## Reneste offizielle Spielregeln

für



Ausgabe 1934/36

\*

#### Einheitsregeln folgender Körperschaften

Sochschulen bezw. Landesturnanstalten von Preußen, Bapern, Sachien, Württemberg und Baben. Deutsche Sochschule für Leibesübungen, Deutscher Philotogenverband, Deutsche Turnerschaft, Deutscher Turnlebrerverein, SittersSport-Jugendverbände,



Paul Mähler, Gut-Beil-Berlag" Stuttgart-S.

	Inh	alt:	Geite
Spielgebante Spielregeln	*		T
Regel		Regel	Geite
1. Das Spielfelb 2. Die Spielgeräte 3. Die Mannschaft 4. Die Spielzeit 5. Der Schlag 6. Der Lauf 7. Der Treffer 8. Der Fang	3	9. Mahlwechfel	10 11 11 11 8 13
fchaft		en der Deutschen Eur	14

#### Besonbers empfehlenswerte Turn- und Sportund Spiel-Bücher ber Neugeit!

A. Sluder, Springs-eil-Ghmnafilf und Atmung mit 34 Ubbiblungen 3. Auflage broihiert Mf. 2,60 gebunden Mf. 3,40 Cichler, Wilhelm, rhthmische Turnkunst der Neugeit mit 70 Ubbiblungen broihiert Mf. 2,60 gebunden Mf. 3,20 Eichler, Wilhelm, Aesthetisches Tanzen mit 32 Bollbildern und weiteren Abbildungen broihiert Mf. 3,60 gebunden Mf. 4,50 Jäcke I., Der gewandte Turnwart mit 200 Abb. sir das Männerskinders, Neue Geräteilbungen in 3 Etufen nach Schwierigkeiten geordnet, mit 90 vorzäglichen Abbildungen Mf. 2,50 gebunden Mf. 2,50 gebun

Bohlrath, Deutsche Meisterschafts, Wett und Kampfspiele. "Spielbuch", 1. Teil, 3. Auslage (handball, Jusball, Schlagball uim.) mit 46 Abbiblungen, ermögigter Preis Mit.—85

Bohteath, "Spielbuch", Teil 2, 3, 4, Lauf-, Kampf-, Scherz u. Fangiptele für Kinder und Jugenbliche, Buben wie Mädel a Mt. —.75 Befres Spielbuch für Bereine und Schulen! Reut Haafe, R. Einfache Rampf- und Ballspiele wie Turmball,

Rent Saafe, R. Einfache Rampfe und Balliptele wie Turmball, Regball, Kariball, Bölferball, Grenzball, Preliball, Barlauf etc. Preis Mt. — 50

Paul Mähler Turnbücher-Berlag Stuttgart.S.

### Ghlagball

#### 1. Das Spielfeld

Bum Spielfelb gehören bas Lauffelb mit ben Laufmalen, bas Schlagmal mit bem Sperraum und ber Schrägraum.

a) Lauffeld.

1. Größe und Grenzen.

Das Lauffelb ift ein Rechted. Die Breite beträgt 25 m. Die

Länge beträgt:

für Männer und männliche Jugend (15—18 jähr.) · 70 m für Frauen, weibliche Jugend und Kinder · . · 60 m Alle Grenzlinien gehören zum Spielselb und sind am Boben beutlich sichtbar zu machen. Die Eden des Laufselbes und die Mitten der Längsseiten werden durch Grenzstangen bezeichnet, die mindestens 1,50 m hoch sein mussen.

2. Laufmal.

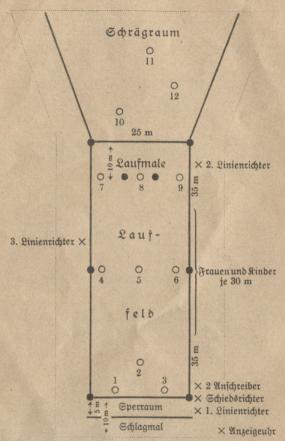
Die Laufmale bestehen aus zwei starten, 1,80 m hohen Pfählen (am besten aus Gußeisen), die 10 m von der Hintergrenze entsernt in der Mitte des Spielseldes mit einem Zwischenraum von 6 m sest in den Boden eingerammt werden.

b) Schlagmal. Das Schlagmal liegt an ber vorberen Breitseite außerhalb bes Lauffelbes. Die Schlagmallinie gilt nach beiben

Seiten als unbegrenzt verlängert.

Im Schlagmal wird 5 m von der Schlagmallinie entfernt mit ihr gleichlaufend eine Sperrgrenze gezogen. In dem zwischen der Sperrgrenze und der Schlagmallinie liegenden Sperraum müssen sich die laufpflichtigen Schläger aufhalten. Die übrigen Schläger haben den Sperraum vor dem Schläger und nach beendetem Lauf zu meiden. Wird gegen diese Bestimmungen verstoßen, so tritt nach Verwarnung Strasmechsel ein. Der jeweilige Schläger kann an jeder Stelle des Sperraums seinen Schlag ausstühren.

- c) Schrägraum. Der Schrägraum schließt sich an die dem Schlagmal gegenüberliegende Breitseite an und wird durch die berlängerten Diagonalen des Lauffelbes nur seitlich begrenzt.
- d) Zuschauergrenze. Die Zuschauergrenze muß möglichst 10 m von den Längsseiten und Schräglinien entsernt sein. Schlagmal und Schrägraum sind von Zuschauern gänzlich freizuhalten.



Das Spielfelb für Manner und mannliche Jugend mit Schrägraum, Sperraum und Buichauergrenze.

A Bei Bettspielen von einiger Bebeutung sind die Grenzlinien am Boben notwendig. Die Schlagmallinie ift jedoch bei allen Spielen unumgänglich notwendig. Bei Meisterichgitsspielen bestehe der Schiedsrichter auch auf eine Anzeigevorrichtung (Uhr oder Tasel), Sie muß wie Grenzstangen und Laufmale zum Baugerät des Spielplates gehören.

Der Schiebsrichter achte barauf, daß die Laufmale 6 m voneinander entfernt sest stehen und nicht splittern. Eiserne Laufmale sind hölzernen vorzuziehen und auf die Dauer auch billiger.

#### 2. Die Spielgeräte

- a) Schlagball. Der Schlagball ist ein mit Krollhaar gesüllter Leberball. Als Einlage ist ein Gummiball ersorberlich. Der Umfang muß zu Beginn bes Spieles 20—22 cm, das Gewicht 80—90 g betragen.
- b) Schlagholz. Das Schlagholz barf nicht länger als 125 em sein. Es muß aus einheitlichem Naturholz bestehen, treisrund und am Schlagende höchstens 3 cm did sein. Jegliche künstliche Beschwerung des Schlagendes ist verboten.
- c) Benutung und Ersat. Im Spiel werben zwei Bälle verwendet, von denen einer als Ersathall gilt. Er wird vom Schiedsrichter ins Spiel gegeben, wenn der Spielball tot ist und nicht sofort ins Schlagmal zurückbefördert wird. Jede Mannichaft hat einen Ball und mindestens drei Schlaghölzer zu stellen. Es ist gleichgültig, mit welchem Ball das Spiel eröfsnet wird.

Die Schlaghölzer burfen bon beiben Mannschaften benutt

werben. Erfatipielgerate muffen gur Stelle fein.

A Der Schiebsrichter wird sich leicht an das Spiel mit zwei Bällen gewöhnen, wenn er den Erlatball in der hand hält oder griffig in der Tasche hat. Spieler und Juschauer müssen gewöhnt werden, den toten Ball schnellstens dem Schiebsrichter zuzuleiten.

#### 3. Die Mannschaft

- a) Zahl ber Spieler. Zu jeber Mannschaft gehören 12 Spieler. Bei Wettspielen haben wenigstens 9 anzutreten, die sich dis zum Schluß der Spielzeit auf 12 ergänzen dürsen. Spieler dürsen nicht ausgetauscht werden.
- b) Spieltracht. Die Kleidung der Mannschaft muß einheitlich und bon der des Gegners leicht und deutlich zu unterscheiden sein. Zeder Spieler ist durch eine Schlagnummer (1—12) zu kennzeichnen. Ragelschuhe und Stiefel mit haten sind verboten.

#### 4. Spielzeit

- a) Losen. Bor Beginn bes Spieles losen bie beiben Spielführer um bas Schlagrecht.
- b) Spielbauer. Die Dauer bes Spieles beträgt 60 Minuten. Durch Unterbrechungen verlorene Zeit muß nachgespielt werben. Anfang und Schluß bes Spieles geschehen genau nach Zeit auf Anund Abpsiif bes Schiedstichters.
- c) Entscheibung. Soll nach unentschiebenem Spiel bis zur Entscheibung weitergespielt werben, so wird die Spielbauer nach einer Pause von 10 Minuten und erneutem Losen um das Schlagrecht um 15 Minuten verlängert. Ift nach Absauf dieser 15 Minuten noch feine Entscheibung gesallen, so wird nach nochmaligem Losen ohne Pause abermals 15 Minuten weitergespielt. Fällt auch dann keine Entscheibung, so ist das Spiel neu anzusetzen. Ergänzen der Mannschaft ist auch während der Spielverlängerung aestattet.
- A Siehe im Anhang Zusathestimmungen ber D.T., wonach unter Umständen noch ein Bunkt entscheibet.

#### 5. Der Ghlag

a) Schlagrecht. Daß Schlagen geschieht in ber Neihensolge ber Schlagnummern (1—12), die während deß Spieleß nicht außgetauscht werden dürsen. Jeder Spieler hat innerhalb einer Folge der Schlagnummern nur einen Schlag.

Ein Schläger, ber am Schlag ift, aber sich nicht im Schlagmal befindet, wird übergangen und barf erst wieder schlagen, wenn er in ber nächsten Folge ber Schlagnummern an die Reibe

fommt.

Wenn eine Mannschaft den Schlag wiedergewinnt, so wird mit dem Schlagen in der Reihenfolge dort sortgesahren, wo man vorher stehengeblieden war (siehe jedoch den vorhergehenden Absah).

Schlagberechtigt wird ein Schläger nach einem Schlage wieder:

1. burch einen gültigen Lauf,

- 2. nach einem Malwechsel, wenn die Mannschaft den Schlag wiedergewinnt.
- b) Schlagen außer ber Reihe. Jegliches Schlagen außer ber Reihe zieht Strafwechsel nach fich.
- c) hindern des Schlägers. Mißlingt ein Schlag wegen Behinderung durch einen Fänger, so ist der Schlag zu wiederholen. Eine Behinderung liegt nicht vor, wenn sich ein Fänger im

Augenblic bes Schlagens der Schlagmallinie nähert, ohne biese ju überschreiten.

Bei Störung burch einen Spieler ber eigenen Mannschaft ift

eine Wieberholung unstatthaft.

- A Der Schiebsrichter hat hier eine klare Bestimmung, falls ein Fänger ben Schläger behinbert.
- d) Ball im Spiel. Der Ball ist im Spiel, sobalb er vom Schlagholz getroffen wirb. Dann gehört er den Fängern und darf von den Schlägern weder mit dem Körper noch mit dem Schlagholz berührt werden.
- e) Gültiger Schlag. Ein Schlag ift gültig, wenn der Ball innerhalb des Lauffeldes oder des Schrägraums zu Boden fällt oder von einem Fänger berührt wird, der mit beiden Füßen im Lauffelde oder im Schrägraum steht.

Beber geschlagene Ball, ber von ben Fangern nicht berührt wird und ins Schlagmal gurudspringt ober -rollt, ift gultig.

Die Läufer unterliegen der Haltregel.

- f) Ungultiger Schlag: Ein Schlag ift ungultig:
  - 1. wenn sich ber Schläger im Augenblid bes Schlagens b. h. wenn bas Schlagholz den Ball trifft nicht mit beiben Füßen im Schlagmal befindet;
  - 2. wenn bas Schlagholz beim Schlag aus ber Hand fliegt; zerbricht bas Schlagholz, so muß ber Schlag wiederholt werden, ein Fang zählt nicht;
  - 3. wenn ber Ball nach bem Schlag im Schlagmal nieberfällt ober bort einen Spieler ober Gegenspieler berührt;
  - 4. wenn ein Schläger außer ber Reihe ichlägt;
  - 5. wenn ber Ball außerhalb bes Lauffelbes und bes Schrägraumes zu Boben fällt ober von einem bort stehenden Fänger berührt wird:
  - 6. wenn ber Ball vor ben Mittelgrenzstangen aus bem Lauffelb rollt ober springt, ohne von den Fängern berührt zu sein.
- g) Ball aus bem Spiel. Der Ball ift aus bem Spiel (tot):
  - 1. wenn er, bon ben Fängern gespielt, die Schlagmallinie ober beren Berlangerung überschritten hat;
  - 2. nach einem ungültigen Schlag, sobalb bie Fangmöglichkeit beenbet ift;

- 3. wenn er nach einem Treffer ins Schlagmal fliegt und bann von ben neuen Fängern im Schlagmal zu Boben geworfen ober bort einem anberen Fänger zugespielt wirb;
- 4. beim Laufen mit bem Ball in ber Hand (siehe jedoch 7c);

5. bei Spielverschleppung.

Der tote Ball gehört sofort ben Schlägern. Sie burfen ihn auch im Lauffelb berühren.

#### 6. Der Lauf

a) Gültiger Lauf. Ein gültiger Lauf wird erzielt, wenn ber Läufer die Strede vom Schlagmal zum Laufmal hin und zurüd mit Berühren eines Laufmals zurüdgelegt hat, ohne daß ein Malwechsel eingetreten ist. Unterbrechung des Laufes ist gestattet.

Wird ein Läufer von einem Gegner absichtlich im Laufen gehindert, so kehrt er abwurffrei, ohne an eine Haltregel gebunden zu sein, ins Schlagmal zurud. Über die Absicht bes hinderns

entscheidet ber Schiederichter.

b) Beginn des Laufes. Der Lauf darf eist dann begonnen werden, wenn der Ball im Spiel ist. Ein Lauf ist begonnen, wenn der Läufer mit beiden Füßen die Schlagmallinie überschritten hat. Ein Läufer, der seinen Lauf begonnen hat, darf erst nach gültig vollendetem Lauf ind Schlagmal zurüdkehren. Die Rüdtehr von einem unvollendeten Lauf ind Schlagmal gilt als Grenzüberschreitung.

Wird ein Schlag ungültig, so mussen bie Läufer, die mit dem Lauf schon begonnen hatten, an den Plat zurück, an dem sie sich vor dem Schlage befanden.

Vorzeitiges Ablaufen wird mit Wiederholung des Laufes beftraft. Der Läufer wird nach dem nächsten Halt an den letzten Standort zurückgestellt. Erfolgt jedoch bei dem ersten ungültigen Lauf ein Abwurf, so ist der Treffer gültig.

Der Schläger eines ungültigen Schlages muß sich bas Schlagrecht ebensalls durch einen Lauf neu erwerben und unterliegt ber Laufpflicht.

c) Laufpflicht. Es bürfen nicht mehr als fünf laufpflichtige Schläger im Schlagmal sein. Beim sechlage muß bemnach minbestens ein Läufer ben Lauf beginnen.

Die Schläger sind ausgehungert:

- wenn ber Ball ins Schlagmal gelangt, in bem sich mehr als fünf laufpflichtige Schläger befinden,
- 2. wenn ber sechste Schläger einen ungültigen Schlag erzielt.

- d) Unterbrechung bes Laufes. Der Lauf muß unterbrochen merben:
  - 1. wenn ber Ball tot ift;
  - 2. wenn das Spiel unterbrochen wird.

Läufer, die trot ber Unterbrechung weiterlaufen, muffen an die Stelle gurudtehren, an der sie fich beim Abpfiff befanden. Der unterbrochene Lauf tann fortgesett werben:

- 1. sobald ber Ball wieber im Spiel ift;
- 2. auf Bfiff bes Schiederichters.

Unterbrechungen machen ben Lauf nicht ungültig, wohl aber ein Malwechiel.

- e) Enbe bes Laufes. Ein Lauf jählt erst nach vollendeter Rückehr ins Schlagmal. Ein Schläger ist im Schlagmal, wenn er sich mit dem ganzen Körper in der Luft oder am Boden hinter der Schlagmallinie besindet.
- f) Grenzüberschreitung. Überschreitet ein Läuser mit einem ganzen Fuß die Hinter oder Seitengrenze oder nach begonnenem aber unvollendetem Lauf die Schlagmallinie, so tritt Malwechsel ein. Der Schlag kann durch den Abwurf wiedergewonnen werden. Wenn in diesem Augenblick einer der disherigen Fänger (jetzigen Schläger) den Ball in der Hand hat oder durch Zuspiel in die Hand bekonnnt, so lätzt er ihn sallen. Im anderen Falle bleibt der Ball am Boden liegen. Grenzüberschreitung nach dem Hatzählt nicht; der Läuser muß an den Platz zurück, den er beim Halt innehatte.
- g) Mitnahme bes Schlagholzes. Das Mitnehmen bes Schlagholzes macht ben Lauf ungültig. Er muß ohne Schlagholz wiederholt werden. Ein Zurückversen vom Laufselb ist unstatthaft.
- A Der Schiebsrichter forbere von Anfang an die genaus Einhaltung der Bestimmungen über der Sperraum. Ber noch mit einem Fuß im Schlagmal steht, gilt als nicht ausgelaufen (6b), aber jeder Körperteil, der im Lauffelbe ist, kann abgeworsen werden.

Die Überwachung der Laufpslicht ist für den Schiedsrichter schwierig, weil 6 Schläger zu beaufsichtigen sind. Sie wird erleichtert, weil der ungültige sechlag die Mannschaft ohne weiteres aushungert.

Der Schiebsrichter achte auf Grenzüberschreitung burch Läuser, bie vor ihrem gultig vollendeten Lauf ins Schlagmal zurückgebrängt werben (6f).

#### 7. Der Treffer

- a) Abwurf im Lauffelb. Jeber Läufer kann im Lauffelb von den Fängern abgeworfen werden, solange er nicht mit der Hand ein Laufmal berührt. Durch einen gültigen Treffer tritt Malwechsel ein. Die bisherigen Fänger werden Schläger. Der Werfer kann innerhalb oder außerhalb des Lauffeldes immer auf einen Spieler im Lauffelb einen gültigen Treffer erzielen.
- b) Gültiger Treffer. Jeber Treffer ist gültig, bei bem ber Ball unmittelbar von ber hand bes Fängers ben Läuser trifft.
- A Das Anerkennen eines Treffers ift letten Endes eine Tatsachenentscheiden bei Schiederichters, die er in schwierigen Fällen peinlich gewissenhaft beurteilen muß. Oft genug ist er auf das Urteil der Linienrichter angewiesen, wenn der Treffer von der ihm abgewandten Seite oder weit von ihm entsernt ersolgte. Unterdricht er das Spiel, weil ihm der Treffer zweiselhaft erschien, klärt er den Fall mit seinen Linienrichtern. Genügt ihm das nicht, befragt er deteiligte Spieler, wobei er auf das Zeugnis des Getroffenen am besten verzichtet, da dieser in der seelischen und lörzerlichen Erregung des Augenblick nicht wissen kann, ob er getroffen wurde oder nicht. Zuschauer sind in der Regel besser immer als Zeugen unzulässig.

Bufalls-, Schlag- und Tupftreffer find nach wie bor gultig, wenn babei ber Ball unmittelbar von ber Sand bes Fängers

ben Läufer trifft.

c) Laufen mit dem Ball. Das Laufen mit dem Ball in der Hand ist verboten. Läuft ein Fänger mit dem Ball, so wird der Ball nicht totgepfissen, aber ein etwaiger Trefser dieses Fängers ist ungültig, und das Spiel geht weiter. Bei wiederholtem oder absichtlichem Lausen mit dem Ball muß der Schiedsrichter den Ball für tot erklären.

Wird nach bem letten Schlage mit bem Ball gelaufen, um Aushungern zu erzielen, so barf ber Ball nicht totgepfiffen

werben.

Als Lausen mit bem Ball gilt nur eine beutlich merkbare Ortsberänderung mit beiden Füßen, nicht aber eine Bewegung zu einer wurfgerechten Stellung.

A hier ift eine Milberung eingetreten, aber zugleich eine Erschwerung für den Schiedsrichter, der bei einem solchen Treffer, den er nicht abpfeift, zwedmäßig ruft: "Ungültig — weiterspielen!" Durch die Milberung soll erreicht werden, daß die Halte im Spiel nicht noch vermehrt werden, andererseits muß der Schiedsrichter überlegen, daß bei manchem Haltruf wegen Laufens mit dem Ball nicht die

Fänger, sondern die Schläger geschädigt werden, die ihre Läufe auf diese Beise nicht hereinbekommen.

Durch Absat 2 bieser Regel über bas absichtliche Laufen mit dem Ball nach dem letten Schlag wird das Umgehen des Aushungerns vereitelt.

d) Beiterspielen nach dem Treffer. Der Ball tommt durch einen Treffer nicht aus dem Spiel, auch nicht, wenn er nach dem Treffer unmittelbar ins Schlagmal fliegt oder rollt. Kur die neuen Fänger dürfen den Ball weiterspielen, während die neuen Schläger so lange ins Schlagmal oder an die Laufmale laufen können, dis der Ball tot ist.

Dabei ift zu beachten:

1. Die neuen Fänger ergreifen ben Ball und versuchen wieder abzuwersen. Dabei ist das Zuspielen im Schlagmal verboten und bringt ben Ball aus dem Spiel.

2. Wenn ein neuer Fänger ben ins Schlagmal gerollten Ball bort zu Boben wirft, so ist ber Ball aus bem Spiel. Hat bann kein Schläger bas Schlagmal erreicht, so tritt Malwechiel (infolge Aushungerns) ein.

3. Wenn die Fänger darauf verzichten, den nach einem Treffer ins Schlagmal gerollten Ball aufzuheben ober zu Boben zu werfen, und kein Schläger mehr ins Schlagmal läuft, so erklärt der Schiedbrichter den Ball wegen Spielverschleppung für tot.

4. Benn der Ball beim hinausspielen von einem Fänger, einem schon im Schlagmal befindlichen Schläger, dem Boben ober einem Gegenstand abspringt und ins Schlagmal zurückfommt, so ift er tot.

#### A Grundfählich gilt folgenbes:

Der Ball barf nur von ben neuen Fängern gespielt werben.
 Lassen je ben Ball im Schlagmal unmittelbar ober mittelbar zu Boben fallen ober spielen ihn im Schlagmal einanber zu, so ift er tot.

2. Ein Treffer auf einen neuen Schläger gilt nur, wenn biefer noch im Felbe ift.

#### 8. Der Fang

Der Ball tann nur durch freien Fang mit einer Hand gültig gesangen werben, sowohl nach einem gültigen als auch ungültigen Schlag. Der Stanbort des Fängers ist gleichgültig. Der Ball darf jedoch vor dem Fang weber den Erdboden noch irgendeinen Körperteil berührt haben. Rachsangen ist verboten. hindert ein Läuser einen Fänger versehentlich am Fangen, so gilt der Ball als gesangen.

#### 9. Malwechfel

a) Gewinn bes Schlagmals. Das Schlagmal wird gewonnen:

1. durch einen gültigen Treffer: 2. durch Grengüberichreitung:

3. burch Unfaffen ober Berühren bes im Spiel befindlichen Balles feitens eines Schlägers:

4. durch Aushungern: 5. burch Strafwechsel.

Rur die unter 4 und 5 aufgeführten Malwechsel sind abwurffrei. In ben Fällen 1, 2, 3 tann bas Schlagmal burch erneuten Abwurf wiebergewonnen werben. Die burch Malwechsel unterbrochenen Läufe werden nicht gewertet.

Ergreifen nach einem Malwechsel burch Treffer ober Grengüberschreitung die neuen Schläger irrtumlich ben Ball, jo verlieren fie wieder den Schlag, tonnen ihn aber burch erneutes Abwerfen wiedergewinnen. Dasselbe gilt, wenn bie neuen Schläger ben ins Schlagmal geflogenen Ball wieber berühren, ehe er tot ift.

- b) Aushungern. Schaffen bie Fänger ben Ball ins Schlagmal, in bem fich fein ichlagberechtigter Schläger befinbet, fo find bie Schläger ausgehungert. Im übrigen Regel 6c.
- A hier muß ber Schieberichter bie Anberung als Folge ber Laufpflicht beachten: also auch bei mehr als fünf laufpflichtigen Schlägern ift ausgehungert.
- c) Strafmedfel. Ein Strafmedfel ift zu geben:

1. beim Schlagen außer ber Reihe:

2. bei absichtlicher hinderung eines Fangers burch einen Schläger, bazu gehört:

I. wenn ein Läufer einen Fänger absichtlich burch Stoßen, Anrennen, Abbrängen beim Ballfangen, Ginfreisen ober Abwerfen hindert:

II. wenn ein Schläger ben im Spiel befindlichen Ball absichtlich mit irgenbeinem Korperteil ober einem Schlagholz wegstößt:

III. wenn ein Schläger ben im Spiel befindlichen Ball absichtlich in Benutung nimmt, 3. B.

A) wenn ein Schläger ben zum Aushungern ins Schlagmal geworfenen Ball im Spielfelb aufhält, um ben abwurffreien Wechsel zu verhindern,

B) wenn ein Schläger seine Mannschaft vor bem Mushungern zu retten fucht und ben im Spiel befindlichen Ball ergreift, um abzuwerfen ober haltzumachen.

- 3. wenn die Schläger trop Verwarnung die in Regel 1 b gegebenen Bestimmungen über den Sperraum nicht einhalten.
- A Die vielen Einzelheiten, die in die Regeln aufzunehmen die Erfahrung zwang, lassen sich dahin zusammenfassen, daß im Schlagballspiel der Kampf Mann gegen Mann vollständig ausgeschaltet ist, also niemand den Gegner hindern darf. Wit diesem Erundsahwird der Schiedsrichter in allen Fällen die richtige Entscheidung treffen.

#### 10. Abfeits

Steht beim Malwechsel ein bisheriger Fänger, jesiger Schläger, außerhalb des Laufselbes, so ist er abseits. Ein abseitsstehender Spieler tann nicht abgeworfen werden, solange er außerhalb des Laufselbes bleibt, und darf nicht in das Spiel eingreifen (Malwechsel wegen Unfassens). Er muß ohne Rücksicht auf die Haltegel auf titrzestem Bege bis zur Laufseldgrenze vorgehen und das Laufseld beim nächsten gültigen Schlag detreten. Gelchieht das nicht, so tritt wegen Grenzsüberschreitung Malwechsel ein. Sobald ein abseitsstehender Spieler das Laufseld betritt, unterliegt er allen Spielregeln.

A Der Abseitsstehenbe muß beim nächsten gultigen Schlag ins Felb, worauf bie Spielrichter ju achten haben.

#### 11. Die Wertung

Jeder Lauf und jeder gultige Fang werden mit je einem Bunkt gewertet.

Gewonnen hat die Mannschaft, die während der Spielzeit die meisten Punkte erzielt hat. Bei gleicher Punktzahl ist das Spiel unentschieden.

#### 12. Der Spielrichter

a) Schiebsrichter. Jebes Wettspiel wird von einem Schiebsrichter geleitet, dem drei Linienrichter zur Seite stehen. Außerdem sind

zwei Anschreiber nötig.

Der Schiebsrichter überzeugt sich vor dem Spiel von dem regelrechten Zustand des Spielselbes und der Spielgeräte. Er eröffnet und schließt das Spiel und hat das Recht, es zu unterbrechen oder abzubrechen. Er wacht über die Innehaltung der Spieltegeln und entscheidet alle Fragen selbständig. Seine Tatsachenentscheidungen sind unansechtbar.

Der Schiebkrichter hat das Recht, einen Spieler wegen rohen Spielens oder ungehörigen Benehmens zu verwarnen oder

sofort auszuschließen.

Der Schiebsrichter hat seinen Stand an einer Ede bes Lauffelbes bei ber Schlagmallinie außerhalb bes Spielfelbes.

b) Linienrichter. Der erste Linienrichter steht beim Schiebsrichter an ber Schlagmallinie. Er führt die Schlägerliste. Die beiden anderen Linienrichter bewegen sich an der Seitengrenze zwischen Wittelgrenzstangen und hintergrenze.

Alle Linienrichter unterftugen den Schiederichter in der Leitung

bes Spieles.

A Für Spielrichter im allgemeinen, wie für den Schiedsrichter im besonderen ift alles Wesenliche in den Bestimmungen für Spielrichter, S. 23 ff., gesagt. An die Nerventrast des Schiedsrichters für Schlagdall werden zweisellos die höchsten Anforderungen gestellt. Jeder der vielfältigen Spielvorgänge ist auf Schunden gestellt. Daher ift für den Schlagdallschiedsrichter besonders unerläßlich, daß er sich fortdauernd weiterbildet und in der Übung bleibt.

Manche Schiebstichter wünschen ihren Stanbort beweglicher. Das mag für Einzelfälle, die schwer zu beurteilen sind, richtig sein. Für die meisten Fälle aber nicht, weil nur der Schiebstichter pfeisen darf. Fliegt der Ball ins Schlagmal, kann man ihn nur einwandfrei totpfeisen, wenn man an der Schlagmallinie steht. Außerdem erfordert der Betrieb im Sperraum den seisen Stand-

ort bes Schiebsrichters an ber Ede.

Der Schlagballichiedsrichter muß sich soviel wie möglich entlasten. Zeitnehmen, Buchführen und Anzeigetasel sollte er selbftändig den Anschreibern überlassen. Weil diese jeder einer der Mannschaften angehören, muß er sich auf sie verlassen können und nur in Zweiselsfällen entscheiden. Für die Anzeigetasel brauchen die Anschreiber Ortshilfe. Schlägerliste und Aberwachen der gültigen Läuse besorgt der erste Linienrichter. So kann sich der Schiedsrichter vollständig auf die Spielvorgänge einstellen, wobei die sachgemäße Silse des zweiten und dritten Linienrichters ihn tatkfästig unterstüßen muß.

Bei Spielvorgängen, die der Schiedsrichter nicht genau sehen kann, die er aber entscheiden muß, ist die Hilse der Linienrichter einsach notwendig. So soll ihr Urteil ihm auch wertvoll und maßgebend sein, sofern er sich überhaupt auf sie verlassen kann. Im Schlagball ist die glatte Verbindung zwischen dem Fahnenzeichen des Linienrichters und dem Pfiss Schiedsrichters im Bruchteil einer Sekunde wichtiger als in allen anderen Spielen, am

wichtigften bei einem Treffer ober bei Grenze.

Der erfte Linienrichter, ber jest seinen Plat neben bem Schiebsrichter hat, führt bie Schlägerlifte. Er kann bazu, falls er keine besondere Schlägerlifte hat, die Spielwertungslifte ber D.T. verwenden, indem er für jede Mannschaft eine ber Doppelreihen

benutt.
Beispiel: Rot hat Schlag. Schläger 1 bis 4 schlagen; für sie wird ein schräger Strich von oben rechts bis unten links eingetragen. Läuser 2 und 3 vollenden ihren Laus und erhalten einen zweiten schrägen Strich, der den ersten kreuzt. Rot verliert den Schlag, kenntlich gemacht durch einen senkrechten Strich neden das Zeichen des letzten (4.) Läusers. Weiß sämtliche Läuser schlagen, davon erreichen Läuser 4, 5, 8 und 9 einen gültigen Lause. Läuser 1, 2, 3 sind nicht schlagderechtigt und erhalten einen Punkt eingetragen. 4 und 5 schlagen — Strich. 6 urd 7 sind nicht schlagderechtigt — Punkt. 8 schlägt — Strich. Wechsel — lenkrechter Strich. Schlagderechtigt sind jest von Kot Schläger 5, von Weiß Schläger 9.



Einsprüche nimmt ber Schiebsrichter nur im nächsten halt an. Das nächste halt im Schlagball ist Ball tot.

- c) Anschreiber. Jebe Mannschaft stellt einen Anschreiber. Der eine ber beiben Anschreiber bucht nach bem Zuruf bes Schiebsrichters für beibe Mannschaften die gewonnenen Kuntte, während ber andere das Anschreiben stetig nachprüft. Die Auszeichnungen der Anschreiber, die vom Schiebsrichter überwacht werden, sind maßgebend.
- A Bei mehreren Läufen gleichzeitig wird nur eine Zahl eingetragen, 3. B. 5 Läufe = 5. Außer ben Läufen sind jest wieder die Fänge anzuschreiben. Das Wertungszeichen sir den Fang ift ein Kreis O, der in die Wertungslifte einzutragen ift, sinngemäß Merke 3 und 4 ber Spielwertungslifte D.T. (S. 37 ff.)

#### 13. Unterbrechung des Spiels

Der Schiebsrichter fann bei Störungen burch Spieler, Zuschauer, Witterungsverhaltnisse um bas Spiel unterbrechen. Bor ber Riebereröffnung bes Spieles nach Beseitigung ber Störung ift ber alte Stant bes Spieles wieberberzustellen. Ift eine einwandfreie Nieberherstellung nicht möglich, so soll ber Schiebsrichter ben Stant bes

Spieles vor bem letten Schlag wiederherftellen und ben Schlag noch einmal ausführen laffen.

Der Ball gilt nur bann als verloren, wenn es unmöglich ift, ihn ohne

weiteres durch Laufen zu erreichen.

Bei Spielverichleppung, 3. B. burch zwedlofes Sin- und herwerfen bes Balles, tann ber Schiebsrichter ben Ball für tot erklaren und ins Schlaamal ichaffen laffen.

Der Schieberichter tann bas Spiel abbrechen, wenn bie Störungen eine einwanbfreie Austragung unmöglich machen. (Siehe auch B.S.

Seite 28 ff.)

#### 14. Anzeigen der Spielvorgänge

Es ist vom Schiedsrichter anzuzeigen:

a) burch einen breisachen Pfiff: Beginn, Schluß und Unterbrechung bes Spieles;

b) burch einen Doppelpfiff: jeglicher Malwechsel;

c) burch einen einfachen Bfiff: ungultige Schläge, halt bei Spielverschleppung, Ball tot; lepteres auch burch haltruf;

d) burch Ruf: Fang.

#### Anhang

Bufatbestimmungen der Deutschen Turnericaft

Regel 4, Busas. Bei Spielen von Mannschaften verschiedener Orte samt nach der zweiten Spielverlängerung die Entscheidung baburch herbeigeführt werben, daß so lange weitergespielt wird, die noch ein Wertungspuntt erreicht wird.

Regel 12 und 14. Der Schiederichter pfeift. Die Linienrichter melben

bem Schiedsrichter ihre Beobachtung wie folgt:

durch Armireisen mit der Fahne: jeglicher Malwechsel,

durch Abwinken mit der Fahne: schiefer Ball, durch wagerechtes Erheben der Fahne: Fang.

Außer ben vorgenannten Spieltegeln und Zusatbestimmungen sind noch das amtliche Spielrichterbuch der D.T. "Der Schiedsrichter" und die Spielordnung der D.T. (S.D.)\*) für die Durchführung der Spiele maggebend.

## Musikbegleitung

Wünsch, C., Prof., Musik, Rhythmus, Turnen Tanz, nebst passender Musik und Erklärung zu turnerischen, gymnastischen Fest- und Werbeaufführungen, Schau- und Festbühnenturnen, mit 44 Seiten Text und 40 Seiten Noten, kart. Mk. 3.50, geb. Mk. 4,50 (Musik dazu separat, kart. Mk. 2.00). Die Klaviernoten allein 40 Seiten stark sind die Anschaffung des Werkes wert! Ein wertvolles Werk auch für das Frauen- und Mädchenturnen sowie rythmische Gymnastik.

Kunath, Fröhliche Turnstunden. 100 Musikstücke zur Begleitung von Turnübungen, schlicht und einfach, leicht und verständlich und ins Gehör fallend sind die besonderen Vorzüge dieser Sammlung. Geheftet Mk. 3.—

Siehe auch Wünsch Musik-Rhythm.-Turnen, Tanz Mk. 2.50

Marschheft der Deutschen Turnerschaft:

Partitur kartoniert Mk. 1.08 hartoniert Mk. -.45 Porto extra

Trommelstimme kartoniert Mk. -.45 Akartoniert Mk. -.45

Der Turnermusikant, einfache Musikstücke zur Begleitung von Turnen, Gymnastik und Tanz für Schule und Verein in leichtem Klaviersst von Gerhard Rößner. Vierteljährlich ein Heft zuzüglich Porto Mk. —.75

Wünsch, Noten u. Musik zu turner. Aufführungen siehe oben.

#### Abteilung

#### Spielbücher, Spielregeln

Zur Spielzeit für die Spiel-Abteilung unentbehrlich!

Bestellen Sie darum umgehend.

Neueste offizielle Spielregeln. Mk. -.30Handball-Spielregeln 1932/34 Jeder Spieler Faustball-Spiellegeln 1932/34 Mk. -.20sollte im Mk. -.30Schlagball-Spielregeln 1932/34 Besif der Mk. -.20Schleuderball-Spielregeln 1930/33 Spielregeln Trommelball-Spielregeln 1930/33 Mk. -.20sein ! Mk. -.30Fußball-Spielregeln 1932/34

Ringtennis-Spielregeln mit Erläuterungen v. Fr. Kiedaisch und Abbildungen Mk. —.50

Usa-Ballsport-Spielregeln mit 16 Abbildungen Mk. -.40
Beide Spiele bieten guten Ersah für das teuere Tennisspiel.
Wasserballspiel, Hockey, Tennis etc. sind im Erscheinen.

Tennisregeln sowie Wettspiel-Ordnung, nebst Amateurbestimmungen. Amtliche Ausgabe des Deutschen Tennisbundes. Mk. 1.20

Tischtennis. Herausgegeben vom Deutschen Tisch-Tennis-Bund, Internationale Tisch-Tennis-Spielregeln Mk. -.50

Spielerpässe für jeden Kreis

Turnerpässe, Ganzleinen

Ak. -.05

Mk. -.50

Spielwertungslisten, für alle Spiele in Blockform à Mk. -.40

Wettkampfbestimmungen der Deutschen Turnerschaft 1931/34 Mk. -- 70, vollständ. Ausgabe.

### Spiele

- Braungardt, Der Schiedsrichter, amtl. Spielrichterbuch der D.T. 4. Auflage, nebst Spielregeln enthaltend Mk. 2.20
- Neu! Haase, Rich. Turnlehrer und Gauspielwart. 8 einfache Wett- und Kampfspiele für Spielplaß und Turnhalle. Enthaltend: Ball über die Schnur. Ball unter die Schur. Prellball. Völkerball. Grenzball. Turmball. Korbball und Barlauf. Preis Mk. --50.
- Th. Wohlrath, großes illustr. Spielbuch, alle 4 Bände gebunden in einen Band Mk. 2.80. Für Vereine und Schulen davon einzeln zu haben wie folgt.
- Th. Wohlrath, Spielbuch für Vereine, Schulen etc. Bd. 1: Deutsche Wett- und Kampfspiele. Handball. Faustball. Schlagball, Fußball, Hürdenlauf, Staffellauf, Hockey etc., reich illustr. Preis Mk. —.85.
- Bd. II: 18 Kampfspiele, wie Dauer- u. Schnellauf, Staffestenlauf, Hindernislauf, Ringkampf, Reiterkampf, Kriegsspiel. Barlaufspiel mit Abbildungen. Preis Mk. -.75.
- Bd. III: Spiele für Mädchen wie Seilhüpfen. Reifenfangen
  u. -werfen, Zeckspiel, Husch Husch! Hasch Hasch! Kegelspiel, Croquet, Tamburinball. Pfeis RM. -.75.
- Bd. IV: Lauf- u. Fangspiele für Kinder- u. Volksschulfeste geeignet, wie Wettlauf, Sachüpfen, Topfschlagen, Seil- oder Mastklettern, Fuchsprellen, Brückenspiel, Schlangenziehen. Preis Mk. —.75.



## Schlagbälle

und alle anderen

# Sportgeräte

sind die Besten! Katalog gratis!

Kaspar Berg, Nürnberg

bedeutenste deutsche Sportartikel-Fabrik