



Handbuch des Damen-Sport
Heydebrand und der Lasa, Leopold von
Wien [u.a.], 1886

Das Schwärmen.

[urn:nbn:de:hbz:466:1-61140](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:466:1-61140)

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 croquirter 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 Schlage 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 gebieterisch 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