Radfahren mit Hindernissen.
Nach Illustration aus „The Graphic", London.

gothland. Lust und Liebe zum Radsporte hat sich Prinzessin Ingeborg seit ihrer Vermählung auch in ihrer neuen Sphäre treu bewahrt, und ihrer hohen Initiative ist es zu danken, dass der Radsport am schwedischen Hofe eine nicht geringe Zahl eifriger Anhänger gewonnen hat.

Gymkhana-Spiele.

Unter Gymkhana versteht man unterhaltende und humoristische Sport-Wettkämpfe und Sportspiele. Dieser Name kommt zu uns aus Indien, wo solche Spiele, welche im Freien stattfinden, seit alters her üblich sind. In England hat man diese Spiele nun auch auf dem Fahrrad vorgeführt, und hat z. B. das sogenannte Polo-Spiel, bei welchem es sich um die Fortbewegung eines Balles nach einem gewissen Punkt handelt, welcher von der gegnerischen Partei in der Weise verteidigt wird, dass sie vor jenem Punkte Aufstellung nimmt und bemüht bleibt, den Ball wieder zurückzutreiben, sehr viele Anhänger gefunden. Die Fortbewegung des Balles geschieht entweder mit einem Schlagholze oder vermittelst Schnellumdrehung des Vorderrades gegen den Ball.

Der Versuch, derartige Spiele — selbstredend ausschliesslich zu Rad — im Saale vorzuführen, soll nur eine Anregung sein, auch hier bei uns auf Ausflügen und Festlichkeiten der Radfahr-Vereine derartige Spiele im Freien zu veranstalten, was namentlich für solche Vereine manche Unterhaltung bieten wird, welche in Gemeinschaft mit Damen fahren. Von den vielen Arten solcher Spiele wollen wir für heute nur folgende erwähnen und einzelne im Bilde vorführen:

1. Zickzackfahren. Man stelle einige Dutzend leere Flaschen in den nötigen Zwischenräumen auf den Erdboden. Dieselben können geradlinig hintereinander oder in Figuren aufgestellt werden. Die Fahrer können nun entweder im Zickzack durch die Flaschenreihe hin- oder wieder zurückfahren oder können um jede Flasche nach einander im Kreise herumfahren. Durch unregelmässiges Aufstellen der Flaschen in grossen und kleinen Entfernungen wird die Ausführung des Fahrens sehr erschwert. Sieger bleibt derjenige Fahrer, welcher keine Flasche berührt oder umgefahren hat. Dieses Spiel bietet neben Reigenfahren eine ausgezeichnete Gelegenheit, sich die erforderliche Geschicklichkeit für das Fahren in dem Gewühl der Grossstädte anzueignen.

2. Langsamfahren. Die Fläche wird in gleichlaufende Fahrbahnen abgesteckt und erhält jeder Fahrer eine Abteilung für sich. Wer zuletzt am Ziel anlangt, ohne über seine seitlichen Grenzen hinauszufahren oder abgesessen zu sein, ist Sieger. Es ist nicht erlaubt, auf seinem Rad Stand zu machen.

3. Reifenfahren. Indem die Beteiligten abfahren, treiben sie mit der einen Hand durch Schlagen vermittelst eines Stabes gegen einen Reifen den letztgenannten vorwärts. Wer auf diese Weise den Reifen am längsten im Rollen erhält, ist Sieger.

4. Im Fahren Flaschen zu öffnen. Für jeden Beteiligten wird eine Flasche mit Inhalt auf eine kleine Erhöhung gestellt und fährt jeder bei seiner Flasche vorbei, indem er sie aufnimmt, öffnet und aus derselben trinkt. Beim zweiten Vorbeifahren stellt er sie wieder auf den Platz, wo sie gestanden hat, zurück. Die Flasche darf hierbei nicht umfallen.

5. Fahren mit einem nachschleppenden Gegenstand. Hierzu gehören zwei Partner, der erste, welcher vorfährt und am Rade an einem dünnen, leicht zerreissenden Bindfaden einen Gegenstand (Puppe etc.) nach sich schleppt, und ein zweiter Fahrer, der versucht, so bald als möglich durch Auffahren auf den Bindfaden oder auf den gezogenen Gegenstand diesen mit dem Vorder- oder Hinterrad festzuhalten und ihn dadurch dem Schlepper zu entreissen. Bei Beteiligung von mehreren Paaren ist derjenige Sieger, welcher seinem Partner zuerst den Gegenstand entreisst, und derjenige, welcher ihn am längsten behält.

6. Herausnahme eines Gegenstandes mit dem Munde aus einer mit Wasser gefüllten Schüssel. Es wird eine Schüssel auf den Tisch gestellt, in welcher sich unter Wasser ein Apfel oder dergleichen befindet. Der Fahrer fährt an den Tisch, lehnt sich, auf seinem Rade sitzenbleibend, gegen den Tisch, und versucht nun mit dem Munde den Apfel aus dem Wasser zu holen, ohne vom Rade herunter zu kommen.

7. Fahren auf einer schmalen Linie. Mit einem Abstand von ca. 20 bis 25 cm legt man nebeneinander zwei Bänder und bildet so eine beliebig lange Fahrbahn, auf welcher die Wettbewerber, ohne die Bänder zu berühren oder über sie hinwegzufahren, das Endziel zu erreichen suchen.

8. Hürdenfahren. Man fährt über sanft ansteigende Bretter hinauf und kommt über eine Treppe wieder auf den Boden, oder es wird ein langes Brett in Gestalt einer Wippe

Radfahren mit Hindernissen.
Nach Illustrationen aus „The Graphic", London.