

Anleitung und Regeln

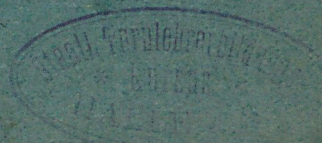
zum

Fußballspiel ohne Aufnahmen
(Association Football).

SP

3102

Verlag des Vereins für Volkswohl.



Einzel

~~Bt 213
3102~~







Anleitung und Regeln

zum

Fußballspiel ohne Aufnahmen
(Association Football).



3102

Martin-Luther-Universität
Zweigbibliothek der ULB
Mathematik/Informatik/Sport

Im Selbstverlag des Vereins für Volkswohl.

Nachdruck nur mit Erlaubnis gestattet!

Anleitung.

Das Fußballspiel ohne Aufnehmen des Balles (Association Football) zeichnet sich durch große Einfachheit des zu Grunde liegenden Gedankens aus.

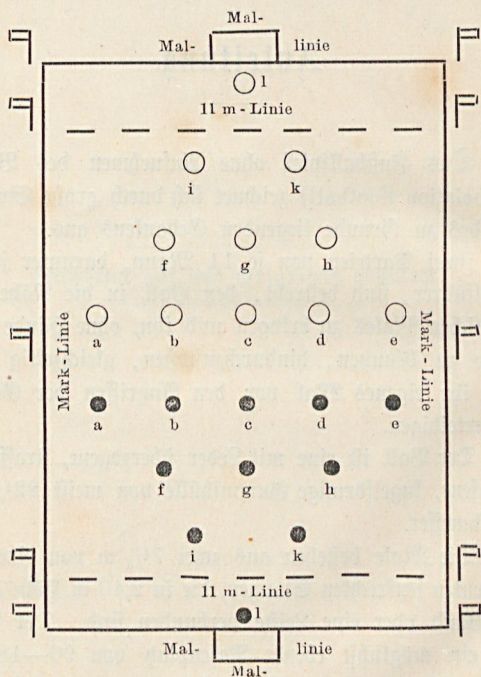
Zwei Parteien von je 11 Mann, darunter je ein Spielführer, sind bestrebt, den Ball in die Nähe des feindlichen Males zu bringen und ihn, ohne Hände oder Arme zu benutzen, hindurchzustoßen, gleichzeitig aber auch ihr eigenes Mal vor den Angriffen der Gegner zu verteidigen.

Der Ball ist eine mit Leder überzogene, straff aufgeblasene, kugelförmige Gummihülle von meist $22\frac{1}{2}$ cm Durchmesser.

Die Male bestehen aus zwei $7\frac{1}{4}$ m von einander entfernten senkrechten Stangen, die in 2,40 m Höhe durch ein Band oder eine Leiste verbunden sind. Der Platz soll ein möglichst ebener Rasenplatz von 90—180 m Länge und 45—90 m Breite sein, der am einfachsten mit 6—10 ca. 1 m hohen Fähnchen abgesteckt wird.

Die Natur des Spieles erfordert es, daß die Teilnehmer sich in die Arbeit des Angriffs und der Verteidigung teilen. Beim Beginn des Spieles stellen sich daher beide Parteien am besten so auf, daß in der

ersten Reihe je 5 „Stürmer“ (a, b, c, d, e), die eigentlichen Angriffsspieler, stehen; dahinter kommen 3 Markmänner (f, g, h), die sowohl die Stürmer im Angriff, als auch die 2 Markmänner (i, k) und den Thorwächter (l) in der Verteidigung zu unterstützen haben.



Für die Stürmer empfiehlt es sich, den Ball mit kurzen Stößen vor den Füßen dem gegnerischen Male zutreiben. Liegt die Gefahr vor, daß derselbe dem Treibenden von einem Gegner weggenommen wird, so ist es am besten, ihn sofort einem Mitspieler zuzustoßen,

in dessen Nähe sich womöglich keiner der Gegner befindet. Der betreffende Mitspieler kann dann den Ball ebenso weitertreiben und ihn gegebenenfalls einem seiner Mittstürmer zuspiesen, die inzwischen schnell vorwärts gelaufen sind, ohne die bei Beginn des Spieles eingenommenen Abstände wesentlich zu verändern. In der Nähe der feindlichen Mallinie sollte der Ball möglichst dem Mittstürmer zugestossen werden.

Die Markmänner haben den vorgehenden Stürmern dicht aufgerückt schnell zu folgen und den vom Gegner etwa entriessenen Ball gleich wieder einem günstig stehenden Stürmer zuzustossen.

Ist das eigene Mal bedrängt, so gehen sie mit zurück, beobachten die gegnerischen Stürmer genau und suchen ihnen rasch den Ball abzunehmen.

Die Malmänner folgen beim Vorgehen der Stürmer und Markmänner ihrer Partei den Letzteren in entsprechendem Abstände; ist aber ihr Mal in Gefahr, so müssen sie immer zur Stelle sein und den Ball mit sicherem Stoß weit wegtreten, womöglich nach einem günstig stehenden Stürmer hin.

Der Thorwächter ist allein berechtigt, den Ball auch mit Händen und Armen zu spielen. Er hält sich am besten immer nahe am Male auf und muß auf jede mögliche Weise zu verhindern suchen, daß der Ball hindurchgeht.

Die übliche Spielbauer beträgt zweimal 45 Minuten mit einer dazwischen liegenden Pause von 10 Minuten.

Bei Schluß des Spieles hat diejenige Partei gewonnen, welcher es gelungen ist, in der festgesetzten Zeit den Ball am häufigsten durch das Mal der Gegner zu stoßen.

Als Spielleidung empfiehlt sich ein möglichst leichter Anzug, z. B. Trikothemd, Kniehose, lange Strümpfe und feste, aber nicht mit Metallteilen beschlagenen Schnürstiefeln.

Als Parteiabzeichen werden am besten farbige Bänder über der Brust getragen.

Institut für Körpererziehung
der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg
Halle/Saale

Regeln.

1. Maße.

Platz: Länge 90 bis 180 m,
Breite 45 bis 90 m;

Male: Höhe 2,40 m,
Breite 7,25 m;

Ball: Durchmesser $22\frac{1}{2}$ cm.

2. Platzwahl.

Vor Beginn des Spieles lösen die beiden Spieler. Der Gewinnende wählt entweder den Anstoß und überläßt dem Gegner die Wahl der Platzhälfte oder umgekehrt.

3. Anstoß.

Das Spiel wird eröffnet, indem ein Spieler den Ball von der Platzmitte, welcher sich die Gegner nicht mehr als 9 m nähern dürfen, in die von diesen besetzte Hälfte des Spielfeldes stößt. Vor dem Anstoß darf kein Spieler die Mitte des Platzes überschreiten. Der Anstoßende darf den Ball erst wieder spielen, nachdem derselbe von einem anderen Spieler berührt wurde.

4. Mal.

Ein Mal ist gewonnen, wenn der Ball unter der Querleiste bezw. Leine zwischen den Malpfosten hindurch gegangen ist, ohne daß ihn ein Spieler der angreifenden Partei mit der Hand oder dem Arme berührt hat. Die verlierende Partei beginnt das Spiel von neuem durch einen Anstoß (s. 3).

Geht nach einem Anstoß, Abstoß (s. 7), Eckball (s. 8) oder Freistoß (s. 13) der Ball unmittelbar durchs Mal, so ist dies Mal ungültig.

5. Halbzeit.

Nach Ablauf der ersten Hälfte der vereinbarten Spielzeit wechseln die Parteien die Platzhälften. Das Spiel wird jetzt von der Partei mit einem Anstoß eröffnet, welche denselben zum Beginn nicht hatte.

6. Hereinwerfen.

Rollt oder fliegt ein Ball über eine der Seitengrenzen („Marklinien“), so ist er an der Stelle, an welcher dies geschah, von einem Spieler der Partei, die ihn nicht hinausstieß mit beiden Händen über den Kopf hinweg in beliebiger Richtung in den Spielplatz hineinzuwerfen. Der Werfende darf den Ball erst wieder spielen, nachdem denselben ein anderer Spieler berührt hat.

7. Abstoß.

Wird der Ball von einer Partei hinter die Mallinie der Gegner gespielt, so haben ihn diese 6 Schritt von einer der Malstangen entfernt niederzulegen und zu stoßen, wobei die andere Partei nicht näher als 6 Schritt ($5\frac{1}{2}$ m) an den Ball herankommen darf.

Dem Stoßenden ist es erst wieder gestattet, den Ball zu spielen, nachdem denselben ein anderer Spieler berührt hat.

8. Eckball.

Spielt eine Partei den Ball hinter die eigene Malinie, so muß ihn ein Gegner 1 m von der nächsten Eckflagge entfernt unter den Bedingungen von No. 7 stoßen.

9. Hand.

Kein Spieler, ausgenommen der Thorwächter, darf den Ball mit Hand oder Arm (bis zur Schulter) berühren.

10. Thorwächter.

Dem Thorwächter ist es gestattet, den Ball mit den Händen zu spielen, jedoch nur so lange er in seiner Hälfte des Spielplatzes bleibt. Mit dem Balle in der Hand darf er nicht mehr als 2 Schritt laufen. Soll er während des Spiels gewechselt werden, so ist dies der Gegenpartei bekannt zu geben.

11. Abseits.

Ein Spieler ist abseits, d. h. er darf weder den Ball spielen noch einen andern Spieler hindern, wenn sich nicht mindestens drei Gegner ihrem Male näher befinden als er.

Einschränkung: Ein Spieler ist nie abseits beim Eckball, beim Abstoß, ferner, wenn der Ball zuletzt von einem Mitspieler gestoßen wurde, der dem feindlichen Male näher war, als er selbst, oder wenn ihn zuletzt ein Gegner spielte, und endlich, wenn er den Ball treibt. In letzterem Falle ist jedoch zu beachten, daß der

Spieler nicht schon beim Beginn des Treibens abseits sein durfte.

12. Hochwerfen.

Wenn das Spiel aus irgend einem Grunde unterbrochen wurde, ohne daß der Ball über die Platzgrenzen ging, so wird derselbe vom Schiedsrichter an der Stelle hochgeworfen, an welcher er sich zur Zeit der Unterbrechung befand. Der Ball darf dann von den Spielern erst wieder gestoßen werden, nachdem er den Boden berührt hat.

13. Hofspielen.

Es ist verboten, einem Gegner ein Bein zu stellen, ihn absichtlich zu treten, mit den Händen festzuhalten oder wegzudrängen, oder ihn von hinten anzurennen. Das Letztere ist nur gestattet, wenn der Gegner seinem eigenen Male zugewendet ist und absichtlich hindert.

14. Freistoß.

Bei einem Verstoße gegen diese Regeln kann die nichtschuldige Partei einen Freistoß verlangen, d. h. sie darf von dem Orte aus, an welchem die Uebertretung geschah und von dem die Gegner, falls sie nicht auf ihrer eigenen Mallinie stehen, mindestens 6 Schritt ($5\frac{1}{2}$ m) entfernt bleiben müssen, den Ball in beliebiger Richtung stoßen. Der Stoßende kann den Ball erst wieder spielen, nachdem denselben ein anderer Spieler berührt hat.

15. Versuch aufs Mal.

Erlangt eine Partei auf Grund eines absichtlichen Fehlers der Gegner einen Freistoß an einer Stelle, die weniger als 11 m von der feindlichen Mallinie ent-

fernt ist, so darf sie einen Versuch auf das Mal der Gegner machen, indem einer ihrer Spieler den Ball von der 11 m-Linie (s. Figur) aus durch das Mal zu stoßen versucht, welches in diesem Falle allein von dem Thorwächter verteidigt wird, während alle anderen Spieler mindestens 6 Schritt ($5\frac{1}{2}$ m) hinter dem Stoßenden stehen müssen.

16. Schiedsrichter.

Die Leitung des Spieles liegt in den Händen eines dazu ernannten Schiedsrichters, welcher das Zeichen zum Beginn und Schluß des Spieles zu geben und alle Entscheidungen zu treffen hat. Seinen Anordnungen ist unbedingt Folge zu leisten. Im Falle des Abschnitt 13 hat er den betreffenden Spieler zu verwarnen und im Wiederholungsfalle vom Platze zu weisen.

Zwei Linienrichter sind ihm behülflich, über Hereinwerfen, Eckball, Abstoß und Freistoß zu entscheiden.

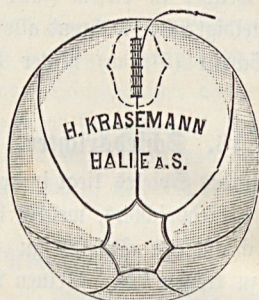
Benutzt wurde:

Ph. Heineken „Die beliebtesten Nasenspiele“
und
„Fußballregeln des deutschen Fußball- und
Cricketbundes.“

Druck von Ehrhardt Karras, Halle a. S.

Institut für Körpererziehung
der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg
Halle/Saale

H. Krasemann,



Eigene Fabrikate.

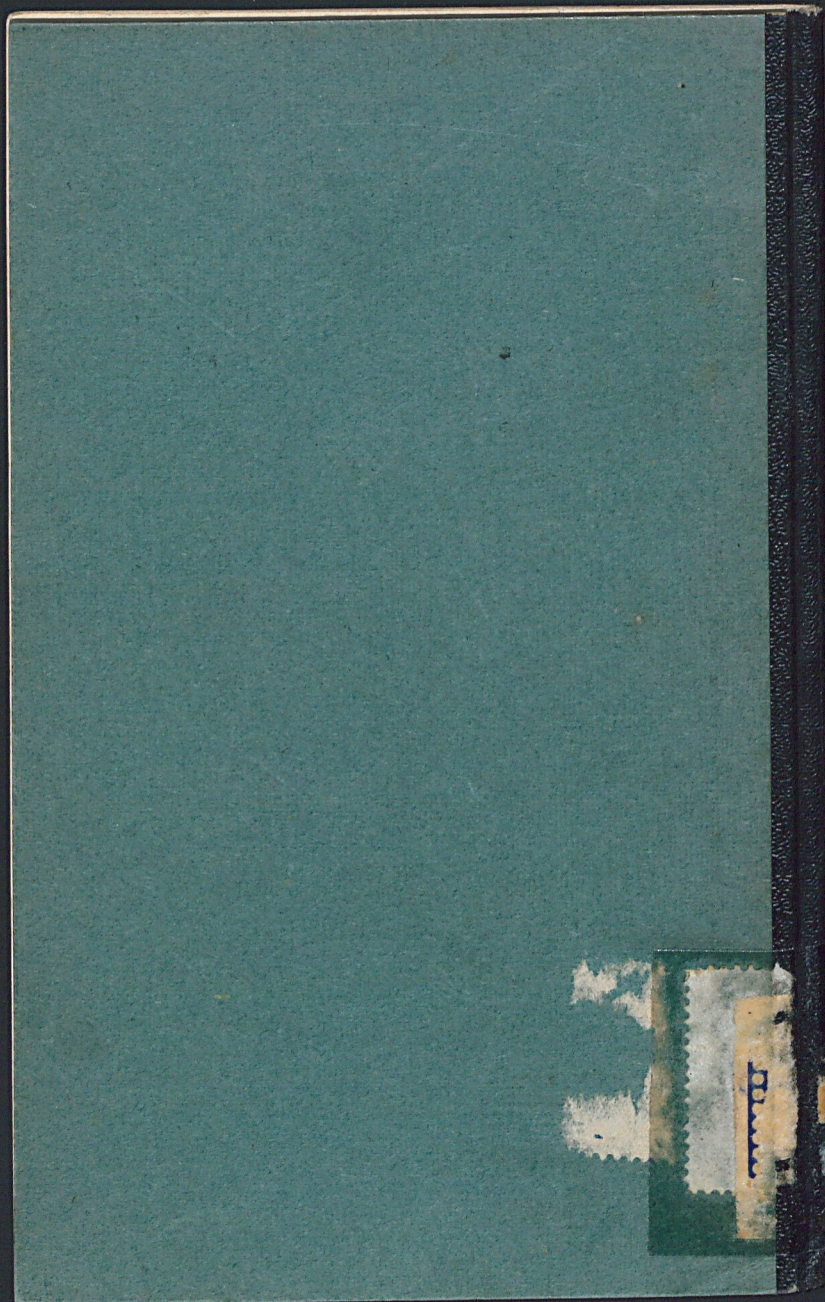
Qualität	21	22 $\frac{1}{2}$	25 cm Durchmesser
I.	Mk. 10,00	11,50	12,50
Lederhüllen	Mk. 6,00	6,50	7,50
Gummibl.	" 4,00	4,50	5,00
Qualität	21	22 $\frac{1}{2}$	25 cm Durchmesser
II.	Mk. 8,50	10,00	11,00
Fußball-Zhorstangen		4 Stück à	Mk. 2,00
" Leinen		2 " à	" 0,75
" Markierfahnen		10 " à	" 0,75
" Lustpumpen		1 " "	" 3,00
engl. Gummiblasen für alle Größen Mk. 5,00			
Gummigürtel 50 Pfg. bis 2,00 Mk.			
Schärpen, Armbinden nach Wunsch in allen Farben.			

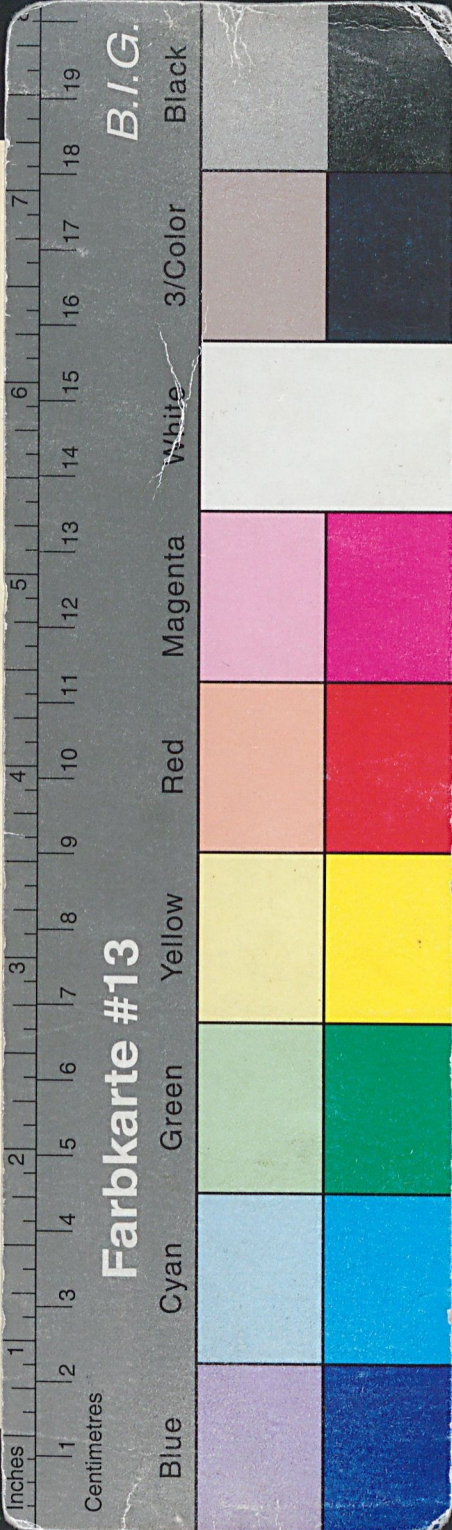
19 Schmeerstraße 19.

ULB Halle
000 517 275

3/16







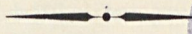
B.I.G.

Farbkarte #13

...itung und Regeln

zum

...piel ohne Aufnahmen
 ...ssociation Football).



3102

Martin-Luther-Universität
 Zweigbibliothek der ULB
 Mathematik/Informatik/Sport

...stverlag des Vereins für Volkswohl.

