

Fussball.

Koch.

F u ß b a l l.



Regeln des Fußball-Vereins der mittleren Classen

des

Martino-Catharinens

zu

Braunschweig.

Zusammengestellt

von

K. Koch, dr. phil.



Brannschweig,

Verlag von D. Saering & Co.

1875.

Vorbemerkung.

Es ist wichtig, den hier vorliegenden Regeln die Bemerkung voranzuschicken, daß dieselben zum ersten Male der deutschen Jugend in einer Form dargeboten werden, welche es ermöglicht, das englische „Football“-Spiel auf den Spielplätzen unserer Jugend einzubürgern. Die mit Schülern unseres Gymnasiums Martino-Catharinum im Herbst 1874 angestellten Spielversuche mit dem Fußballe zeigten einen so günstigen Erfolg, daß für die diesjährige Spielzeit die auf diesen Blättern vorgelegte feste Ordnung unter Zustimmung des Gymnasialdirectors, Herrn Schulrath Gravenhorst, aufgestellt wurde.

Es wird noch darauf hingewiesen, daß dieses Spiel immer unter Aufsicht der Lehrer betrieben wird, und daß die Gesundheitsvorschriften unter Zugiehung des Herrn Dr. med. Rect festgestellt sind.

Der von verschiedenen Seiten ausgesprochenen Behauptung, das englische Fußball-Spiel eigne sich nicht für unsere deutsche Jugend, stellen sich die hieorigen gemachten Erfahrungen geradezu gegenüber, und es ist daher nur zu wünschen, daß angustelnde Versuche und eine vorurtheilsfreie Prüfung auch an anderen Orten für dieses Spiel günstig ausfallen möchten.

Braunschweig, den 8 October 1875.

A. Hermann.

Baseball ohne Aufnehmen.

1. Der Ball darf nicht aufgenommen werden, fängt ihn ein Spieler aus der Luft, so muß er ihn sofort aus den Händen lassen, wenn er nicht nach § 38 das Recht eines freien Plate stenos gewinnt.

2. Der Ball darf überhaupt nur beim Fangen mit der Hand berührt werden vom Fänger wie von dessen Gegner.

3. Durchaus verboten ist es einem Spieler der einen Partei mit den Händen zu berühren.

4. Ein Mal wird gewonnen, wenn der Ball zwischen 2. Malsträngen unter der Überstanz durchgehoben wird.

5. Trifft ein Spieler den Ball in die Mark, so hat § 32 in Kraft, doch kann der Ball auch hinein gehoben werden.

6. Geht der Ball über die Mallinie der einen Partei, so wird er von einem Angehörigen derselben von der Stelle, wo er die Linie überschritt durch einen Platestos in den Spielplate zurückbefördert, wobei die Partei hinter die Mallinie zu treten hat. - Dasselbe geschieht, wenn ein Ball in die Markmarke geht.

7. Wird Regel 1, 2, 3, überschritten, so erhält die Gegenpartei von der Stelle aus, wo der Fehler gemacht ist, einen Freistos, welcher in den normalen ein Mal gewinnt.

Jan. 1876.

Vereinsbestimmungen.

1. Der Fußballverein der mittleren Classen des Martino-Gatharineums besteht aus den 2 Untersecunda- und 4 Tertiaclassen; Schüler anderer Classen können als Mitspieler eintreten.

Lehrer und Freunde der Anstalt können Ehrenmitglieder werden.

2. Der Verein hat während des Winterhalbjahrs bei günstigem Wetter regelmäßig zweimal wöchentlich auf dem kleinen Exercierplatze Uebungen unter Mitbetheiligung und Aufsicht der Lehrer.

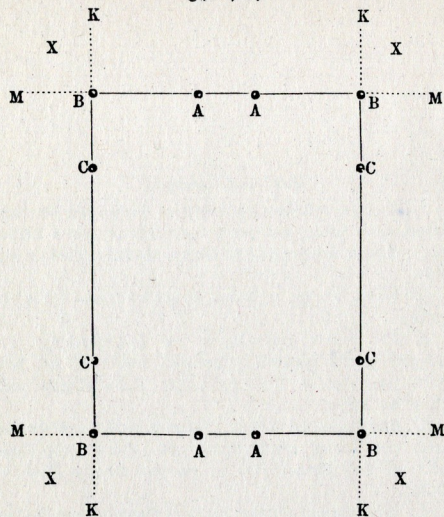
3. Alljährlich, zu Anfang December, findet zwischen den Classen des Vereins ein Wettspiel statt. Die siegende Classe erhält ein Siegeszeichen, das sie bis zum nächsten Wettspiel bewahrt.

4. Jedes Vereinsmitglied hat einen vierteljährigen Beitrag von wenigstens 10 Pf. zu bezahlen; jedes Ehrenmitglied zahlt jährlich wenigstens 1 Mark.

5. Zu das Vereinsbuch werden eingetragen

- a. Namen der Mitglieder und Ehrenmitglieder;
- b. Namen der in die Fußball-Miege Gewählten und der 3 Rottmeister aus jeder Classe;
- c. Erfolge der einzelnen Uebungsspiele;
- d. ein genauer Bericht über das alljährliche Wettspiel;
- e. Einnahmen und Ausgaben des Vereins.

Spielplatz.



- A A Malspfosten
 B B Eckstangen
 C C Seitenstangen
 M-M Malslinien
 K-K Marklinien
 X X Malsmarken.

6. Der Spielplatz für 2 Gesellschaften von je 15 Spielern ist 100 Schritt lang und 75 Schritt breit. — In der Länge müssen auf jeder Seite noch etwa 20 Schritte Spielraum über:

stehen. — Auch die folgenden Regeln sind auf Gesellschaften von jener Stärke berechnet.

7. Die Malyfosten, die in der Mitte der Masslinien stehen, sind zwei mindestens $3\frac{1}{2}$ m. hohe und 5 m. weit von einander stehende Stangen. In einer Höhe von 3 m. sind die Pfosten durch eine Querstange verbunden.

8. An den Ecken des Platzes stehen 4 Eckstangen, 25 Schritt davon an den Seiten 4 Seitenstangen.

9. Der Raum hinter den Masslinien heißt Mal, der seitwärts der Marklinien heißt Mark.

Die zwischen den Verlängerungen der Mal- und Marklinien liegenden Winkel heißen 'Malmarken'.

10. Zum Spielplatz geeignet ist von Bäumen und Steinen freier möglichst ebener, mit niedrigem Gras bewachsener Sandboden.

Allgemeine Regeln.

11. Die Vereinsmitglieder theilen sich nach Classen in Gesellschaften, denen die Mitspieler durch Bestimmung des Aufsicht führenden Lehrers zugetheilt werden.

12. Die Aufgabe jeder Gesellschaft ist, den Ball über die Querstange des feindlichen Mals zu stoßen und das eigene Mal zu vertheidigen.

13. Der Ball darf nach vorwärts nur mit den Füßen getrieben werden.

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

15. Der Ball darf zum Tragen nur dann aufgenommen werden, wenn er seitwärts von den Stürmern oder hinter denselben ist.

16. Nur derjenige, der den Ball trägt, darf mit den Händen gehalten werden; es darf derselbe auch nur in der Weise gehalten werden, daß er am Weiterlaufen gehindert wird, und nur so lange, als er den Ball festhält.

15. Der Ball darf nicht mit den Händen gehalten werden.

16. Der Ball darf nur mit den Händen gehalten werden, wenn er am Weiterlaufen gehindert wird, und nur so lange, als er den Ball festhält.

Anlaufstöße.

17. **Platzstoß.** Man legt den Ball auf eine zu dem Zwecke gemachte Kerbe und tritt ihn nach einem Anlaufe.

18. **Fallstoß.** Man tritt den Ball, nachdem man ihn vorher hat auf die Erde fallen lassen, im Augenblicke des Wiederaufspringens.

19. **Tramp.** Man läßt den Ball aus den Händen fallen, tritt ihn, ehe er die Erde berührt.

20. **Abstoß** heißt ein Stoß in einer Entfernung von 25 Schritt vom Mase zu Anfang eines neuen Spieles oder Umganges.

21. **Ferren** heißt es, wenn ein Spieler, der den Ball trägt, von einem oder mehreren Gegnern gefaßt wird.

22. **Mengen.** Ruft der Spieler, der den Ball trägt: „Nieder“, so muß er den Ball vor sich nieder legen; die Stürmer beider Gesellschaften treten von beiden Seiten um denselben möglichst dicht an einander.

Die Gesellschaften.

23. **Fußball-Kaiser** heißt der Führer der Gesellschaft; er allein hat sie zu vertreten und bei allen Streitigkeiten zu entscheiden.

24. **Stürmer** heißen die 10 Mann, welche die Aufgabe haben, sich immer dicht am Balle zu halten.

25. **Maschinenmänner** heißen die 2 Spieler, die zu beiden Seiten etwa 5 Schritt zurück die Stürmer begleiten.

26. **Maschinenmänner** heißen die 3 etwa 25 Schritt hinter den Stürmern Spielenden.

Besondere Regeln.

27. Der Abstoß muß ein Platzstoß sein,

a. zu Anfang des Spieles. Das Loos entscheidet, welche Gesellschaft den Stoß hat.

vor dem

24. Unter den Männern sind drei Auswärtige, welche in zweifelsfreien Fällen zu entscheiden.

26. Maschinenmänner.

b. Nach der Eroberung eines Mals. Die Gesellschaft hat den Stoß, die das Mal verloren hat.

28. Bei einem Platzstoß müssen alle Angehörigen der Gesellschaft, die den Ball treten, hinter dem Balle stehen, die Gegner nicht näher als 10 Schritt davor. Beide dürfen stürmen, sobald der Spieler, der den Ball treten will, seinen Anlauf beginnt.

29. Der Abstoß muß ein Fallstoß sein,

- a. wenn der Ball in die Malmarken einer Gesellschaft gestoßen, geworfen oder getragen ist;
- b. wenn der Ball in das Mal einer Gesellschaft gekommen und von ihr selbst angehalten ist;
- c. wenn der Versuch, den Ball über die Querstange zu treten, mißglückt ist.

Es hat die Gesellschaft den Fallstoß zu machen, hinter deren Mallinien der Ball gewesen ist.

30. Bei einem Fallstoß treten die Gegner bis an die Linie zwischen den Seitenstangen zurück und dürfen von da aus stürmen, sowie der Spieler mit dem Balle ihn zum Treten fallen läßt oder die Linie damit zu überschreiten versucht.

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

32. Kommt der Ball irgendwie über die Marklinie, so muß er von der Stelle, wo er sie überschritten hat, von dem Spieler, der ihn hält oder zuerst da berührt, in gerader Linie mindestens 10 Schritt weit vor in den Spielraum geworfen werden.

Wird der Ball nicht in gerader Linie oder nicht weit genug geworfen, so kann jeder Fußball-Kaiser augenblicklich verlangen, daß der Ball noch einmal geworfen wird.

Fliegt der Ball bei einem Abstoß in die Marken, so muß der Ball zurückgeholt und ein neuer Abstoß gemacht werden.

opp. S. 27 } Von wo
gemacht
vgl. 20.

fällt herunter.

freie
an einem Abstoß ist
von ihrem Male

oder durch einen Stoß aus der ^{dem} Grabenlinie entfernt, bevor die Erde gerührt

32. Ein Ball mit der Hand zu fassen ist verboten.

33. Kommt der Ball über die Masslinie einer Gesellschaft, und ein Spieler derselben hält ihn da zuerst an (wobei er „An“ rufen muß), so hat die Gesellschaft einen freien Abstoß (s. 29); hält ihn aber ein Gegner an, so erhält seine Partei einen Versuch.

34. Ein Versuch aufs Mal wird gemacht, indem der Ball von der Stelle, wo er angehalten ist, in gerader Linie bis an die Masslinie und von hier in derselben Richtung, so viel man will, weiter gebracht wird; dann muß er von der Stelle, wo er niedergelegt wird, durch einen Plakstoß über die Querstange des Mals gestossen werden.

35. Kommt der Ball in die Malmarken einer Gesellschaft, so hat dieselbe einen freien Abstoß (s. 29).

36. Wird der Ball zwischen den Malpfosten angehalten, so muß er zum Plakstoß in einer Linie mit einem der Pfosten hingelegt werden, aber nicht zwischen sie.

37. Austramp. Ist der Ball zu weit seitwärts der Malpfosten angehalten, so daß ein Versuch aussichtslos scheint, so kann ein Austramp gemacht werden. Es geht ein Spieler von der Stelle, wo der Ball angehalten ist, in grader Linie an die Masslinie und befördert durch einen Tramp den Ball ins Spiel, welchen dann seine Gesellschaft zu fangen versuchen muß.

38. Fängt ein Spieler den Ball innerhalb des Spielraums aus der Luft entweder von dem Stöße eines Gegners oder von einem Trampe, und macht mit seinem Hacken ein Zeichen, wo er ihn gefangen hat, ehe irgend ein anderer Spieler den Ball berührt, so hat seine Gesellschaft von dem Punkte aus einen freien Plakstoß.

39. Bei einem Versuche (und bei einem Austrampe) muß sich die Gesellschaft, deren Mal bedroht ist, zwischen die Malpfosten stellen und darf stürmen, sobald der Spieler seinen Anlauf beginnt oder den Ball tritt.

*! wobei der Ball auf einem Legelbrett vorzüglich zählend zur
Reihe kommen muß*

Gesellschaft

! Diese steht dabei vor, die feindliche hinter der Masslinie.

Ab. 17 27 Quark

40. Ueberschreitet der Ball in einem Zerrn das Mal, so dürfen nur diejenigen sich weiter daran betheiligen, die den Ball schon vorher mit den Händen hielten.

41. Wenn ein Spieler, der mit dem Balle in das feindliche Mal einläuft, von einem oder in demselben Augenblicke von mehreren Gegnern zugleich gefaßt wird, so dürfen nur diese sich am Zerrn betheiligen.

42. Streitigkeiten darüber, wer den Ball an gehalten hat, werden nur von den Kaisern entschieden, zweifelhafte Fälle zu Gunsten der Gesellschaft, in deren Mal der Ball an gehalten ist.

Abseits.

43. Alle Spieler müssen immer hinter dem Balle sein d. h. zwischen dem Balle und ihrem Male. Abseits ist ein Spieler, wenn er vor dem Balle ist, und der Ball hinter ihm von einem seiner Genossen getreten oder gehalten wird.

44. Ferner ist ein Spieler abseits, wenn er von der Seite der Gegner her ins Mengen kommt oder im Mengen vor den Ball kommt.

45. Ein Spieler, der abseits ist, darf weder den Ball berühren, noch einen Gegner aufhalten, überhaupt in keiner Weise sich am Spiel betheiligen, bis er aufhört abseits zu sein.

46. Jeder Spieler hört auf abseits zu sein, wenn der Spieler seiner Partei, der den Ball getreten hat, oder der, der den Ball trägt, an ihm vorbeiläuft, oder wenn ein Gegner vor ihm den Ball berührt hat.

47. Alles Schlagen, Treten und Beinstellen ist verboten.

Wer diese Regel übertritt, ist zunächst vom Kaiser zu warnen; fügt er sich dann nicht, vom Spielfelde zu verweisen.

48. Wenn Jemand eine Spielregel übertritt, so kann der Kaiser der Gegner zunächst verlangen, daß der Ball wieder an die Stelle gebracht wird, von wo er durch falsches Spiel

46. In welchem Male ist ein Spieler abseits
 vor ihm ist. Zwischen ihm und dem feindl. Mal

entfernt ist, und daß er da zum Megen niedergelegt wird. Uebertritt derselbe oder ein anderer von derselben Gespielschaft zum zweiten Male an einem Tage eine Regel, so kann der Kaiser der Gegner einen freien Abstoß von dem Plage verlangen, von dem der Ball durch falsches Spiel entfernt ist.

Wettspielregeln.

49. Ein Wettspiel wird entschieden durch die Zahl der gewonnenen Male; ist dadurch keine Entscheidung möglich, durch die Zahl der erhaltenen Versuche; ist auch dadurch keine Entscheidung gegeben, so hat die Gespielschaft gewonnen, welche die meisten „An“ hat d. h. den Ball am häufigsten in das Lager der Gegner getrieben und dieselben veranlaßt hat, ihn anzuhalten (s. 33).

50. Bei gewöhnlichen Uebungsspielen zählt ein An für 1, ein Versuch für 5, ein Mal für 20 Punkte.

51. Ein Mal kann nur gewonnen werden durch Platzstoß oder Fallstoß.

Der Ball muß dabei über die Querstange fliegen; fliegt er über einen Pfosten weg, so heißt er ein Pfoster und zählt nicht für ein Mal.

52. Bei den Wettspielen des Vereins spielen die Fußball-Miegen der verschiedenen Classen gegen einander. In diese Miegen dürfen nur Angehörige der Classe aufgenommen werden.

53. 3 Preisrichter haben beim Wettspiel die höchste Entscheidung und bestimmen die preistragende Classe.

54. Unter den Kaisern wird durch das Loos entschieden, welche Gespielschaft den ersten Abstoß hat, oder sich das Mal auswählt.

55. Nach Ablauf der halben Zeit kann jeder Kaiser Wechsel des Mals verlangen; der andere erhält sodann den Abstoß.

56. Vereins-Wettspiele dauern 1 Stunde; die Preisrichter rufen nach $\frac{1}{2}$ Stunde: halbe Zeit.

50. wenn Rugby: Malerathen gestel: 1.

51. 1. ein Abstoß kann ein Mal gewonnen werden.

*51. oder auf fünf neuen Ballstücken Kopf mit den Händen
oder mit fünf neuen Wägen.*

Claseneinrichtungen.

57. Jede Classe wählt 3 Rottmeister: Classenkaiser, Schriftwart, Zeugwart. Die Namen derselben werden ins Vereinsbuch eingetragen. Sie sind dem Aufsicht führenden Lehrer zunächst verantwortlich.

58. Jeder Rottmeister kann zu seiner Vertretung einen Mann bestimmen.

59. Die 3 Rottmeister zusammen wählen die 12 besten Spieler aus, mit denen zusammen sie die Fußball-Miege der Classe bilden. Zur Aushilfe bestimmen sie 3 Ersatzmänner.

60. Der Classenkaiser hat beim Spiel Vertretung und Leitung der Classe; der Schriftwart führt das Classenvereinsbuch, in welchem die Besuchlisten aufzustellen und die Erfolge der Classe zu verzeichnen sind; der Zeugwart hat die Aufsicht über das Zeug auf dem Spielfelde, die Sorge für die zum Spiele nöthigen Stangen und Bälle und die Einsammlung der Classenbänder.

Platzordnung.

61. Alle abgelegten Kleidungsstücke werden an den Mastpfosten von den einzelnen Classen getrennt niedergelegt.

62. Kein Schüler darf, ohne sich bei einem Lehrer abzumelden, den Platz verlassen.

Gesundheits-Vorschriften.

62. a. Schwächliche und kränkliche Schüler werden nur mit ärztlicher Erlaubniß zugelassen.

b. Es wird nie ohne Aufsicht eines Lehrers gespielt.

c. Bei unsicherem Wetter wird nur von Freiwilligen gespielt.

d. Es wird bei der Einrichtung des Spielfeldes dafür Sorge getragen, daß kein Schüler gegen den Ostwind anzulaufen hat.

in der Mitte des Mastkranzes

- e. Auf dem Plage darf Niemand sich hinlegen oder müßig stehen.
- f. Kein Schüler darf ohne besondere Erlaubniß den Rock ablegen; diese Erlaubniß wird nur denen ertheilt, die ein wellenes Hemd tragen.
- g. Jedem zu Erkältungen neigenden Schüler wird empfohlen, an den Spielnachmittagen ein wellenes Hemd zu tragen.
- h. Nach Beendigung des Spiels hat jeder Schüler augenblicklich seinen Ueberrock oder Plaid anzulegen und sich sofort nach Hause zu begeben.

