 8 bis 10 Centimeter langen Federn, die in den aus Kork geschnittenen Ballkörper fest eingeleimt werden. Die Federn werden auf der halben Länge mit einem starken, weissen Faden innerhalb und ausserhalb umschlungen und so zusammengezogen, dass der Durchmesser oben etwa 8 Centimeter beträgt.

Bei windigem Wetter bedient man sich etwas schwererer und in den Federn kürzerer Federbälle.

Federbälle von 24 bis 31 Gramm Schwere sind für die stärksten Ballnetze geeignet.

Beim Spiel gelten genau dieselben Regeln wie beim Lawn Tennis, nur darf der Federball nicht den Boden berühren, sondern muss stets im Fluge „empfangen“ und zurückgeschleudert werden. Fällt der Federball zu Boden, so zählt der Fehler gegen denjenigen Spieler, in dessen Feld er niederfiel.

Das gute Spiel besteht im Badminton nur in dem schnellen und sicheren Ab- und Zurückschleudern der Federbälle.

Croquet.

Wenn man Croquet auch nicht im eigentlichen Sinne unter die Ballspiele rechnen kann, indem die dabei verwendeten Bälle hölzerne Kugeln sind, so ist es doch immerhin ein mit Holzbällen ausgeführtes Spiel und ein für Damen sehr beliebter Sport, dessen wir an dieser Stelle ebenfalls gleich Erwähnung thun wollen. Dieses Spiel erfordert nicht allein ein gutes Auge, Genauigkeit und Geschicklichkeit, sondern auch schnellen Entschluss und Berechnung der Chancen nach den Gesetzen der Mechanik, die allerdings oft dadurch nicht zur Geltung gelangen, dass die Rasenfläche doch nicht so vollkommen eben ist wie ein Billard, und aus diesem Grunde unterliegt zuweilen das beste Spiel durch einen Zufallsball.

Croquet ist eigentlich das alte französische Spiel „Paille-maille“, welches unter der Regierung Jakob I. nach England eingeführt wurde und nach dem heute noch in London die Strasse Pall Mall, in welcher die vornehmste Welt ihre Clubpaläste hat, ihren Namen führt, weil gerade auf dem dortigen Grund und Boden sich der Spielplatz befand. Schon in dem 1621 erschienenen englischen Buch: „*The French Garden for English Ladies*“ findet sich eine Beschreibung des Spieles, welches unter der Regierung Carl II. allgemein in Aufnahme gekommen war.

In einem alten Buch über französische Sports wird behauptet, dass schon bei den alten Galliern das Spiel allgemein betrieben wurde, und dass damals fast bei jeder Stadt eine ebene Allee zum Zwecke des „Jeu de mail“, bei welchem der Ball durch einen Schlag mit einem hölzernen Hammer durch einen Bogen getrieben wird, unterhalten wurde.

Nach dem Tode Carl II. geht jede Spur von dem Spiele in England verloren, bis etwa vor 30 Jahren in Irland ein Spiel unter dem Namen „Crokei“ auftauchte, welches bald viele Freunde auch unter den Damen fand und dem „Jeu de mail“ sehr ähnlich ist. Dieses Spiel ist mit wenigen Modificationen das heutige Croquet, ein Sport, der von England aus auch bei den Damen des Continents grosse Verbreitung gefunden hat und mit

Vorliebe betrieben wird. Der Name ist wohl französischen Ursprungs, und man dürfte sich kaum täuschen, wenn man ihn von dem Ausdrucke „*croquer le marmot*“ ableitet.

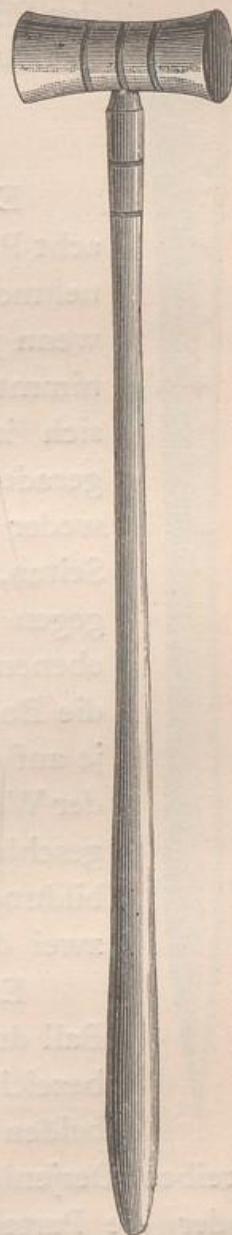
Utensilien.

Das erste Erforderniss zu dem Spiel ist der hölzerne Hammer mit einem Stiele von 90 bis 100 Centimeter Länge. Acht Hämmer gehören zu einem Spiel. Am unteren Stielende ist ein farbiger Ring gemalt oder es sind eine Anzahl Ringe eingeschnitten, übereinstimmend mit der Marke auf je einem der Bälle.

Die acht Bälle aus Buchsbaumholz sind von verschiedener Farbe, in der Regel blau, rosa, schwarz, gelb, braun, orange, grün und roth, 8 bis 10 Centimeter im Durchmesser.

Die zehn Bogen aus anderthalb Centimeter starkem Eisen sind etwa 30 Centimeter weit und 45 Centimeter hoch, am besten weiss angestrichen, damit sie sich gut gegen den grünen Rasen abheben.

Zwei Pflöcke, der Wende- und der Standpflock, von 70 bis 80 Centi-



meter Länge, mit einer Spitze an einem Ende zum Einsticken in die Erde. Die obere Hälfte des Pflockes hat acht Ringe in den Farben der Bälle.

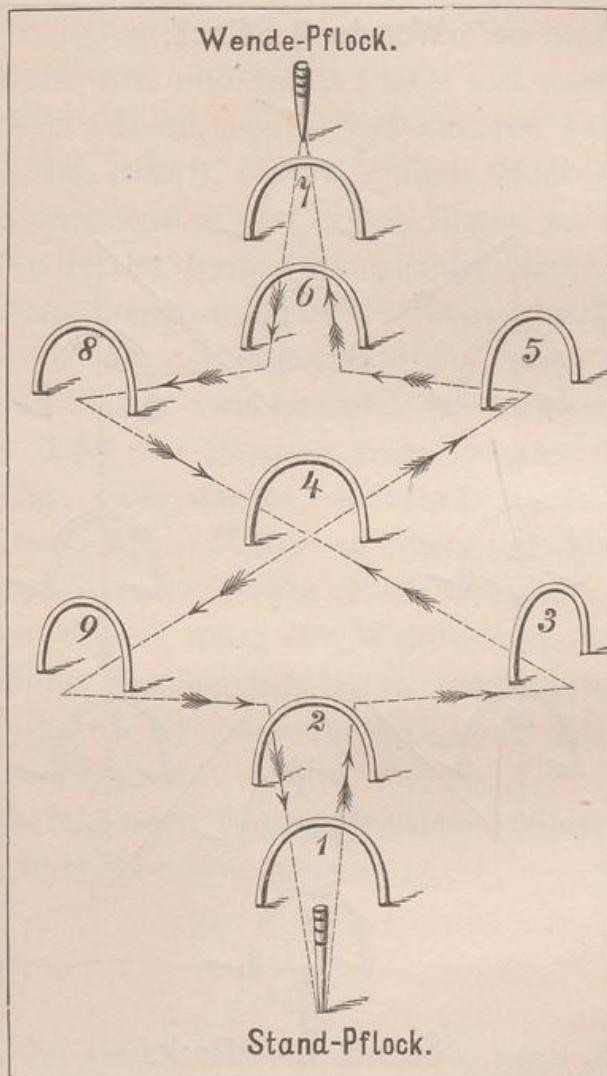


Das Spiel.

Eine beliebige Anzahl von zwei bis acht Personen können an dem Spiele theilnehmen. Jeder Spieler erhält einen Ball; wenn jedoch nur zwei Personen spielen, so nimmt jede zwei Bälle. Die Spieler theilen sich in zwei Parteien und bei einer ungeraden Zahl nimmt einer derselben entweder zwei Bälle und spielt auf beiden Seiten, oder jeder Spieler spielt für sich gegen die übrigen. Auf einem möglichst ebenen und fest gewalzten Rasenplatz werden die Bogen in beliebigen Entfernuungen und je auf einem Ende derselben der Stand- und der Wendepflock aufgestellt. Die Aufstellung geschieht in verschiedenen Figuren, die Abbildungen auf Seite 137 und 138 stellen zwei derselben dar.

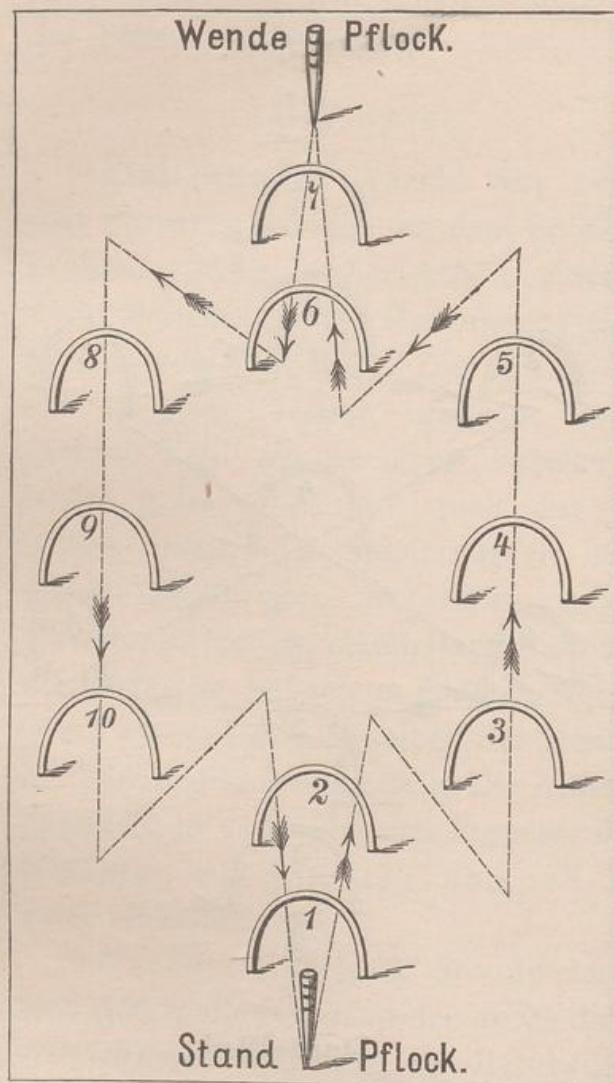
Es ist die Aufgabe des Spielers, den Ball durch alle Bogen in der durch die Pfeile bezeichneten Richtung, mit Berührung der beiden Pflocke vermittelst des Hammers zu treiben. Derjenige Spieler, wenn jeder für sich spielt, oder die Partei, welche die Aufgabe zuerst löst,

bleibt Sieger. Auf diesen allgemeinen Gang des Spieles übt die Function, nach welcher das Spiel



seinen Namen trägt, das Croquet, einen grossen Einfluss aus. Wenn nämlich ein Spieler mit seinem

Ball einen anderen berührt, so hat er das Recht, seinen Ball neben den getroffenen zu legen, den



Fuss darauf zu stellen und durch einen Schlag ^{mit} dem Hammer gegen den von ihm mit dem Fuss

gehaltenen Ball den anderen nach einer beliebigen Richtung fortzuschleudern. Da nun der Spieler sowohl die Bälle der Partner wie diejenigen der Gegner croquiren darf, so ist es einleuchtend, dass er einerseits sich und seiner Partei viel nutzen und andererseits seinem Gegner viel schaden kann. Der Spieler darf jedoch erst croquiren oder croquirt werden, nachdem er den ersten Bogen passirt hat. Der erste Spieler treibt seinen in der Hammerlänge vom ersten Bogen aufgestellten Ball durch einen Schlag mit dem Hammer durch diesen Bogen, dann durch den zweiten und so fort, wenn er reussirt, denn das Passiren eines Bogens und die Berührung eines Balles berechtigen zu einem weiteren Schlage. Wenn er einen Fehlschlag gethan hat, folgt der Zweite. Nach dem Passiren des siebenten Bogens muss der Wendepflock mit dem Ball berührt werden und dann trachtet man, die übrigen Bogen zu passiren und auch den Standpflock zu berühren.

Die folgenden Regeln werden weiteren Aufschluss über das Spiel geben.

Regeln.

1. Die Gesellschaft theilt sich nach Belieben oder nach dem Lose, indem Jeder seinen Ball aus einem Sacke zieht, in zwei Parteien, welche um den Preis kämpfen.

2. Die Bälle spielen in folgender Reihe, welche auch an den Pflöcken angegeben ist:

- | | |
|-------------|------------|
| 1. Blau. | 5. Braun. |
| 2. Rosa. | 6. Orange. |
| 3. Schwarz. | 7. Grün. |
| 4. Gelb. | 8. Roth. |

Die eine Partei hat die ungeraden Bälle 1, 3, 5, 7 — die anderen die geraden 2, 4, 6, 8; bei einer ungeraden Zahl von Spielern kann einer zwei Bälle übernehmen, was sich auch empfiehlt, wenn nur zwei Personen spielen.

3. Jeder Spieler nimmt den Hammer, der die Farbe seines Balles trägt.

4. Blau ist der Anführer der einen, Rosa der anderen Partei.

5. Jeder Spieler spielt so lange fort, als er Bögen in der vorgeschriebenen Ordnung passirt. Auch wer nach Vorschrift den Wendepflock trifft, spielt weiter.

6. Jeder Fehlschlag, oder wenn man nur auf Stellung spielt, jeder absichtliche Fehler, setzt das Spiel des Betreffenden ab und der nächste folgt. Kommt daher ein Ball durch einen falschen Schlag aus der Richtung oder durch einen falschen Bogen oder durch den vorgeschriebenen Bogen von der verkehrten Seite, so gilt der Schlag nicht, das Spiel setzt ab und der Spieler muss, wenn er wieder an die Reihe kommt, sich erst wieder zur Stellung hinspielen.

7. Blau fängt also an, indem er seinen Ball eine Hammerlänge vor den Standpflock hinlegt und sich womöglich ohne Fehlschlag bis vor den Bogen 3 hinspielt, wo er absetzt. Dann folgt Rosa. Hat Blau schon beim ersten Schlage Bogen 1 nicht passirt, so geht natürlich sofort das Spiel an Rosa über.

8. Wer ausser der Reihe spielt, dem gilt zwar der Schlag, wenn er nicht vorher verhindert wird, doch wird er zur Strafe das nächstemal übersprungen.

9. Wer einen falschen Ball spielt, muss ihn wieder an die alte Stelle legen und wird einmal übersprungen, wenn der Fehler vor dem nächsten Schlage entdeckt wird.

10. Wenn ein Ball, indem er durch einen Bogen geht, einen anderen trifft, so kann der Spieler entweder auf den nächsten Bogen weiter spielen, oder den getroffenen Ball croquiren, aber er hat deshalb nicht das Recht zu zwei Schlägen.

11. Wenn ein Ball einen anderen trifft und dann den Bogen passirt, so kann der Spieler entweder croquiren oder weiterspielen und braucht, wenn er croquirt, denselben Bogen nicht zum zweitenmale zu passiren.

12. Wenn ein ruhender oder croquirter Ball vom Spielballe durch einen nächsten Bogen getrieben wird, so kommt ihm dies zugute, so auch bei der Berührung des Pflockes.

13. Das Treffen des Wendepflockes, wenn er an der Reihe ist, gilt gleich dem Passiren eines Bogens und berechtigt zum Fortspielen.

14. Wenn der Ball dadurch den Bogen passirt, oder den Pflock trifft, dass er sich vorher am Fusse eines Spielers oder an einem Hammer stösst, so gilt der Schlag nicht.

15. Ein Ball hat nur dann den Bogen gilitig passirt, wenn er um die Stärke des Hammerstieles darüber hinaus ist, so dass man den letzteren zwischen Bogen und Ball legen kann, ohne sie zu bewegen.

16. Wenn ein durch den Bogen gespielter Ball sich stösst und durch den Bogen zurückrollt, so gilt der Bogen gleichwohl für passirt; so auch umgekehrt, wenn ein den Bogen in verkehrter Richtung passirender Ball durch diesen zurückrollt, gilt der Bogen für passirt.

17. Ein Ball, der durch Stösse hinter den Standpflock rollt, wird beim nächsten Schlage 1 Schuh vor den Standpflock gelegt.

18. Bälle, die den ersten Bogen noch nicht passirt haben, dürfen nicht croquirt werden. Geschieht es gleichwohl, so sind sie wieder an den ersten Ort zu legen. Ueberhaupt sind Bälle, die gegen die Regel getroffen oder bewegt werden, an ihren Platz zurückzulegen. Die Bewegung gilt nichts.

19. Rollt ein Ball vom Spielplatze weg, so wird er 1 Schuh von der Grenze hingelegt. Werden zwei Bälle so weggeschleudert, so hat Derjenige

davon, der zuerst ans Spiel kommt, das Recht, auf den anderen zu spielen.

Das Croquiren.

20. Dasselbe wird, wie schon erwähnt, so gemacht, dass der Croqueur seinen Ball hart an den getroffenen fremden legt, den Fuss auf den eigenen setzt und mit dem Hammer so auf denselben schlägt, dass er dadurch den fremden in die gewünschte Richtung treibt, der eigene aber stehen bleibt; rollt er gleichwohl weiter, so muss er durch den nächsten Schlag zurückgetrieben werden.

Ein Spieler erlangt das Recht des Croquirens, wenn sein Ball einen anderen trifft, indess ist er nicht genötigt zu croquiren, sondern kann dafür auch weiter spielen.

Kein Ball darf croquiren oder croquirt werden, der nicht wenigstens den ersten Bogen passirt hat.

21. Auch kann ein Ball, der schon bis vor den Standpflock durchgespielt ist, falls er durch den Spielball an diesen getrieben wird, nicht mehr croquirt werden, denn der Ball hört auf zu spielen, doch hat der Spielball das Recht, weiter zu spielen.

22. Ein Ball kann durch den eigenen Bogen hindurch croquirt werden. (Natürlich wird man dies nur bei einem Freundesball thun.)

23. Wenn Bälle von einem croquirten Ball durch ihre Bögen getrieben werden, so kommt ihnen dies zugute.

24. Der Spielball kann einen und denselben fremden nicht eher zum zweitenmale croquiren, als bis er (der Spielball) wieder einen Bogen passirt oder den Pflock getroffen hat.

25. Jeder Ball gilt für getroffen und kann daher croquirt werden, der auch nur dadurch vom Spielball gestossen wird, dass letzterer vorher an einen Bogen oder Pflock rollt und werden mehrere Bälle getroffen, so müssen sie in der Reihenfolge, wie sie getroffen werden, auch croquirt und es darf keiner übersprungen werden; doch hat der Spieler gleichwohl nachher nur einmal weiter zu spielen.

26. Wenn beim Croquiren der Spielball fortrollt und Bälle trifft oder Bogen passirt, so gilt dies nichts.

27. Wenn beim Croquiren der zu croquirende Ball nicht wenigstens 6 Zoll weiterrollt, so kann der Schlag wiederholt werden, doch müssen vorher die Bälle an den alten Ort gelegt werden.

28. Jeder Spieler kann jederzeit seine Bahn verlassen und auf das Croquiren ausgehen.

29. Wenn ein croquierter Ball einen anderen trifft, so hat dies keine Folgen.

30. Wenn ein Spieler einen Ball durch einen Bogen trifft und ein Ball selbst mit durchläuft, so spielt er dafür doch nur einfach weiter.

Das Schwärmen.

31. Wenn ein Spieler gegen die Regel croquirt, so wird er einmal übersprungen.

32. Wenn ein Spieler seinen Ball durch alle Bögen getrieben hat, so wird er Schwärmer und kann nun mit seinem Balle über den ganzen Spielplatz schwärmen, auf Bälle spielen und Freund wie Feind croquiren, wodurch er seiner Partei grossen Nutzen bringt. Sobald er aber an den Standpflock trifft, tritt er aus. Wer daher die Bahn bis zum Standpflocke durchlaufen hat, muss erst suchen, seiner Partei als Schwärmer zu nützen, ehe er den Standpflock trifft und austritt. Sind daher noch Freunde weit zurück, so muss er suchen, diesen durch Croquiren vorwärts zu helfen, die Gegner aufzuhalten.

33. Der Schwärmer darf, so lange er hintereinander am Schlag ist, einen Ball nur einmal croquiren, widrigenfalls er den nächsten Schlag verwirkt, doch darf er einen Ball wiederholt treffen.

34. Jeder Ball, der alle Bögen passirt und die zwei Pflöcke getroffen hat, hört auf und tritt aus. Der Ball ist todt.

35. Das Spiel ist aus, wenn alle Spieler einer Partei alle Bögen passirt und beide Pflöcke getroffen haben.

36. Eine Partie besteht am besten aus drei Spielen, ein Turnier aus drei Partien.

Bei öfterem Spielen werden die Damen immer mehr Vergnügen an dem Sport finden, indem sie nach

Damensport.

und nach Feinheiten des Spieles kennen lernen, welche durch die Regeln nicht zu beschreiben, sondern erst durch die Praxis zu erkennen sind, wie beispielsweise, ob es vielleicht wichtiger ist, einen feindlichen Ball zu berühren, um denselben aus einer günstigen Position zu vertreiben, oder durch das Passiren des Bogens selbst einen Fortschritt zu machen und manche ähnliche Fälle, auf welche sich eben nur beim Spiele selbst aufmerksam machen lässt.

Der Anzug.

Das Wesen der Ballspiele bedingt keine speziellen Costüme für die Damen, nur müssen die Kleider zu allen Bewegungen bequem und nicht zu lang sein, damit sie beispielsweise beim Croquet die am Boden liegenden Kugeln nicht unabsichtlich aus der Lage bringen und beim Fortschlagen derselben nicht hinderlich sind. In England lassen sich die Damen jedoch auch bei den Ballspielen von der Mode beeinflussen, welche jetzt gebieterrisch zu dieser Gelegenheit das Anlegen einer besonderen Schürze fordert. Diese Modeschürze für die Ballspiele besteht aus einem seidenen Grunde, auf den die Damen höchst eigenhändig japanesische Figuren in farbiger Seide mit der Nadel sticken. Diese Beschäftigung während der Siesta des sommerlichen Aufenthalts auf den Landsitzen gewährt

ihnen eine angenehme Unterhaltung und lässt sie mit ihren Gedanken bei dem Vergnügen des bevorstehenden Sport verweilen. Ein Gürtel befestigt die Schürze um die Taille. Aus der Tasche des zierlichen Kleidungsstückes ragt, natürlich ganz zufällig, gerade die mit dem Wappen gestickte Ecke des feinen Batisttaschentuches hervor. Diese ziemlich grosse Tasche, mit Verzierungen aus Soutache umnäht, befindet sich vorn. Der mit heraldischen Ornamenten geschmückte Brustplatz muss gut anschliessen. Der Rand der Schürze ist ausgestattet mit komischen Devisen und Sprüchen in beliebiger Stickerei. Dieses mühsam gearbeitete Kleidungsstück der unermüdlichen Croquet- und Ballspielerinnen ist ebenso elegant und kleidsam als originell. Wenn die Damen aller Länder dieses Garderobestück, in den Farben ihres Hauses gestickt, als obligat bei den ländlichen Spielen einführen wollten, so könnte sich im 19. Jahrhundert vielleicht in umgekehrter Weise ein Verhältniss entwickeln, wie bei den Turnieren des Mittelalters, wo der Ritter die Farbe seiner Dame trug.

Die Engländerinnen stehen übrigens nicht vereinzelt da in der Wahl eines bestimmten Anzuges zum Ballspiel, denn auch die portugiesischen Damen bringen eine ähnliche Idee zur Ausführung, indem sie sich zu den ländlichen Spielen mit Vorliebe in die sehr kleidsamen Costüme der Bäuerinnen jenes Landes kleiden und dazu den weiblichen Schmuck

der Mauren anlegen, welche in früheren Jahrhunderten die Ufer des Tajo bewohnten.

Ueber ein specielles Costüm der deutschen Damen bei Ausübung der ländlichen Sportzweige können wir leider noch nicht berichten.
