KURATORJUM OKRĘGU SZKOL. KRAKOWSKIEGO

PALANT
KOSZYKÓWKA
SIATKÓWKA
KWADRANT

PRAWIDŁA GIER OBOWIĄZUJĄCE PRZY OKRĘGOWYCH ZAWODACH DRUŻYN SZKOLNYCH

ORAZ

PROGRAM i PRZEPISY ZAWODNICZE NA ROK 1928.

Egzemplarz obrazowy

Kraków 1928.
Nakładem Kuratorjum Okręgu Szkolnego Krakowskiego.

KURATORJUM OKRĘGU SZKOL. KRAKOWSKIEGO

PALANT
KOSZYKÓWKA
SIATKÓWKA
KWADRANT

PRAWIDŁA GIER OBOWIĄZUJĄCE PRZY OKRĘGOWYCH ZAWODACH DRUŻYN SZKOLNYCH

ORAZ

PROGRAM I PRZEPISY ZAWODNICZE NA ROK 1928.

Kraków 1928.
Nakładem Kuratorjum Okręgu Szkolnego Krakowskiego.

Drukarnia „Szkolnica" Kraków, ulica Grzegórzecka 30. pod zarządem Wł. Jarosza.

A. Przepisy ogólne.

Zawody okręgowe drużyn szkolnych odbywają się z końcem każdego roku szkolnego.

Dokładny termin zawodów, ich program, formę organizacyjną itp. ogłasza się corocznie w Dzienniku Urzędowym Kuratorjum. (Program, termin itp. na r. 1928 ogłoszono w Dz. Urz. Nr 2 i Nr 3). Dalsze zarządzenia podaje się szkołom do wiadomości okólnikami.

W przepisanym terminie zgłasza zakład swój udział w zawodach. W karcie zgłoszeń podaje się jedynie punkty programu, do których staną drużyny zawodnicze. Spis nazwisk zawodników (każdej drużyny oddzielnie) ich wiek i dodatnią opinję lekarza przedstawia się wyznaczonemu kierownikowi zawodów dopiero w dniu zawodów, według następującego wzoru:

Pięciobój (palant i t. p.).

Zakład . . . . . Nr druż. . . . .

L	Nazwisko i Imię	Miesiąc i rok urodzenia	Opinja lekarza
1.			
2.			
3.			

Podpis i pieczęć Dyrekcji:

Zawody okręgowe odbywają się częścią w miejscu siedziby szkoły, częścią w wyznaczonych miastach (zawody dzielnicowe), do których zjeżdżają drużyny z miast okolicznych. Drużyny zwycięskie w dzielnicach stają do końcowych zawodów w Krakowie, połączonych z uroczystem wręczeniem nagród i odznak zwycięskim drużynom. Poza temi odznaczeniami otrzymują drużyny dyplomy K. O. S. stające się własnością szkoły. Dyplomy te umieszcza się w szkole w ramach, na widocznem miejscu. (Drużyny zwycięskie w dzielnicach otrzymują odmienne dyplomy).

Nagrody są w formie proporców, które szkoła ma prawo nosić przy uroczystych występach na zewnątrz, odznaki pamiątkowe, (które otrzymuje kilka najlepszych drużyn z każdego punktu programu) mają prawo nosić zawodnicy przy mundurkach szkolnych. Nagród osobistych niema.

Zawody są wyłącznie drużynowe (zespołowe) a więc albo w formie wieloboju albo w formie gry ruchowej. Zawodów jednostkowych niema. Wiek zawodników bywa ściśle określony. Na rok 1928 dopuszcza się do zawodów w pięcioboju tylko tych chłopców, którzy w tym roku ukończyli lat 16 — 20. Dla innych punktów zawodów obniża się granice wieku do lat 15. (Do zawodów w siatkówce młodszych chłopców mogą stawać ci, którzy ukończyli lat 13 i 14). Granica wieku dla dziewcząt wynosi skończonych lat 15.

Zawody miejscowe i dzielnicowe należy ile możności łączyć ze świętem sportowem, wcielając je w jego program.

Przygotowanie drużyn zawodniczych powinno jak najmniej zakłócać tok życia szkolnego. W tym celu

należy ogłoszony program zawodów wcielić w roczny program ćwiczeń cielesnych szkoły, ćwiczenia te przerabiać, ile możności, z jak największą liczbą uczniów (nic) a dopiero z końcem roku złożyć z najlepszych drużynę zawodniczą. Decydować tu powinna nietylko sprawność uczniów, ale przedewszystkiem ich nienaganne zachowanie się w szkole. Należenie do drużyny zawodniczej jest odznaczeniem ucznia. Drużyna taka reprezentuje szkołę, składać ją więc należy z uczniów pod względem zachowania się wzorowych, ażeby godnie ją reprezentowali.

Obliczanie punktów w wieloboju podano poniżej, rozgrywki w grach odbywają się systemem eliminacyjnym tj. drużyna przegrywająca odpada.

Wszystkie drużyny walczą ze sobą na podstawie publicznego losowania, przeprowadzonego w Krakowie. O wyniku losowania i o terminie zawodów w mieście dzielnicowem i zawodów końcowych zostają szkoły oddzielnie zawiadomione. Po zawodach otrzymuje każda zgłoszona do zawodów szkoła odpis zestawienia wyników w całym okręgu szkolnym.

UWAGA: Zarządzenia dla szkół na obszarze wojew. kieleckiego pomieszczono w Nr 2 i 3 Dz. Urz. Kur. 1928 r.

B. Przepisy techniczne.

PIĘCIOBÓJ.

Do pięcioboju staje drużyna z 8 zawodników i jednego zastępcy. Warunkiem dopuszczenia jej do zawodów jest wykazanie przed delegatem Kuratorjum umiejętności gry w siatkówkę (dłoniówkę). Wynik tej gry nie wpływa na ocenę samych zawodów. Wszyscy zawodnicy mają na piersiach numery od 1 — 8 i biorą udział we wszystkich punktach pięcioboju.

Zastępca wchodzi na wezwanie sędziego w miejsce zawodnika, który zasłabnął lub uległ wypadkowi. Sędzia może zażądać orzeczenia w tym kierunku dyżurnego lekarza. Jeżeli zawodnik, mimo ujemnego orzeczenia nie staje do dalszych punktów zawodów, albo jeżeli wogóle usunięcia się dostatecznie nie usprawiedliwi, zastępca nie może wejść w jego miejsce a drużyna uczestniczy w dalszych punktach w niepełnym składzie (przy biegu biegnie jeden dwukrotnie po 100 m). Podobnie walczy drużyna przy braku wogóle zastępcy lub w razie wykluczenia zawodnika, na miejsce bowiem wykluczonego nie może wejść zastępca.

Zawodnik, który wystąpił z jakiegobądź powodu, nie może być z powrotem przyjęty.

Zawodnik, który nie stanął do zawodów w chwili ich rozpoczęcia, może się później dołączyć (o ile w jego miejsce nie stanął zastępca) lecz bierze udział jedynie w dalszym ich toku (np. jeżeli odbywa się już 3 skok w dal, może tylko ten jeden skok wykonać, o ile oczywiście nadszedł przed wywołaniem go przez sędziego).

Wyniki ocenia się na podstawie tabeli ocen. Punkty zdobyte przez wszystkich zawodników w skokach i rzutach sumuje się i dzieli przez 8 (choćby drużyna była w niepełnym składzie) a do otrzymanego ilorazu dodaje się punkty zdobyte w biegu. Najwyższa osiągalna liczba wynosi zatem według tabeli ocen: 100 punktów.

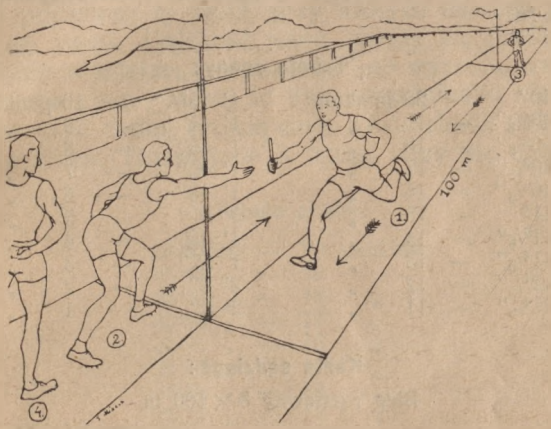
1. Bieg rozstawny 8×100 m.

Sztafeta składa się z 8 zawodników. Zadaniem jej przenieść pałeczkę (na 30 cm długą, o obwodzie 12 cm) w możliwie najktótszym czasie na odległość 800 m. Bieg odbywa się na torze długości 100 m. Biega równocześnie kilka drużyn oddzielnemi torami, przydzielonemi na podstawie losowania.

Sztafeta jest wahadłowa, odbywa się, jak uwidoczniono na rysunku. Biegacze stają po 4 naprzeciwko siebie, za słupkiem startowym. Biegacz Nr 1 z pałeczką w prawej ręce (może startować ze startu niskiego) rozpoczyna bieg z poza linji startowej na strzał startera, poprzedzony zapowiedzią: „Na miejsca!“ — „Gotowi!“ Pauza między strzałem a słowem „Gotowi!“ wynosi 2 sekundy. W razie wybiegu jednego ze zawodników przed strzałem, czyli w razie startu przedwczesnego, starter wstrzymuje biegnących kilkakrotnem oddaniem

strzałów (ew. kilkakrotnym gwizdem), upomina winnego (w razie powtarzania się tego wykroczenia, może być sztafeta zdyskwalifikowana) poczem start ponawia.

Biegacz Nr 1 po przebiegnięciu swoich 100 m oddaje (nie rzuca wprzód!) pałeczkę w sposób, jak przedstawiono w rysunku, biegaczowi Nr 2, który z chwilą



Rys. A.

przejęcia jej za słupkiem startowym, rozpoczyna bieg ze startu stojącego. W czasie biegu uderza dolnym końcem pałeczki o swą górną część ciała, wskutek czego pałeczka w ręce się przesuwa tak, że ją może oddać wygodnie, trzymając prosto w górę, Nr 3.

Nr 3 biegnie podobnie i oddaje pałeczkę Nr 4 i t. d. Ostatecznie bieg kończy biegacz Nr 8 z chwilą prze-

bycia ostatnich 100 m z pałeczką w ręce, t. j. z chwilą przejścia przez metę, która w tym wypadku jest tą samą linją, co linja startu.

Za rzucenie pałeczki zamiast oddania, za podanie jej przed, nie za słupkiem i t. p. techniczne błędy karze się drużynę obniżeniem oceny o 1 punkt.

Nie wolno pomagać biegaczowi, towarzysząc mu w biegu.

Tabela oceny:

1' 40"	—	20 punktów	1' 43²/₅"	—	10 punktów
1' 40¹/₅"	—	19 „	1' 44"	—	9 „
1' 40²/₅"	—	18 „	1' 45"	—	8 „
1' 40³/₅"	—	17 „	1' 46"	—	7 „
1' 40⁴/₅"	—	16 „	1' 48"	—	6 „
1' 41"	—	15 „	1' 50"	—	5 „
1, 41²/₅"	—	14 „	1' 53"	—	4 „
1' 41⁴/₅"	—	13 „	1' 57"	—	3 „
1' 42¹/₅"	—	12 „	2' 2"	—	2 „
1, 42⁴/₅"	—	11 „	2' 8"	—	1 „

Karta sędziego:

Bieg rozstawny 8 × 100 m.

Zakład . . . . . Drużyna Nr. . . .

Nazwiska zawodników	Czas	Punkty	Uwaga

Podpis: . . . . . .

2. Rzut oszczepem.

Rzuca się oszczepem drewnianym wagi 800 gr., o długości 2·60 m., zaopatrzonym żelaznym grotem. Chwyt oszczepu za owinięcie w jego środku ciężkości, inne chwyty niedozwolone.

Rzut z miejsca lub z rozbiegu. Uznaje się tylko rzuty poprawne tj. takie, przy których oszczep grotem dotknął ziemi. Dalekość rzutu mierzy się prostopadle od miejsca uderzenia ostrza do linji wyrzutu, uwidocznionej na ziemi, której to linji zawodnikowi nie wolno przekroczyć żadną częścią ciała, aż do chwili dotknięcia ostrza ziemi. Dozwolone 3 rzuty, liczy się najdalszy.

Tabela oceny:

36·00 m	—	20	punktów
35·95 „	—	19	„
35·90 „	—	18	„
35·80 „	—	17	„
35 70 „	—	16	„
35 55 „	—	15	„
35·35 „	—	14	„
35·10 „	—	13	„
34·80 „	—	12	„
34·40 „	—	11	„
34 00 „	—	10	„
33 50 „	—	9	„
33 00 „	—	8	„
32 25 „	—	7	„
31·50 „	—	6	„
30·50 „	—	5	„
29 50 „	—	4	„
28·50 „	—	3	„
27·00 „	—	2	„
25 00 „	—	1	„

Karta sędziego:

Rzut oszczepem (dyskiem).

Zakład . . . . . Druż. Nr. . . .

L.	Nazwisko i imię	Rzut najlepszy w metr.	Punkty	Uwaga
1.				
2.				
3.				

Suma punktów: . . . .

Podpis: . . . . . .

3. Rzut dyskiem.

Dysk drewniany z metalowym pierścieniem, wagi 2 kg. Rzuca się z koła o średnicy 2·5 m. Rzut jest ważny, gdy dysk pada w obrębie wyznaczonego wycinka koła o kącie 90 stopni (w przedłużeniu promieni tworzących wycinek wbija się w polu 2 chorągiewki). Rzut jest nieważny, jeżeli zawodnik przed padnięciem dyska na ziemię dotknie ziemi poza kołem jakąkolwiek częścią ciała. Rzut mierzy się od najbliższego znaku zrobionego dyskiem na ziemi do wewnętrznego brzegu obramowania koła i to po linji prostej łączącej znak ze środkiem koła. Dozwolone 3 rzuty, liczy się najdalszy.

Tabela oceny:

26·50	m	—	20	punktów
26·45	„	—	19	„
26·40	„	—	18	„
26 35	„	—	17	„
26·30	„	—	16	„
26·20	„	—	15	„
26·10	„	—	14	„
26·00	„	—	13	„
25·85	„	—	12	„
25 70	„	—	11	„
25·50	„	—	10	„
25·20	„	—	9	„
24·80	„	—	8	„
24 30	„	—	7	„
23·60	„	—	6	„
22·60	„	—	5	„
21·10	„	—	4	„
19·60	„	—	3	„
18·00	„	—	2	„
16·00	„	—	1	„

4. Skok w dal z rozbiegu.

Skacze się z linji odskoku (którą stanowi biała belka o szerokości 20 cm., wkopana równo z powierzchnią ziemi) do dołu wypełnionego miękką skopaną ziemią lub piaskiem, sięgającym do poziomu belki. Dalekość skoku mierzy się od najbliższego znaku, uczynionego na piasku którąkolwiek częścią ciała, prostopadle do krawędzi belki od strony dołu. Jeżeli skaczący dotknie stopą piasku poza belką lub odbije się z boku poza linją odbicia — to skok taki jest nieważny. Dozwolone 3 skoki, liczy się najdalszy.

Tabela oceny:

5·30	m	—	20	punktów
5·28	„	—	19	„
5·26	„	—	18	„
5·24	„	—	17	„
5·22	„	—	16	„
5·19	„	—	15	„
5·16	„	—	14	„
5·13	„	—	13	„
5·10	„	—	12	„
5·06	„	—	11	„
5·02	„	—	10	„
4·98	„	—	9	„
4·93	„	—	8	„
4·88	„	—	7	„
4·83	„	—	6	„
4·76	„	—	5	„
4·65	„	—	4	„
4·50	„	—	3	„
4·30	„	—	2	„
4·00	„	—	1	„

Karta sędziego:

Skok w dal z rozbiegu.

Zakład . . . . . Druż. Nr. . . .

L.	Nazwisko i imię	Skok I.	II.	III.	Punkty	Uwaga
1.						
2.						
3.						

Suma punktów: . . . .

Podpis: . . . . . .

5. Skok w zwyż z rozbiegu.

Skacze się przez poprzeczkę (z drzewa, trójkątną o 3 cm bokach) leżącą na kołkach, tkwiących w stojakach oddalonych od siebie najmniej 3·66 m. Końce poprzeczki mogą wystawać poza kołki najwyżej 15 cm. Kołki, podtrzymujące poprzeczkę, muszą być okrągłe, jednakowej grubościf, średnicy 1·25 cm i nie mogą wystawać ze stojaków więcej niż 7·5 cm. Odbicie następuje z poziomu, równego z bieżnią rozbiegową. Ważny skok jest wtenczas, gdy nogi przechodzą nad poprzeczką wpierw, aniżeli głowa, a tułów w chwili przejścia nad poprzeczką jest niżej od głowy.

Skoki rozpoczyna się od wysokości 1·15 m. Zawodnik może jednak rozpocząć skoki od dowolnej wysokości ponad początkową, nie wolno mu jednak pominąć potem żadnej wyższej wysokości.

Poprzeczkę podnosi według podanej tabeli.

W razie trzechkrotnej nieudanej próby na danej wysokości zawodnik odpada od dalszego współzawodnictwa. Każde strącenie poprzeczki, złamanie jej podczas skoku, lub też odbicie się do skoku (poderwanie obu stóp od ziemi) liczy się jako jedną nieudałą próbę skoku. — W odległości 1 m od poprzeczki i równolegle do niej jest nakreślona na ziemi linja, której dwukrotne bezpośrednio po sobie następujące przekroczenie, liczy się jako jedną próbę skoku. Najwyższa przeskoczona prawidłowo wysokość liczy się zawodnikowr jako wynik. Wysokość mierzy się od ziemi (miejsca odbicia) prostopadle do górnej krawędzi poprzeczki w miejscu najniższego jej położenia.

Tabela oceny:

1·50	m	—	20	punktów
1·49	„	—	19	„
1·48	„	—	18	„
1·47	„	—	17	„
1·46	„	—	16	„
1·45	„	—	15	„
1·44	„	—	14	„
1·43	„	—	13	„
1·42	„	—	12	„
1·41	„	—	11	„
1·40	„	—	10	„
1·38	„	—	9	„
1·36	„	—	8	„
1·34	„	—	7	„
1·32	„	—	6	„
1·30	„	—	5	„
1·27	„	—	4	„
1·24	„	—	3	„
1·20	„	—	2	„
1·15	„	—	1	„

Karta dla sędziego powinna mieścić poza nazwiskami i rubryką na punkty, także 20 rubryk, w które się wpisuje wysokości podane w tabeli oceny. Zawodnik bowiem może dowolnie wybrać wysokość od której skoki rozpoczyna. W odpowiedniej rubryce znaczy się zerem skok nieudały, a kreską pionową skok ważny.

UWAGA: Poza powyższemi postanowieniami co do pięcioboju, obowiązują „Przepisy Pol. Zw. Lek. Atl.“.

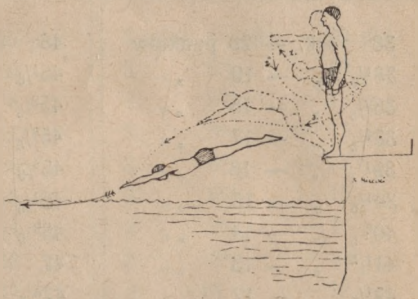
PŁYWANIE.

Zawody pływackie stanowi:

1) wyścig 50 m, stylem klasycznym;

2) sztafeta 4×50 m stylem dowolnym.

Staje drużyna z 4 zawodników i jednego zastępcy. Wszyscy czterej biorą udział w obu ćwiczeniach.



Rys. B.

Wyniki ocenia się na podstawie tabeli ocen. Punkty zdobyte przez 4 zawodników we wyścigu pierwszym sumuje się i dzieli przez liczbę 4 (choćby drużyna była w niepełnym składzie) a do otrzymanego ilorazu dodaje się punkty zdobyte w sztafecie.

Ponieważ nie można z góry określić, czy ze względu na temperaturę wody, zawody odbędą się na odkrytej czy w zamkniętej pływalni, a obie mają różne wymiary, podaje się 2 tabele ocen, jedną w metrach, drugą w yardach. [1])

[1]) 100 yardów = 91 438 m.

Tabele

Drużyny

1) Wyścig

a) 50 y				*b) 50 m*			
38	sek.	— 20	punktów	45	sek.	— 20	punktów
38 1/5	„	— 19	„	45 1/5	„	— 19	„
38 2/5	„	— 18	„	45 2/5	„	— 18	„
38 4/5	„	— 17	„	45 3/5	„	— 17	„
39 1/5	„	— 16	„	45 4/5	„	— 16	„
39 4/5	„	— 15	„	46 1/5	„	— 15	„
40 2/5	„	— 14	„	46 3/5	„	— 14	„
41 1/5	„	— 13	„	47	„	— 13	„
42 1/5	„	— 12	„	47 3/5	„	— 12	„
43 1/5	„	— 11	„	48 1/5	„	— 11	„
44 1/5	„	— 10	„	48 4/5	„	— 10	„
45 1/5	„	— 9	„	49 3/5	„	— 9	„
46 1/5	„	— 8	„	50 2/5	„	— 8	„
47 3/5	„	— 7	„	51 2/5	„	— 7	„
49	„	— 6	„	52 2/5	„	— 6	„
51	„	— 5	„	53 2/5	„	— 5	„
53	„	— 4	„	55	„	— 4	„
55	„	— 3	„	56 3/5	„	— 3	„
57	„	— 2	„	58 1/5	„	— 2	„
59	„	— 1	„	1 min.	„	— 1	„

oceny:

męskie

2) Sztafeta

a) 4×50 y				*b) 4×50 m*			
2 min.	38 sek.	— 20	pkt.	3 min.	5 sek.	— 20	pkt.
2 „	$38^1/_5$ „	— 19	„	3 „	$5^1/_5$ „	— 19	„
2 „	$38^3/_5$ „	— 18	„	3 „	$5^2/_5$ „	— 18	„
2 „	$39^1/_5$ „	— 17	„	3 „	$5^4/_5$ „	— 17	„
2 „	40 „	— 16	„	3 „	$6^1/_5$ „	— 16	„
2 „	41 „	— 15	„	3 „	$6^4/_5$ „	— 15	„
2 „	$42^2/_5$ „	— 14	„	3 „	$7^3/_5$ „	— 14	„
2 „	44 „	— 13	„	3 „	$8^3/_5$ „	— 13	„
2 „	46 „	— 12	„	3 „	10 „	— 12	„
2 „	48 „	— 11	„	3 „	$11^2/_5$ „	— 11	„
2 „	50 „	— 10	„	3 „	$12^4/_5$ „	— 10	„
2 „	52 „	— 9	„	3 „	$14^2/_5$ „	— 9	„
2 „	54 „	— 8	„	3 „	16 „	— 8	„
2 „	56 „	— 7	„	3 „	18 „	— 7	„
2 „	58 „	— 6	„	3 „	21 „	— 6	„
3 „	— „	— 5	„	3 „	24 „	— 5	„
3 „	3 „	— 4	„	3 „	28 „	— 4	„
3 „	6 „	— 3	„	3 „	32 „	— 3	„
3 „	9 „	— 2	„	3 „	36 „	— 2	„
3 „	12 „	— 1	„	3 „	40 „	— 1	„

Tabela

Drużyny

1) Wyścig

a) 50 y				*b) 50 m*			
	50 sek.	—	20 pkt.	1 min.	— sek.	—	20 pkt.
	50 1/5 „	—	19 „	1 „	1/5 „	—	19 „
	50 2/5 „	—	18 „	1 „	2/5 „	—	18 „
	50 4/5 „	—	17 „	1 „	1 „	—	17 „
	51 1/5 „	—	16 „	1 „	1 3/5 „	—	16 „
	51 4/5 „	—	15 „	1 „	2 1/5 „	—	15 „
	52 3/5 „	—	14 „	1 „	3 „	—	14 „
	53 1/5 „	—	13 „	1 „	4 „	—	13 „
	54 1/5 „	—	12 „	1 „	5 „	—	12 „
	55 1/5 „	—	11 „	1 „	6 „	—	11 „
	56 1/5 „	—	10 „	1 „	7 „	—	10 „
	57 3/5 „	—	9 „	1 „	8 „	—	9 „
	59 „	—	8 „	1 „	9 „	—	8 „
1 min.	2/5 „	—	7 „	1 „	10 „	—	7 „
1 „	2 „	—	6 „	1 „	11 1/5 „	—	6 „
1 „	4 „	—	5 „	1 „	12 2/5 „	—	5 „
1 „	6 „	—	4 „	1 „	14 2/5 „	—	4 „
1 „	8 „	—	3 „	1 „	16 2/5 „	—	3 „
1 „	10 „	—	2 „	1 „	18 2/5 „	—	2 „
1 „	12 „	—	1 „	1 „	22 „	-	1 „

oceny:

żeńskie.

2) Sztafeta

a) 4×50 y				*b) 4×50 m*			
3 min.	20	sek. —	20 pkt.	4 min.	—	sek. —	20 pkt.
3 „	$20^1/_5$	„ —	19 „	4 „	$^1/_5$	„ —	19 „
3 „	$20^2/_5$	„ —	18 „	4 „	$^2/_5$	„ —	18 „
3 „	$20^4/_5$	„ —	17 „	4 „	$^4/_5$	„ —	17 „
3 „	$21^1/_5$	„ —	16 „	4 „	$1^1/_5$	„ —	16 „
3 „	$21^4/_5$	„ —	15 „	4 „	$1^4/_5$	„ —	15 „
3 „	$22^2/_5$	„ —	14 „	4 „	$2^3/_5$	„ —	14 „
3 „	$23^1/_5$	„ —	13 „	4 „	$3^3/_5$	„ —	13 „
3 „	$24^1/_5$	„ —	12 „	4 „	5	„ —	12 „
3 „	$25^1/_5$	„ —	11 „	4 „	$6^2/_5$	„ —	11 „
3 „	$26^1/_5$	„ —	10 „	4 „	$7^4/_5$	„ —	10 „
3 „	$27^3/_5$	„ —	9 „	4 „	$9^2/_5$	„ —	9 „
3 „	29	„ —	8 „	4 „	11	„ —	8 „
3 „	$30^2/_5$	„ —	7 „	4 „	13	„ —	7 „
3 „	32	„ —	6 „	4 „	16	„ —	6 „
3 „	34	„ —	5 „	4 „	19	„ —	5 „
3 „	36	„ —	4 „	4 „	23	„ —	4 „
3 „	38	„ —	3 „	4 „	27	„ —	3 „
3 „	41	„ —	2 „	4 „	31	„ —	2 „
3 „	45	„ —	1 „	4 „	35	„ —	1 „

Zawody pływackie odbędą się w Krakowie.

Przepisy odnoszące się do zastępcy są te same, które podano w pięcioboju.

Wskazówki.

1. Start odbywa się skokiem z pomostu. Postawa przed skokiem dowolna, lecz zawodnik musi stać na krawędzi pomostu. Sygnał do wyścigu daje się strzałem z pistoletu, poprzedza go zapowiedź: „Na miejsca!“ — „Gotowi!“ W razie przedwczesnego startu postępuje starter, jak przy biegu rozstawnym (patrz pięciobój).

2. Zawodnik może podczas wyścigu stanąć na dnie, nie wolno mu jednak po niem chodzić. Zawodnik, który celowo przeszkadza współzawodnikom podczas wyścigu, ulega dyskwalifikacji.

Za zakończenie wyścigu przez danego zawodnika uważa się moment dotknięcia ręką brzegu basenu.

4. Przy sztafecie Nr 1 startuje jak opisano powyżej. Nr 2, 3 i 4 startują z tego samego pomostu, płynąc w tym samym kierunku. Zawodnik wyrusza z chwilą, gdy jego poprzednik dotknął ręką mety a celowniczy (oddzielny dla każdej drużyny) zasygnalizował to chorągiewką. Przedwczesny start Nr 2, 3 lub 4 pociąga za sobą dyskwalifikację całej drużyny, chyba, że zawodnik wróci i rozpocznie wyścig na nowo.

UWAGA: Poza powyższemi postanowieniami obowiązuje „Regula-sportowy Polskiego Związku Pływackiego“.

PALANT.

I. Boisko i przybory.

Boisko równe, prostokątne 25 × 60 m, podzielone dwoma poprzecznemi linjami na trzy ~~nie~~równe pola (rys. str. 24).

Dolna granica boiska t. zw. *linja królestwa* odgranicza od boiska przestrzeń, stanowiącą obóz jednej partji. Jest to t. zw. *królestwo*. W środku tej linji zaznacza się w królestwie miejsce podbijania piłki, półkolem o promieniu 1·50 m.

Druga linja poprzeczna (20 m od królestwa) stanowi t. zw. *półmetek*. 40

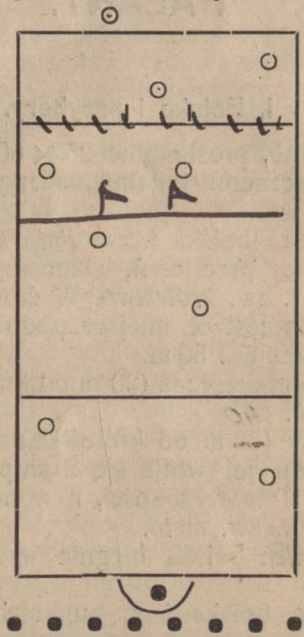
Trzecia linja (~~50~~ m od królestwa) nazywa się *linją mety*. W środku jej wbija się 2 słupki lub 2 mocne chorągiewki 1·50 m wysokości, a w oddaleniu 2 m od siebie. Jest to t. zw. *meta*.

Górna granica boiska biegnie w oddaleniu 60 m od królestwa.

W 4 rogach boiska i w punktach przecięcia się *linij bocznych* z linjami poprzecznemi tkwią chorągiewki 1·50 m wysokości. Pozatem wszystkie linje znaczy się wapnem (5 cm).

Teren poza boiskiem musi być wolny od wszelkich przeszkód na przestrzeni 4 m.

Do gry używa się palanta i piłki. Palant to kij okrągły z twardego drzewa o długości 0·80—1 m. Ku rękojeści może być zwężony a nawet opatrzony gałką dla pewniejszego chwytu, średnica przekroju w dolnym końcu wynosi 3 cm.



Piłka pełna, włóczkowa (korek okręcony i obszyty włóczką) o obwodzie 22 cm, wagi około 80 gr. Taka najlepsza. Dobra również mała gumowa (pusta) okręcona włosiem a obszyta miękką skórą. Piłka powinna być elastyczna a nie twarda.

II. Czas gry i ustawienie drużyn.

Gra trwa 40 minut ~~bez przerwy~~. W połowie gry następuje zmiana miejsc a wtedy królestwo zajmuje ta drużyna, która go na początku gry nie zajmowała. Jeżeli je w danej chwili już zajmuje, gra toczy się dalej.

Drużyna składa się z 9 graczy i jednego zastępcy. Rzucanie palanta między „matkami“ rozstrzyga, która drużyna zajmuje królestwo a tem samem podbija piłkę i która idzie „w pole“ dla łapania piłki.

Odbywa się to w sposób następujący: Jedna matka rzuca palant trzymany pionowo ku drugiej matce a ta chwyta go w dowolnej wysokości. Teraz pierwsza ujmuje palant jednorącz tuż powyżej chwytu drugiej, ta znów tuż ponad chwytem pierwszej i tak na przemian coraz wyżej, aż wreszcie jedna matka chwyci palant u samej góry. Ta teraz ma prawo wyboru miejsca na boisku, o ile druga uderzeniem dłoni w pionowo zwisający palant nie wytrąci go jej z ręki. Jeżeli się to uda, wytrącająca wybiera boisko.

Gracze obu drużyn mają numery od 1—9, umieszczone na piersiach. W królestwie gracz Nr 1 staje w półkolu z palantem i piłką w ręku, reszta staje kilka kroków poza nim wzdłuż granicy królestwa. W polu zajmują gracze całe boisko mniej w sposób uwidoczniony w rysunku, stając nawet w tyle, poza granicą górną i bocznemi granicami.

III. Przebieg gry.

Gracze z królestwa podbijają kolejno piłkę, poczem każdy biega tam i z powrotem, przez co się wykupuje t. j. zyskuje prawo do powtórnego podbicia piłki. Jeżeli taki obieg odbył się po własnem podbiciu piłki, gracz zyskuje ponadto 1 punkt.

Gracze w polu starają się chwycić lecącą piłkę i trafić nią biegnącego czyli go *„skuć“*, przez co zdobywają prawo do zajęcia królestwa, o ile im wtem przeciwna partja nie przeszkodzi. Drugiem ich zadaniem jest niedopuścić wogóle do obiegu i to albo przez odrzucenie piłki na królestwo (co każdorazowo dalszy bieg gracza wstrzymuje) albo przez zmuszenie gracza, pod groźbą skucia, do powrotu. Raz ta, raz druga partja zdobywa królestwo, a każda stara się na niem jak najdłużej utrzymać, gdyż to daje możność zdobywania punktów — przeciwna stara się znów panującą z królestwa wyrugować i zająć jej miejsce.

Partja, która w tej walce więcej punktów zdobędzie, wygrywa. Jeżeli jest równość punktów grę przedłuża się o 10 minut ze zmianą boisk po 5 minutach.

Przykład.

Biali zajęli królestwo i gracz Nr 1 podbija z półkola palantem piłkę. Piłka padła wprawdzie na boisko ale przed półmetkiem, co nie daje prawa do biegu ku mecie. Nr 1 staje zatem na granicy królestwa i czeka na dobre podbicie jednego z towarzyszy. Podbija teraz Nr 2 i daje kampę t. j. piłka wysokim łukiem leci w dal. Obaj biegną co tchu do metyi dopadli jej, nim przeciwnicy piłkę do rąk dostali. Lecz powrót byłby zbyt ryzykowny — obaj przeto pozostają u mety trzymając się chorągiewek. Odrzucona piłka wraca na królestwo.

Z koleji bije Nr 3. Dał kampę ale bliską — sam nie pobiegł a przeciwnicy złapali piłkę jednorącz z powietrza, wołają: *„semel!“* i piłkę odrzucają, Nr 3 zaś

staje na granicy królestwa czekając na sposobność do biegu. Bije teraz Nr 4, a ponieważ nie trafił piłki palantem, staje również na granicy.

Za to udało się ją dobrze podbić Nr 5. Wszyscy trzej t. j. Nr 3, 4 i 5 ruszają do mety a równocześnie od mety wracają Nr 1 i 2. Wszystkim bieg się udał t. j. dwaj od mety powrócili nietknięci zyskując prawo powtórnego podbicia piłki, gdy na nich kolej przyjdzie (przyczem Nr 2 zdobył 1 punkt, gdyż ~~obiegł~~ bieg po własnem, ważnem podbiciu) a trzech dobiegło do mety.

Teraz bije Nr 6. Dobrze podbitą piłkę ktoś złapał jednorącz z powietrza, woła głośno *„bis!“* i rzuca ją do jednego z towarzyszy. Ten widząc, że od mety biegnie z powrotem trzech białych, rzuca ją dalej i to temu, który stoi na drodze biegnących. I udało się, bo zręcznie rzuconą piłką został biały trafiony, czyli *skuty!* Rozlega się gwizd sędziego a wszyscy czerwoni uciekają co tchu na królestwo, bo biali z królestwa wbiegają na boisko i starają się *„odkuć“* t. j. podnieść piłkę i trafić nią jednego z czerwonych. Gdyby się to udało, ocalonoby królestwo, lecz ponieważ trafiony zręcznie się uchylił a wszyscy czerwoni zdołali uciec na królestwo, zostało ono zdobyte a biali pozostali w polu obejmując rolę czerwonych.

Podbija zatem czerwony Nr 1, po nim Nr 2 i t d. Tak doszło do Nr 8. Czerwoni zyskali przytem 5 punktów przez dobre obiegi, a biali dwukrotnie jednorącz piłkę złapali. Gdy podbił Nr 8 i ruszył do mety, piłkę złapano poraz ~~trzeci~~. Ten, co ją złapał, woła ~~„tert“~~ „guak“ i nie myśli o skuwaniu biegnącego gracza, bo przez

w czasie jednego pobytu w polu

4 ~~trzech~~krotne złapanie piłki zdobywa się królestwo. Lecz sędzia trzeciego złapania nie uznał, gdyż piłki dotknęło dwóch białych. Czerwoni pozostają zatem nadal na królestwie.

Z koleji bije Nr 9. Podbicie było ważne, lecz nie najlepsze. Nim bowiem gracz dobiegł do mety, piłka znalazła się w rękach białych, obstawiono metę półkolem, a zawsze podawano piłkę temu graczowi, od którego strony czerwony starał się przekraść. Nie było nadzieji dojścia do mety a wielkie prawdopodobieństwo skucia. Więc też Nr 9 zrezygnował z dalszego biegu i wrócił na półmetek. Biali nie dopuścili zatem do obiegu a piłkę odrzucili na królestwo.

Bije Nr 10. Ledwie ruszył z miejsca, piłkę już odrzucono. Rozlega się gwizd sędziego a Nr 10 wraca na królestwo i czeka na następne podbicie, aby wtedy po raz wtóry ruszyć do mety. Przy jednem z następnych podbić pobiegł do mety, a równocześnie wracał drugi od mety na królestwo. Obu groziło skucie i obaj zawrócili, jeden na granicę królestwa, drugi na metę, bo wolno wracać do obu tych punktów.

I w ten sposób toczyła się gra dalej z różnem szczęściem, bo raz ta, raz druga partja zdobywała królestwo. Aż zdarzyło się, że przyszła kolej podbijania na Nr 3 białych, a ten nie miał do tego prawa, bo się do tego czasu nie wykupił t. j. nie wykonał obiegu. Przez to została skuta cała jego drużyna, a czerwoni przyszli bez przeszkody na królestwo i utrzymali się na nim aż do połowy czasu gry. Powinna teraz nastąpić zmiana boisk, lecz ponieważ biali zajmowali

królestwo z początkiem gry, czerwoni obecnie nadal je zajmują. nb. po przerwie 5m.

Ostatecznie wygrali biali 14 punktami przeciw 12 punktom.

IV. Prawidła.

A. Partja na królestwie.

Podbijanie piłki.

1. Gracze podbijają piłkę kolejno według numerów, stale na znak sędziego. Matka bije na końcu. Jeżeli po utracie królestwa ponowaie je zdobyto, podbija ten gracz, który miał podbijać w chwili jego utraty.

2. Każdy gracz podbija tylko r a z, bez względu na to, czy piłkę trafił palantem czy nie. za podbicie uważa się podrzucenie piłki i zawsze palant

3. *Podbicie jest nieważne:*

a) przy którem gracz przekroczył granicę półkola w królestwie;

b) jeżeli gracz podbił przed gwizdem sędziego;

c) jeżeli nie uderzył piłki palantem lub palant wypadł mu z ręki w chwili podbijania;

d) jeżeli gracz wybiegł z palantem z królestwa albo rzucił go na ziemię poza granicą królestwa;

e) jeżeli podbita piłka przeleci boczną granicę boiska nie dotnąwszy przedtem ani ziemi ani żadnego z przeciwników;

f) jeżeli podbita piłka padnie w obrębie królestwa albo boiska *przed półmetkiem* nie dotknąwszy przedtem żadnego z przeciwników.

Każde nieważne podbicie stwierdza sędzia gwizdem a gracz staje na linji królestwa i czeka na podbicie jednego z towarzyszy, ażeby się wykupić.

groźbę skucia do powrotu na królestwo, to traci, on prawo wybicia punktu, chociaż biegu później ukończa.

Wykupienie.

4. Każdy gracz musi sobie zdobyć prawo do nowego podbicia piłki, zanim przyjdzie na niego kolej podbijania czyli *wykupić się* t. j. wykonać w granicach boiska bieg go mety i z powrotem do królestwa.

Po zmianie boisk każdy gracz ma prawo podbijania piłki.

5. Wykupienie się, czyli ukończony bieg liczy się za 1 punkt na korzyść partji podbijającej — ale tylko ~~wykonany przez gracza, którego podbicie piłki było ważne~~.

Chociażby bieg ten został przerwany ~~lub biegnącego zmuszono do odwrotu, choćby był rozpoczęty lub~~ ukończony po cudzem podbiciu — biegnący punkt zdobywa.

6. Bieg wolno wykonywać tylko po ważnem podbiciu piłki (p. 3) i to zarówno po własnem jak i po podbiciu jednego z towarzyszy.

Gracz, który wybiegł po nieważnem podbiciu, musi wrócić na granicę królestwa.

7. W czasie biegu do mety wolno się zatrzymywać na półmetku i czekać tam na dobre podbicie piłki — w czasie drogi powrotnej zatrzymywać się tam nie wolno, droga ta musi być bez przerwy wykonana. Podobnie wolno w każdej chwili przerwać bieg w razie niebezpieczeństwa i cofnąć się do ostatniego punktu wybiegu t. j. na królestwo lub półmetek, przy biegu do mety — a na metę przy biegu powrotnym.

8. Bieg wolno wykonywać tak długo, dopóki piłka nie zostanie odrzucona na królestwo. Skoro piłka przejdzie jego granicę ewenteualnie jej przedłużenie (choćby w locie), musi biegnący na gwizd sędziego

V taki, który przynajmniej rozpoczęło po własnem, ważnem podbiciu.

na Królestwo, jeżeli ma dobiegł do półmetka, na półmetek też, jeżeli 98 już minął

zatrzymać się i cofnąć ~~do ostatniego punktu wybiegowego t. j.~~ na królestwo lub półmetek, a przy drodze powrotnej, na metę, ew. na półmetek.

9. Bieg odbywa się dowolną drogą byle w obrębie boiska.

Przekroczenie granicy górnej lub bocznych, choćby jedną nogą, pociąga za sobą *„skucie“ całej drużyny*, a więc zmianę boisk. Przekroczenie to stwierdza sędzia gwizdem. (Partja w polu ma prawo przez cały czas gry stać poza boiskiem).

10. Bieg jest ukończony, jeżeli gracz po dotknięciu chorągiewki u mety, przekroczy obu nogami granicę królestwa.

Jeżeli gracz nie dotknął chorągiewki, to bieg się unieważnia (gwizd) i cały bieg należy od granicy królestwa powtórzyć. (dem tamten stracił prawo dobiegu punktu)

11. Biegnącego nie wolno zatrzymywać ani mu w biegu rozmyślnie przeszkadzać. Skoro zajdzie taki wypadek (gwizd) rozpoczęty bieg uważa się za ukończony a gracz wraca bez przeszkody na królestwo.

Natomiast, jeżeli biegnący (lub którykolwiek gracz partji podbijającej) chwyci piłkę na boisku, rozmyślnie ją odtrąci lub kopnie nogą (gwizd) to cała jego *drużyna jest skuta* i traci królestwo.

12. Wykupywać się czyli biegać może kilku graczy równocześnie.

13. Bieg danego gracza musi być ukończony, zanim przyjdzie na niego kolej nowego podbijania. Jeżeli do tego czasu się nie wykupił — jest *skuta cała drużyna* i następuje zmiana boisk.

14. Jeżeli piłkę zgubiono, co należy oznajmić głośnym okrzykiem, sędzia grę wstrzymuje (gwizd) a tem samem wszystkie biegi przerywa aż do odnalezienia piłki. Kto w chwili gwizdu nie znajduje się na królestwie, półmetku lub mecie musi się cofnąć do miejsca, z którego wybiegł.

B. Partja w polu.

Skuwanie.

15. Drużyna w polu stara się *„skuć“* biegnącego do lub od mety t. j. trafić go piłką. Podobnie może być skuty gracz u mety, o ile nie dotyka ręką chorągiewki, na półmetku, o ile nie stoi na nim choćby jedną nogą lub jeżeli nie stoi obunóż w królestwie.

Takie skucie gracza (gwizdy) pociąga za sobą zdobycie królestwa, o ile nie nastąpiło *„odkucie“* (p. 18). Od chwili skucia nie liczy się obiegów.

16. *Skucie* (ewentualnie odkucie) *jest nieważne:*

a) jeżeli którykolwiek z graczy biegł z piłką przed skuciem;

b) jeżeli trzymał piłkę w ręku dłużej niż 3 sekundy t. j. dłużej niż trwa obrót, krok, wypad i t. p. wraz z zamachem;

c) jeżeli piłka trafiła gracza nie wprost z powietrza, lecz po odbiciu się od ziemi, gracza i t. p.;

d) jeżeli biegnącemu rozmyślnie w biegu przeszkadzano (p. 9);

e) jeżeli po skuciu gracz partji skuwającej podjął piłkę lub ją rozmyślnie odtrącił;

f) jeżeli gracz partji w polu uciekał po skuciu poza boiskiem (p. 18).

We wszystkich tych wypadkach sędzia unieważnia skucie ewentualnie odkucie (gwizd) a rozpoczęty bieg uważa się za ukończony. Trafiony gracz wraca tem samem na królestwo.

17. Drugiem zadaniem graczy w polu jest niedopuścić wogóle do zdobycia punktu przez osaczenie biegnącego i zmuszenia go do cofnięcia się pod groźbą skucia.

Czynią to przez szybkie podawanie piłki z rąk do rąk i zbliżanie się do biegnącego.

Mogą to czynić najdłużej przez 2 minuty, poczem piłkę odrzuca się na królestwo (gwizd) a biegnący cofa się ~~do ostatniego punktu wybiegu (królestwo, półmetek~~, meta). na królestwo ew. na metę

18. Skuta drużyna może się odkuć t. j. podjąć rzuconą piłkę i podobnie trafić nią jednego z przeciwników. Może to zrobić zarówno trafiony, jak i ci, którzy ewentualnie stoją u mety, jak i reszta graczy w królestwie.

Po skuciu zatem drużyna w polu ucieka co tchu na królestwo, natomiast drużyna z królestwa wpada na boisko i stara się piłkę podnieść i trafić nią jednego z uciekających. Może to robić tak długo, dopóki rzucona piłka nie wpadnie do królestwa.

Wylecenie piłki przez górną lub boczne granice w czasie kucia, lub w ciągu gry (z wyjątkiem wypadku pod *3e i 14*), nie przerywa gry.

Gracz, który w chwili skucia drużyny stał poza boiskiem, musi najbliższą drogą wbiec na boisko i *przez boisko* uciekać na królestwo. Jeżeli ktokolwiek uciekał poza boiskiem — skucie jest nieważne (gwizd).

Jeżeli odkucie się udało (gwizd) to nie następuje zmiana boisk, bo drużyna, która zajmowała królestwo, pozostaje w niem nadal.

Odkucie może tylko raz nastąpić. Po odkuciu wracają wszyscy na miejsca, które przed skuciem zajmowali.

Tak w w tym, jak w każdym innym wypadku — o ile błąd popełniono a sędzia nie stwierdził go głosem lub gwizdem, gra toczy się dalej, jak gdyby wcale błędu nie było!

Chwytanie piłki.

19. Partja w polu chwyta podbitą piłkę t. zw. kampę.

Trzechkrotne złapanie kampy pociąga za sobą zmianę miejsc.

Ważne jest jednak złapanie kampy tylko wtedy, gdy ją chwycił jeden gracz, wprost z powietrza i to *jednorącz.*

Piłka nie może zatem dotknąć innej części ciała chwytającego ani innego gracza, odbić się od ziemi i t. p.

20. Za ważne złapanie kampy liczy się ponadto:

a) dochwyt odbitej od dłoni piłki i to tą samą ręką, przez tego samego gracza;

b) jeżeli chwytającemu przeszkodził w chwycie biegnący do lub od mety.

(Złapanie nieważne podbitej piłki (p. 3) nie uchodzi na ważne złapanie).

21. Ważne złapanie kampy jednorącz oznajmia gracz głośnym okrzykiem: *„semel!“ — bis! — ter!* — o ile sędnia nie stwierdzi błędu w chwyceniu, gwizdem lub okrzykiem: *„zła kampa“!*

Po ~~trzeciem~~ 4 złapaniu drużyna zajmuje bez przeszkody królestwo.

22. Jeżeli liczenie złapanych kamp zostało przerwane wskutek zdobycia królestwa, to po jego utracie liczy się kampy od początku.

V. Kary.

23. *Zmianę boisk* oznajmia sędzia *szeregiem krótkich gwizdów.*

Zmiana następuje:

a) jeżeli biegnący przekroczył granicę boiska (p. 9);

b) jeżeli gracz partji z królestwa chwyci piłkę na boisku albo ją rozmyślnie odtrąci (p. 11);

c) jeżeli gracz się nie wykupił do czasu, gdy nań przyszła kolej podobnego podbijania (p. 13);

d) po skuciu t. j. trafieniu piłką gracza, gdy ten jest poza królestwem a nie dotyka ręką mety ani nie stoi na półmetku (p. 15).

(Partji przeciwnej wolno się wtedy „odkuć, a jeżeli się to uda, zmiana boisk nie następuje). 4

e) po ważnem złapaniu jednorącz ~~trzeciej~~ kampy w czasie jednego pobytu w polu (p. 21);

f) w połowie gry (p. 2).

24. Przekroczenie prawideł lub błędy, nie podane pod p. 23, stwierdza sędzia *jednym gwizdem* i postępuje według podanych przepisów.

Poza tem *jednym gwizdem*:

a) daje znak do każdorazowego podbicia piłki (p. 1);

b) oznajmia odrzucenie piłki na królestwo (p. 8).

Gwizd sędziego grę przerywa, następny po nim grę rozpoczyna.

15. Jeżeli gracz zachowuje się nieodpowiednio na boisku, gra w sposób szorstki, jest niegrzeczny wobec towarzyszy, nie słucha poleceń i t. p. sędzia go upomina, a jeżeli się to powtarza, wyklucza go z gry.

W razie rażącej nierzetelności w grze, przy brutalnej grze, karygodnem zachowaniu się wobec współgrających lub sędziego, może być gracz bezwłocznie wykluczony.

Podobna kara może spotkać i całą drużynę.

26. Jeżeli drużyna usunie się od gry lub zostanie usunięta albo nie stawi się na boisko, sędzia przyznaje zwycięstwo drużynie przeciwnej w stosunku 10 : 0. Przy uchyleniu się od gry przedłużonej, sędzia dolicza stronie przeciwnej 2 punkty do już uzyskanych.

VI. Sędzia.

27. Grą kieruje sędzia, mający do pomocy podsędka. Sędzia stoi na boisku lub poza boiskiem, zawsze w miejscu. skąd mu najlepiej śledzić przebieg gry: najlepiej na zewnątrz boiska na półmetku.

Podsędek stoi poza boiskiem, po przeciwnej stronie a bliżej mety.

Czynności sędziego określają podane prawidła gry, w szczególności p. 23, 24, 25 i 26.

Poza tem ma prawo każdej chwili grę przerwać, czy to w razie jakiego nieprzewidzianego wypadku, czy dla rozstrzygnięcia pewnej wątpliwości i rozstrzyga po ewentualnem porozumieniu się z podsędkiem. Po takiej przerwie gra przyjmuje ten obraz, jaki miała w chwili przerwy.

28. Znaki gwizdkiem daje tylko sędza.

29. W razie zasłabnięcia gracza lub wypadku nieszczęśliwego wprowadza sędzia w grę zastępcę.

Jeżeli brak zastępcy, drużyna gra dalej w niepełnym składzie.

Gracz, który wystąpił z jakiegobądź powodu nie może być z powrotem przyjęty.

Zastępca nie może wchodzić w miejsce wykluczonego.

Od orzeczeń sędziego na boisku niema odwołania.

30. Sędzia stwierdza głośno zdobycie każdego punktu podając je pisarzowi do zapisania w protokóle gry. W połowie gry ogłasza dotychczasowy stosunek punktów, z końcem gry — ostateczny jej wynik.

Gra jest zawiła, a obraz jej szybko się zmienia, wymaga więc ze strony sędziego spokoju, wielkiej uwagi i stanowczości w roztrzyganiu.

Szczególniejszą uwagę należy zwracać na właściwą kolejność w podbijaniu piłki i na to, czy gracz pobiegł przy własnem, czy przy cudzem podbiciu piłki (bo od tego zależy policzenie punktu za bieg) dalej, czy dany gracz się wykupił (bo w razie niewykupienia się na czas traci drużyna królestwo). Ponadto należy pamiętać, że znakiem do ucieczki po skuciu drużyny są kilkakrotne szybkie gwizdy. Również powinien sędzia uważać na prawidłowość skucia i odkucia i *natychmiast* sygnalizować każde odrzucenie piłki na królestwo.

31. *Podsędek* śledzi tok gry, szczególniej w okolicy mety i daje sędziemu znać o popełnionym błędzie chorągiewką (ewentualnie podniesieniem ręki) lub głosem. Znaki te nie przerywają gry. Jest więc jedynie po-

mocnikiem sędziego, wyraża opinję w razie zapytania, lecz w żadnym wypadku nie rozstrzyga.

Do niego należy mierzenie czasu gry a w razie przerwy, która nie wynikła z toku gry (np. zagubienie piłki, wypadek i t. p.) przedłużanie jej o czas stracony.

Gwizdać wolno podsędkowi (jeden długi gwizd) *tylko* na znak, że upłynęła połowa czasu gry i na jej zakończenie.

32. *Pisarz*, stojący obok sędziego prowadzi protokół gry, robiąc w nim odpowiednie znaki. Dla kontroli zapisków pożądane jest, ażeby podobny prowadził także sędzia ewentualnie podsędek.

VII. Protokół gry.

33. Ponieważ dla sędziego najważniejszą rzeczą jest stwierdzenie, kto piłkę ważnie podbił (bo tylko ten przez wykupienie się punkt zdobywa (p. 5) — a dalej, kto się wogóle wykupił (bo gdy na niewykupionego przyjdzie kolej podbijania, następuje zmiana boisk (p. 13) — przeto w protokóle umieszcza się przy numerze gracza odpowiedni znak. I tak:

1) za ~~ważne podbicie~~ I
2) za nieważne podbicie . . . . . o

Znaki te przekreśla się poziomo w razie wykupienia. A zatem:

3) za ~~podbicie z~~ wykupienie~~m~~ (zdoby~~ty~~ punkt) . +
4) za ~~niepodbicie a~~ wykupienie . . . . . ⊖

Przykład. Biali.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Punktów
I	⊖ +	+ |	⊖ ⊖	⊖ o	| |	+ |	o	|	+	4
II	|	+	|	|	o	|	| o	+ |	⊖	2

i t. d. Razem 6 punktów.

Za pierwszym pobytem na królestwie (I) zdobyli biali 4 punkty a stracili królestwo, bo gracz Nr. 7 nie wykupił się jeszcze, gdy nań przyszła kolej podbijania.

Za drugim pobytem (II) zaczął podbijać gracz Nr. 7 a stracono królestwo (np. przez skucie), zdobywszy tylko 2 punkty. Za trzecim pobytem rozpocznie grę gracz Nr. 8 na Królestwie

Jeden pobyt oddziela się od drugiego poziomą kreską.

VIII. Wskazówki dla graczy.

Palant jest grą trudną, bo wymaga zarówno pewnych technicznych sprawności od każdego gracza, jak i zgrania się całej drużyny — ale jest grą jedną z najładniejszych i polską. Tem większą pieczołowitością należy ją otoczyć. Nie można zatem uprawiać gry w tej formie, w jakiej ją podano, zanim grający nie nabędą wprawy w podbijaniu piłki, chwytaniu jej i cel-

nem rzucaniu. Żmudną i nudną a nie pedagogiczną rzeczą byłoby robić z tego naukę; do tych sprawności powinni dojść gracze drogą zabawy. Należy przeto przedewszystkiem uprawiać w szerokiem zakresie te zabawy, przy których podbija się, rzuca albo chwyta małą piłkę, a potem dopiero przystąpić do palanta i to skróconego, tj. po odrzuceniu zeń wszystkich mniej ważnych prawideł a zachowaniu tylko zasadniczych. Gra jest zawiła, a ponieważ grający tylko w takiej grze znajdą przyjemność, którą dobrze opanują, a to dopiero z czasem przychodzi, przeto przy zastosowaniu odrazu wszystkich reguł w całej rozciągłości powstanie w głowach chaos, nie będzie przejęcia się grą i nie dojdzie do zgrania się drużyny.

Przy pewnem opanowaniu gry grający sami wpadną na cały szereg technicznych szczegółów i przeróżnych forteli, które grę urozmaicą i zrobią ją więcej skuteczną. Tutaj podaje się tylko najważniejsze wskazania.

Podbijanie.

Dobre podbicie piłki jest rzeczą bardzo ważną — tylko dobre umożliwia wykupienie. Podbijać należy silnie, aby lot piłki („kampa") nie był ani za wysoki (łatwy chwyt), ani za niski a przecież daleki.

Przy podbijaniu staje gracz w rozkroku, lewym bokiem ku boisku, odwodzi prawe ramię z palantem daleko wstecz, podrzucając przytem lewą ręką piłkę nieco w górę i skośnie od siebie — poczem uderza końcem palanta spadającą piłkę. Zamach w tył i wprzód należy wykonać całem ramieniem.

Po podbiciu należy palant szybko złożyć na ziemi w granicach półkola, nigdy w tył nie odrzucać, gdyż może to spowodować nieszczęśliwy wypadek. Grający

nie powinien także stać blisko po lewej stronie podbijającego, gdyż w tę stronę może wylecieć palant z jego ręki.

Podbijać należy w żywem tempie, gdyż czas pobytu na królestwie należy jaknajlepiej wyzyskać. Każdy zatem, na kogo przyjdzie kolej podbijania, powinien bez wezwania stanąć w półkolu i czekać na gwizd sędziego.

Chwytanie piłki.

Dla chwycenia piłki podbiega się wprzód a nie biegnie się w tył. Kogo zatem piłka minie, ten powinien ją zostawić towarzyszom za nim stojącym, gdyż inaczej zderzy się dwóch graczy a żaden piłki nie złapie.

Należy się ćwiczyć w chwytaniu jednorącz. Chwytanie w obie ręce nauczy wprawdzie gracza stawania dokładnie w miejscu, gdzie piłka spada, ale nie nauczy przytrzymywania piłki w ręce. Od nadstawionej dłoni, o ile palce nie były ugięte, piłka zawsze się odbije, zanim się ją przytrzyma.

Przy podawaniu piłki należy natomiast zawsze używać chwytu oburącz raz dlatego, że to chwyt pewniejszy a powtóre, że łatwiej z niego pewny rzut wykonać.

Biegi.

Wybiegać należy wtedy, gdy jest prawdopodobieństwo wykupienia się, nie lekkomyślnie, przy złem podbiciu.

Biegać powinno ile możności kilku równocześnie i to nigdy gromadnie, tylko każdy inną drogą. To

rozrywa uwagę przeciwnika a utrudnia mu orjentację i decyzję tem więcej, jeżeli ktoś równocześnie wraca od mety na królestwo.

Biegnący nie powinien nigdy piłki z oka spuszczać. Jeżeli biegnie na oślep, jest wobec rzucającego bezbronny i nie może ratować się przed rzutem, zręcznym uskokiem, uchyleniem się, padnięciem itp.

Pamiętać przytem należy, że zawsze można się w biegu cofnąć w razie niebezpieczeństwa, czy do królestwa, czy na półmetek lub metę.

Skuwanie.

To jest najtrudniejszy proceder i najwięcej błędów przy tem się popełnia, tu najlepiej poznać, o ile jest zgrana drużyna.

Gracz, który chwycił piłkę, nie powinien trzymać jej w ręce, o ile sam bezzwłocznie nie skuwa biegnącego, lecz podać ją natychmiast dalej (p. 16 b!) i to nie najbliższemu towarzyszowi, lecz temu, który ma w tym momencie najwięcej danych do skucia.

Skuwać powinno się *tylko na małą odległość*, dalekie rzuty nie prowadzą do celu. Na dużą odległość rzuca się tylko w ostateczności, tj. gdy niema widoków, ażeby można na czas podać piłkę w dobre miejsce do skuwania a taki rzut nie pociągnie złych następstw za sobą. W każdym razie powinno się skuwać na wzdłuż boiska i to ku królestwu, bo w razie chybienia piłka albo zostanie jeszcze pochwycona przez innego gracza albo wpadnie do królestwa, co zaraz wstrzymuje dalsze biegi; jeżeli natomiast skuwa się ku bocznym granicom, nie prędko się piłkę dochwyci, a tymczasem

wszyscy stojący u mety lub na granicy królestwa skorzystają z tego i biegami się wykupią.

Dla pewniejszego skucia osacza się biegnącego tj. gracze otaczają go, podając piłkę szybko zawsze tam, gdzie ten chce się przedrzeć — koło się stopniowo zacieśnia, aż wreszcie następuje rzut na małą odległość. Takie postępowanie, jeżeli nie skuje gracza, to w każdym razie zmusi go do odwrotu, czyli uniemożliwi mu obieg, co powinno być zawsze staraniem partji w polu.

Wogóle zasadą gry jest podawanie piłki temu graczowi, ku któremu biegnący zdąża, a więc przed biegnącego, w kierunku jego biegu.

Chwyconą piłkę albo odrzuca się na królestwo, co bieg wstrzymuje, albo ku mecie, dokąd gracz zmierza. O ile gracz niedaleko pobiegł, albo niema widoków skucia, albo jest kilku graczy do wykupienia, a więc jest możliwość zastosowania prawidła Nr. 13 — stosuje się to pierwsze, w innych wypadkach rzuca się piłkę ku mecie.

Partji w polu powinno zależeć na jak najszybszem zdobyciu królestwa, bo tylko tam można zdobywać punkty. Obsadzanie zatem mety i czekanie na biegnącego przy podawaniu sobie piłki z rąk do rąk jest połowicznem załatwieniem sprawy a traci się przytem drogi czas. Nie czekać z piłką, tylko osaczając gracza zmusić go do szybkiego odwrotu z boiska albo skuć, gdy podczas tego trafi się sposobność! Należy przytem pamiętać, aby nie naruszyć prawidła Nr. 16, bo skucie byłoby bezcelowe.

To krótkie zestawienie najważniejszych wskazówek

wystarcza dla zrozumienia, jak trzeba ustawicznie śledzić grę z powodu ciągle zmieniającego się jej obrazu, jak szybko się orjentować, co w danej chwili należy uczynić i jak szybko po decyzji musi czyn nastąpić. Tylko zgrana drużyna może liczyć na zwycięstwo.

Boisko powinno być tak urządzone, by słońce świeciło z boku.

KOSZYKÓWKA.

I. Boisko i przybory.

Boisko równe, prostokątne, 45 × 23 m. podzielone dwoma poprzecznemi linjami na 3 równe pola. W środku boiska zakreśla się koło o promieniu 90 cm. Dłuższe boki boiska nazywają się *linjami bocznemi*, krótsze — *koszykowemi*.

Wszystkie linje znaczy się wyraźnie wapnem (5 cm szer.) przyczem wlicza się je w wymiary boiska.

Teren poza boiskiem musi byc wolny od wszelkich przeszkód na przestrzeni 2 m.

W środku linji koszykowych stoją słupy z drewnianemi, gładkiemi tablicami o wymiarach 1 m². (O ile słupy nie tkwią w ziemi, podpory ich nie mogą wchodzić w granice boiska). Tablice wiszą pionowo ponad linjami koszykowemi a ich dolny, dłuższy bok biegnie równolegle do ziemi. Na tablicy zawiesza się *kosz*, na wysokości 3 m ponad ziemią a o 30 cm ponad dolną krawędzią tablicy. Kosz, to pozioma obręcz z pręta metalowego o średnicy 40 cm, od której zwisa, lekko ku dołowi zwężająca się siatka sznurkowa o długości 20 — 30 cm. Obręcz utwierdzona jest na tablicy zapomocą metalowych nóżek, w oddaleniu 20 cm.

Dookoła słupków zatacza się półkola o promieniu 5 m. Są to t. zw. *pola koszykowe*.

Do gry używa się piłki okrągłej, gumowej ze skórzanym płaszczem, o obwodzie do 80 cm, a wagi do 600 gr. Płaszcz ma szwy na zewnątrz, co ułatwia chwytanie piłki.

II. Czas gry i ustawienie drużyn.

Gra trwa 2×15 minut z przerwą 5 minutową w połowie gry (dla drużyn żeńskich 2×10 minut). Przed grą ciągnie się losy o kosze, po przerwie następuje zmiana miejsc na boisku. O ile w ciągu tego czasu nie nastąpiło rozstrzygnięcie, grę przedłuża się (po 5 min. odpoczynku) o dalsze 10 minut, znowu z 5 min. przerwą w połowie gry i zmianą boisk. Pozatem przedłuża się grę dla wykonania rzutu karnego, o ile przewinienie, karane rzutem karnym, zajdzie przed gwizdkiem lub równocześnie z nim. (p. n.).

Drużyna składa się z 9 graczy i jednego zastępcy. Przed rozpoczęciem gry i po każdorazowem zdobyciu kosza ustawia się drużyna na boisku jak następuje (p. rys.)

1. *Napad — 1* (*I*) na cudzem polu koszykowem, twarzą ku środkowi boiska.

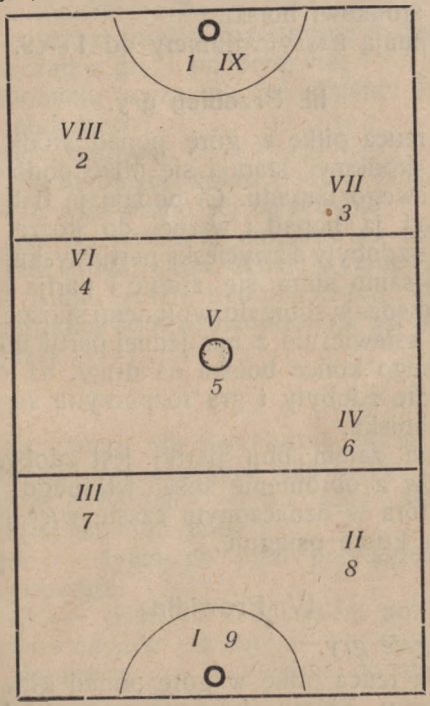
2. *Pomoc napadu — 2* (*II*) na przyległem polu, po prawej stronie napadu a blisko pola koszykowego.

3. *Łącznik drugi napadu — 3* (*III*) na tem samem polu, po lewej stronie napadu a blisko pola środkowego.

4. *Łącznik pierwszy napadu — 4* (*IV*) na środkowem polu, po tej samej stronie co *2* (*II*) a blisko pierwszej linji poprzecznej.

5. *Srodek — 5* (*V*) środkowe pole, twarzą do własnego napadu.

6. *Łącznik pierwszy obrony* — *6* (*VI*) na środkowem polu, po tej samej stronie co *3* (*III*) a blisko drugiej linji poprzecznej.



7. *Łącznik drugi obrony* — *7* (*VII*) na trzeciem polu, po tej samej stronie co *2* (*II*) a blisko linji poprzecznej.

8. *Pomoc obrony* — *8* (*VIII*) na trzeciem polu, blisko pola koszykowego a po tej stronie, co *6* (*VI*).

9. *Obrona* — *9* (*IX*) na własnem polu koszykowem twarzą ku środkowi boiska.

Gracze mają naszyte numery od 1 — 9.

III. Przebieg gry.

Sędzia rzuca piłkę w górę ponad środkowem kołem. Obaj środkowi starają się piłkę podbić ręką ku łącznikom swego napadu. Ci podają ją dalej, aż wreszcie chwyci ją napad i wrzuci do kosza, przez co kosz zostaje zdobyty a zwycięska partja zyskuje 1 punkt.

Lecz to samo stara się zrobić i partja przeciwna. Obie przeszkadzają sobie dozwolonemi sposobami, piłka przechodzi ustawicznie z rąk jednej partji do rąk drugiej, z jednego końca boiska na drugi, aż jeden z koszów zostanie zdobyty i gra rozpoczyna się na nowo ze środka boiska.

Dążeniem zatem obu partyj jest zdobycie kosza przeciwników a obronienie kosza własnego. Wygrywa ta partja, która w oznaczonym czasie więcej punktów za zdobycie kosza osiągnie.

IV. Prawidła.

Rozpoczęcie gry.

1. Sędzia rzuca piłkę w górę ponad głowy 2 środkowych graczy, którzy stoją na zewnątrz koła twarzami do siebie zwróceni, i daje równocześnie znak gwizdem na rozpoczęcie gry. Przed gwizdkiem nie wolno nikomu opuścić swego stanuwiska na boisku.

W czasie przerwy daje sędzia znak gwizdkiem na 3 minuty przed upłynięciem przerwy, poczem rozpoczyna grę we właściwym czasie bez względu na to, czy drużyna stanęła na boisku w całości.

2. W powyższy sposób rozpoczyna sędzia grę:

a) na początku gry i po przerwie;

b) po zdobyciu kosza lub zatrzymaniu się piłki na jego podporach;

c) po rzucie karnym.

3. Tylko środkowym wolno podbić rzuconą przez sędziego piłkę (nie wolno jej chwytać).

Jeżeli piłka po wyrzucie upadnie na ziemię, niedotknięta przez środkowego, sędzia wyrzuca ją powtórnie — tak samo, jeżeli podbita przez środkowego wyleci poza granice boiska, niedotknięta przedtem przez żadnego gracza.

Pola gry.

4. Grającz mogą się swobodnie poruszać i grać tylko w obrębie wyznaczonych dla siebie pól. I tak:

a) *Napad i obrona* — po polu koszykowem i przyległem doń polu.

b) *Pomoc* — tylko po polu przyległem do pola koszykowego.

c) *Środek* — tylko po środkowem polu.

d) *Łączniki napadu* (*obrony*) — po dwóch polach t. j. środkowem i przyległem do atakowanego (bronionego) pola koszykowego.

5. Gracz, który wybiegł na obce pole, jest „skuty“ nie wolno mu dotknąć piłki, póki nie wróci na własne pole ew. pola. (Jeżeli gracz z piłką w rękach wbiegnie

w rozpędzie na 1 krok na obce pole, to nie popełnia błędu, o ile bezwłocznie wróci na swe pole i stąd rzuci piłkę albo po wbiegu rzuci ją na ziemię na obcem polu).

Sposób gry.

6. Piłkę *wolno* rzucać, chwytać, odbijać jedną lub obu rękami i toczyć po ziemi.

Wolno też ją skozłować tj. *raz* rzucić tuż przy sobie o ziemię i schwycić z powrotem. (Nie uważa się za skozłowanie rzucenia piłki na kilka kroków przed siebie i ponownego jej dochwycenia).

7. Natomiast *nie wolno:*

a) Podbijać piłki żadną częścią ciała poza rękami; nie wolno jej też podbijać pięścią. (Odbicie się piłki od nogi, głowy i t. p. nie uważa się za podbicie);

b) Rzucać lub podbijać piłki w górę i chwytać jej z powrotem. Wolno to czynić jedynie napadowi (p. 9);

c) Podawać piłki z rąk do rąk. (Za podawanie piłki uchodzi rzut z odległości mniejszej niż jeden krok);

d) Trzymać piłki w rękach ponad czas potrzebny do wykonania, skłonu, skrętu, obrotu, skoku itp., które to ruchy muszą nastąpić bezwłocznie po chwycie piłki.

e) Chodzić lub biegać z piłką w rękach. (Jeżeli po chwycie piłki podczas biegu zrobi gracz jeszcze 1—2 kroków wskutek rozpędu, nie uważa się tego za bieg z piłką).

f) Wyrywać lub wytrącać piłki z rąk przeciwnika, chwytać lub przytrzymywać go, potrącać lub popychać jakąkolwiek częścią ciała — podstawiać mu nogi, kopać lub rzucać się pod nogi.

g) Utrudniać gry przez nakrywanie sobą schylonego przeciwnika, choćby się go nie dotykało.

h) Kłaść piłki na ziemi lub przykrywać sobą leżącej.

i) Atakować dwom graczom jednego przeciwnika.

Uwaga. Zakazy te nie wykluczają wolności przeszkadzania przeciwnikowi w chwytaniu lub rzucaniu piłki przez zasłanianie mu widoku, rozstawianie rąk, podskakiwanie, odbijanie piłki z przed rąk itp.

Zdobycie kosza.

8. Kosz zostaje zdobyty, jeżeli *napad* wrzuci piłkę do kosza i to z *pola koszykowego*, stojąc w niem obunóż. Zdobycie zatem kosza przez innego gracza jest nieważne, a obrona odrzuca wtedy piłkę bez przeszkody na boisko.

Zdobycie kosza liczy się za 2 punkty — zdobycie z rzutu karnego za 1 punkt.

9. Jeżeli rzut chybi kosz, może napad dochwycić spadającą piłkę i zdobyć kosz za drugim (trzecim itd.) rzutem, o ile mu w tem obrona nie przeszkodzi.

Uderzenie przy tem tablicy lub kosza gry nie przerywa.

10. Napadowi nie wolno wkroczyć do pola koszykowego z piłką w rękach i bezpośrednio potem kosz zdobywać.

Piłka w polu.

11. Jeżeli piłka wyleci z boiska przez *boczną linję* to odrzuca ją z powrotem bezwłocznie na znak sędziego najbliższy gracz tej drużyny, która ostatnia piłki nie dotknęła. (Piłka jest w polu wtedy, gdy dotknie ziemi, widza i tp. poza boiskiem, choćby nań wróciła po odbiciu się — nie już wtedy, gdy granicę przeleci).

Wrzuca się piłkę oburącz z ponad głowy i to z tego punktu granicy, przez który piłka przeszła. Stoi się przytem obu nogami na granicy, podczas rzutu nie wolno odrywać stóp od ziemi (tj. nie wolno rzucać w podskoku), a graczom obu partyj nie wolno stać bliżej, niż na 3 kroki od rzucającego.

W razie naruszenia tego przepisu oddaje się piłkę partji przeciwnej dla wrzucenia jej w opisany sposób.

12. Wrzucający nie może chwytać piłki przed dotknięciem jej przez innego gracza.

13. Odbicie się piłki od sędziego, tablicy, kosza — o ile piłka padnie potem w obrębie boiska — nie przerywa gry. Jeżeli zaś przytem piłka przejdzie granicę, odbicia nie bierze się w rachubę tj., uważa się, że piłkę ktoś bezpośrednio w pole wyrzucił.

14. W razie trudności stwierdzenia, kto, przed wyjściem piłki w pole, ostatni jej dotknął na boisku, sędzia wprowadza ją w grę (p. 1), przyczem staje do odbioru najbliższa para graczy w miejscu, gdzie piłka przeszła granicę. (Podobnie postępuje sędzia w wypadkach wątpliwych, rzucając piłkę w miejscu zrobienia błędu).

15. Jeżeli piłka wyleci przez *linję koszykową,*

wrzuca się ją z powrotem w sposób wyżej podany z tego rogu boiska, bliżej którego piłka przeszła granicę.

16. Z rzutu podanego napadowi z linji bocznej lub z rogu, może być kosz zdobyty.

Kary.

A. Rzut wolny.

17. Rzut wolny polega na oddaniu piłki najbliżej stojącemu graczowi strony przeciwnej, który ją rzuca swobodnie, bez przeszkody, na znak sędziego. (Rzut musi nastąpić bezwłocznie po znaku, w przeciwnym razie piłkę oddaje się partji przeciwnej).

18. Rzut wolny następuje za przekroczenie prawideł: 5, 6 i 7. Popełnienie błędu stwierdza sędzia gwizdkiem.

19. Rzutem wolnym, przyznanym za popełnienie błędu *na polu koszykowem* nie można zdobywać kosza.

B. Rzut karny.

20. Rzut karny polega na rzuceniu bez przeszkody piłki do kosza przez napad partji, której rzut przyznano, i to z łuku otaczającego pole koszykowe. Rzuca się w sposób dowolny, najpóźniej w 10 sekund po sygnale sędziego (w przeciwnym razie odbiera piłkę przeciwna dla wykonania rzutu wolnego).

21. Rzut karuy następuje za naruszenie *niektórych prawideł na polu koszykowem,* a mianowicie:

a) za kopnięcie lub podbicie piłki nogą;

b) za wkroczenie z piłką (choćby jedną nogą) w obręb pola koszykowego, albo chwyt lub podjęcie piłki na tem polu (choćby się weń nie

wkroczyło) przez któregokolwiek gracza poza napadem lub obroną — albo za przeszkadzanie im w grze na tem polu;

c) za grę naruszającą prawidła 7 f, 7 g, 7 h.

C. Inne kary.

22. Poza wymienionemi karami może nastąpić upomnienie gracza przez sędziego za przewinienia osobiste tj. naruszenie prawideł 7 f, g, h, i, nie dotyczące zatem technicznej strony gry (tj. podawania piłki, przytrzymywania jej itp.). Jeżeli kilkakrotne nie skutkuje, może sędzia danego gracza z gry wykluczyć.

Przy rozmyślnem łamaniu prawideł, szczególniej z pod 7 f, przy brutalnej grze, karygodnem zachowaniu się wobec współgrających lub sędziego, może być gracz bezwłocznie wykluczony. Podobna kara może spotkać i całą drużynę.

23. Jeżeli drużyna usunie się lub zostanie usunięta od gry albo nie stawi się na boisko, sędzia przyznaje zwycięstwo drużynie przeciwnej w stosunku 2 : 0. Przy uchyleniu się od gry przedłużonej, sędzia dolicza stronie przeciwnej 2 punkty do już uzyskanych.

V. Sędzia.

24. *Sędzia* czuwa nad prawidłowym tokiem gry, ogłasza wyniki, stwierdza popełnienie błędu i stosuje odpowiednie kary. Od jego orzeczeń niema odwołania. Sędzia, prowadząc grę, znajduje się na boisku.

Czynności sędziego określone już są podanemi prawidłami — w szczególności:

a) daje znak gwizdkiem na rozpoczęcie gry (powta-

rzając rzut w razie popełnienia przytem błędu) — gwizda, ilekroć błąd popełniono i poleca wykonać rzut wolny lub karny również na gwizd (jeżeli rzutu wolnego bezwłocznie nie wykonano, oddaje piłkę stronie przeciwnej) — stwierdza gwizdem piłkę w polu i daje również znak na wrzucenie jej z powrotem (w razie zwlekania lub błędu, oddaje piłkę przeciwnikowi);

b) w wypadkach wątpliwych, wprowadza piłkę w grę, jak na początku gry i to w miejscu zrobienia błędu (p. 14).

c) upomina gracza za osobiste przewinienie (wywołując jego numer) lub wyklucza go z gry a nawet całą drużynę (p. 22).

d) przerywa grę w razie wypadku (grę przedłuża się o czas przerwy) i wprowadza w grę zastępcę. (Jeżeli brak zastępcy drużyna gra dalej w niepełnym składzie. Gracz, który wystąpił nie może być z powrotem przyjęty. Zastępca nie może wchodzić w miejsce wykluczonego).

e) stwierdza podwójnym gwizdem zdobycie kosza i ogłasza wynik po skończonej grze.

d) w wypadkach nieprzewidzianych prawidłami postępuje według swego uznania.

Podsędek stoi poza boiskiem. Mierzy czas gry i w razie przerwy przedłuża ją o czas stracony. Daje długim gwizdem znak dla sędziego na przerwę i na koniec gry (sędzia wtedy wstrzymuje grę, z wyjątkiem, jeżeli piłka jest w locie do kosza lub ma się wykonać rzut karny). Podsędek prowadzi nadto protokół gry, zapisując w nim zdobyte kosze — i no-

tuje napomnienia graczy, podnosząc rękę do góry w razie trzeciego napomnienia tego samego gracza. Na zapytanie sędziego daje ew. objaśnienia zaszłego wypadku.

VI. Wskazówki dla grających.

Grający powinni się przedewszystkiem wyćwiczyć w rzutach krótkich, silnych a niskich i w chwytaniu silnie rzuconej piłki. Podaje się zwykle piłkę jednorącz, obejmując ją dłonią i nadgarstkiem, przyczem się mierzy w piersi odbierającego. Chwyta się w szeroko rozstawione dłonie i palce, o ramionach lekko ugiętych (nigdy na piersiach). Tylko taki chwyt pozwala na szybkie, silne i pewne podanie dalej piłki w jakimkolwiek kierunku.

Podawanie z nad głowy rzadziej się stosuje, mianowicie wtedy, gdy się przyjęło „wysoką“ piłkę a atakujący przeciwnik nie dozwala na opuszczenie jej w dół i podąnie dalej niskim rzutem.

Częściej trafia się dochwyt wysoko lecącej piłki t. j. chwyt oburącz ponad głową przy możliwie wysokim podskoku w górę, — co należy wyrobić.

Wogóle unikać należy rzutów dalekich, przy których piłka łatwo dostać się może do rąk przeciwnika. Podobnie chybiają rzuty na oślep, choćby na bliską odległość. Piłka powinna iść przez łączniki do pomocy a stąd, do rąk napadu. To najpewniejszy sposób zdobycia kosza. Każdy gracz, powinien każdej chwili widzieć, gdzie są jego najbliżsi towarzysze i zawsze jednemu z nich piłkę dorzucić, czyto mierząc w niego, czy

przed niego (jeżeli jest w biegu), czy podając piłkę wprost, czy poza sobą, między nogami i t. p.

Napad powinien się wprawić ponadto w pewnem rzucaniu piłki do kosza z różnych punktów pola koszykowego i różnych pozycyj i to bezwłocznie po chwyceniu piłki, oraz w szybkiem chwytaniu piłki powtórnie (o ile ta nie wpadła do kosza) i rzucie powtórnym. Najpewniejszemi rzutami do kosza są rzuty z dołu, nie z ponad głowy, przy nadaniu piłce równocześnie ruchy obrotowego ku sobie. Można przytem rzucać wprost do kosza, lub w tablicę powyżej, licząc na odbicie się piłki i wpadnięcie do kosza.

Gra jest trudna i wymaga z jednej strony opanowania techniki błyskawicznego podawania i chwytania piłki, z drugiej doskonałego zgrania się drużyny tak, aby każdy, każdej chwili był gotów do odebrania piłki i podania jej pewnym rzutem nieobstawionemu towarzyszowi.

Atak właściwy polega na wzięciu obrony w krzyżowy ogień przez pomoc i drugi łącznik napadu, którym może przyjść z pomocą i pierwszy łącznik. Często przytem napad wybiega z pola koszykowego, odbiera piłkę, oddaje ją pomocy lub łącznikowi, uskakuje w bok, aby oddalić się od obrony, aż w odpowiedniej chwili wskoczy do pola koszykowego, dostanie piłkę do rąk i wrzuci ją do kosza. Takie uskoki, wychylanie się z poza pleców przeciwnika, szybkie obroty z piłką dla uniknięcia ataku przeciwnika lub odebrania piłki w miejscu, gdzie najmniej się tego spodziewano — powinni wszyscy gracze w przeciągu gry stosować.

Gracz powinien się przytem poruszać w okolicy swego pierwotnego stanowiska, przechodzenie na przeciwległą stronę boiska zawsze się pomści. bo część boiska pozostaje nieobsadzona. Ten sam skutek będzie przy zbijaniu się graczy wokół piłki.

Dobra gra toczy się żywo, wolne rzuty stanowią tylko kilkusekundową przerwę.

SIATKÓWKA.

(Dłoniówka).

I. Boisko i przybory.

Boisko równe, prostokątne, o wymiarach 10×16 m dla chłopców a 8×16 m dla dziewcząt, podzielone linją poprzeczną na dwie połowy.

Na końcach tej linji wbija się słupki a pomiędzy niemi rozpina się pionowo siatkę. Siatkę o szerokości 1 m umocowuje się na słupkach za cztery rogi i silnie napina. Górna jej krawędź przebiega w środku boiska na wysokości 2·50 m ponad ziemią (dla dziewcząt 2·20 m).

Wszelkie linje znaczy się wyraźnie wapnem na szerokość 5 cm.

Teren wokół boiska musi być wolny od wszelkich przeszkód na przestrzeni 2 m.

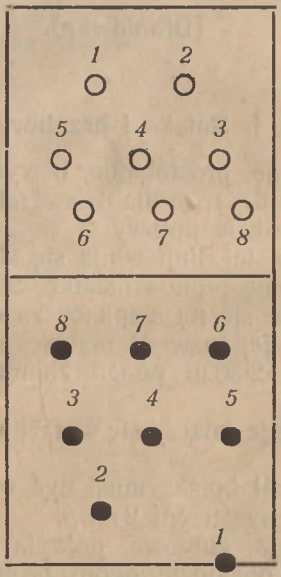
Piłka okrągła, gumowa, pokryta nietwardą, gładką skórą, ma w obwodzie około 65 cm a waży około 250 gr.

II. Czas gry i ustawienie drużyn.

Gra trwa 2×10 minut z przerwą 5 minutową w połowie gry. Przed grą ciągnie się losy: kto dobry los wyciągnął, ten wybiera albo boisko albo pierwsze na-

danie piłki. Po przerwie następuje zmiana boisk, przyczem nadaje piłkę drużyna, która gry nie rozpoczynała.

O ile w ciągu przepisanego czasu gry nie nastąpiło rozstrzygnięcie, grę przedłuża się o dalsze 5 min.,



przyczem nadaje piłkę ta partja, która ją ostatnio posiadała.

Drużyna składa się z 8 graczy i jednego zastępcy. Gracze mają naszyte numery od 1 — 8 i ustawiają się na boisku w trzech szeregach, podług tych numerów,

: przedstawia rysunek. Nadający (Nr 1) staje na nej granicy boiska, na jeden krok od prawego rogu.

Podane ustawienie nie jest bezwzględnie obowiązujące np. drugim szeregu może stać dwóch graczy a w trzecim trzech, lobnie może się gracz posunąć wprzód lub w tył — w każdym ie kolejność numerów musi być zachowana.

III. Przebieg gry.

Jeden z graczy nadaje piłkę, t. j. przez podbicie onią przerzuca ją ponad siatką na boisko przeciwni-w. Ci odbijają ją z powrotem w sposób dozwolony d. — odbijana piłka przelatuje ponad siatką tam powrotem tak długo, aż po niezręcznem odbiciu dnie na ziemię lub jeden z graczy popełni inny d określony prawidłami.

Zależnie od tego, która strona błąd popełniła, albo liczy 1 punkt na korzyść partji przeciwnej, albo na partja traci piłkę.

Zdobycie większej liczby punktów stanowi zwy-stwo.

IV. Prawidła.

Nadawanie piłki.

1. Piłkę nadają gracze kolejno, według numerów, vsze z miejsca nadawania t. j. z tylnej granicy bo-a, na jeden krok od prawego rogu.

Nadaje się na gwizd sędziego. W razie zwlekania nadaniem, piłkę oddaje sędzta partji przeciwnej.

Jeżeli piłkę nadał gracz, na którego nie przypadało kolei nadawanie, drużyna również traci piłkę, odda-ją przeciwnikom (ewent. punkt się unieważnia).

2. Prawidłowe nadawanie polega na podrzuceniu piłki lekko do góry i podbicie jej *dłonią* (z dołu lub z ponad głowy), *ponad siatkę* na boisko przeciwników.

3. Nadawanie jest złe, jeżeli:

a) piłka nie doleci do siatki lub przeleci pod nią;

b) uderzy w siatkę lub trąci ją w locie;

c) przed przelotem dotknie jej gracz własnej drużyny;

d) nie dotknięta przez przeciwników padnie na ziemię poza granicami ich boiska (linje graniczne zalicza się do boiska);

e) nadano piłkę nie z przepisanego miejsca nadawania;

f) piłkę nadano w sposób nieprawidłowy (p. 2).

4. *Po złem nadaniu jak i po każdym błędzie*, popełnionym przez *drużynę nadającą* następuje oprócz utraty piłki także *„zmiana miejsc“* w drużynie nadającej. Gracze przesuwają się mianowicie o jedno miejsce, każdy na miejsce sąsiada o niższym numerze, a nadający (Nr 1) idzie na lewe skrzydło pierwszego szeregu (gdzie na początku gry stał Nr 8).

6. Ten sam gracz nadaje piłkę tak długo, dopóki jego partja piłki nie utraci.

Odbijanie piłki.

7. Piłkę wolno odbijać jedną lub obu rękami, z dołu lub z ponad głowy, lecz tylko otwartą dłonią i tylko z powietrza.

Odbijanie ma na celu przerzucenie piłki na przeciwne boisko ponad siatką. Jeżeli piłka trąci przytem siatkę, odbicie jest ważne.

8. Temu samemu graczowi nie wolno podbić piłki 2 razy bezpośrednio po sobie, z wyjątkiem, jeżeli dwóch przeciwników uderzyło piłkę *równocześnie* ponad siatką (w tym wypadku ma prawo każdy z nich jeszcze raz podbić piłkę).

Podbicie piłki obu dłoniami musi być równoczesne; jeżeli nastąpiło jedną dłonią a potem drugą, liczy się za dwukrotne podbicie przez tego samego gracza.

9. Chwytanie, rzucanie piłki lub utrzymywanie jej choćby na chwilę na dłoni i odrzucenie jej pchnięciem jest niedozwolone.

Podobnie nie wolno podbijać piłki głową, pięścią, nadgarstkiem, krawędzią dłoni i t. p. a zatem żadną częścią ciała poza otwartą dłonią.

10. W czasie gry nie wolno graczowi dotknąć siatki jakąkolwiek częścią ciała.

Dotknięcie siatki przez dwóch przeciwników równocześnie (nb. w czasie bicia piłki) unieważnia bicie t. j. piłkę nadaje się powtórnie.

Nie wolno również sięgać ręką ponad siatkę przeciwnika t. j. poza płaszczyznę pionową siatki.

Tak samo nie wolho w czasie gry wkraczać na pole przeciwnika a więc nastąplć na linję środkową, odgraniczającą boiska.

11. Piłki nie musi się odbić na przeciwne boisko, pierwszem uderzeniem, można podbijać i kilkakrotnie (piłka może nawet przytem uderzyć w siatkę) lecz po 3-krotnem dorzucaniu piłki, musi piłka za czwartem podbiciem przelecieć ponad siatką na boisko przeciwne.

12. Odbijanie trwa tak długo, aż zostanie błąd popełniony t. j. — albo piłka nie zostanie ponad siatkę

odbita i dotknie ziemi w ramach boiska lub poza niem — albo po przerzuceniu ponad siatkę padnie poza granicami przeciwnego boiska — albo ktoś odbtje piłkę w sposób nie dozwolony lub naruszy jedno z podanych prawideł.

W czasie odbijania wolno przekraczać granice boiska i stamtąd skierować piłkę czy to na własne pole, czy też ponad siatkę na pole przeciwników.

13. Jeżeli piłka w czasie gry uderzy w słupek, grę się przerywa a piłkę nadaje powtórnie gracz, który ją poprzednio nadawał.

Liczenie punktów.

14. Punkty może zdobywać tylko ta drużyna, która prowadzi grę t. j. która piłkę nadaje.

Zdobywa mianowicie jeden punkt wówczas, gdy przeciwna drużyna popełni błąd, określony p. 7 — 12.

15. Drużyna przyjmująca nadaną piłkę nie zdobywa punktów, może jedynie zdobyć samą piłkę, ażeby ją z kolei nadawać.

Zdobywa mianowicie piłkę wówczas, gdy drużyna nadająca popełni błąd w nadawaniu (p. 1 — 3) lub w odbijaniu (p. 7 — 12).

V. Sędzia.

16. Sędzia czuwa nad prawidłowym tokiem gry, od jego orzeczeń niema odwołania. Czynności jego określają podane wyżej prawidła gry, przyczem daje znak gwizdkiem na każdorazowe nadawanie piłki i gwizdkiem stwierdza każdy popełniony błąd.

Sędzia liczy ponadto głośno każdy zdobyty punkt,

pisarz je zapisuje. W połowie gry ogłasza stosunek punktów, z końcem gry — ostateczny wynik.

Sędzia czuwa nad dyscypliną w grze. W razie nieodpowiedniego zachowania się gracza na boisku (np. niegrzeczne uwagi pod adresem przeciwników lub sędziego, kłótnie, kwestjonowanie lub niewykonywanie poleceń sędziego i t. p.) sędzia go upomina a gdy to niepomaga, wyklucza go z gry. W razie rażącego karygodnego zachowania się może być gracz wykluczony bezwłocznie, bez poprzedniego upomnienia. Podobna kara może spotkać i całą drużynę.

Jeżeli drużyna nie stawi się na boisko, usunie się od gry lub zostanie usunięta, sędzia przyznaje zwycięstwo drużynie przeciwnej w stosunku 10:0. Przy uchylaniu się od gry przedłużonej, sędzia dolicza stronie przeciwnej 2 punkty do już uzyskanych.

W razie zasłabnięcia gracza lub nieszczęśliwego wypadku, wprowadza sędzia w grę zastępcę. Jeżeli brak zastępcy, drużyna gra dalej w niepełnym składzie. Gracz, który wystąpił, nie może być z powrotem przyjęty. Zastępca nie może wchodzić w miejsce wykluczonego.

Sędzia ma prawo każdej chwili przerwać grę w razie jakiegokolwiek nieprzewidzianego wypadku. Po takiej przerwie gra przyjmuje ten obraz, jaki miała w chwili przerwy a grę przedłuża się o czas stracony.

Sędzia stoi lub siedzi na podwyższeniu, w przedłużeniu siatki. Stąd najlepiej śledzić mu przebieg gry. Obok niego stoi pisarz.

Pisarz zapisuje zdobyte punkty, podawane mu przez sędziego, mierzy czas gry, dolicza do niego stracony

ewent. czas z powodu przerwy w grze a gwizda *jedynie* na znak, że upłynęła połowa czasu gry i na jej zakończenie.

VI. Wskazówki dla grających.

Należy odróżnić podawanie piłki od jej przerzucania ponad siatką.

Podaje się piłkę graczowi własnej partji i to temu, który w danej chwili ma najwięcej szans do skutecznego jej przerzucenia na drugą stronę. Otóż podawanie takie jest najpewniejsze, jeżeli używa się do tego obu rąk, nie jednej. Podaje się przytem piłkę dość wysoko, aby lekko spadła ku upatrzonemu graczowi i by ten mógł ją spokojnie i wygodnie przyjąć a potem bądź ją podać innemu graczowi, bądź przerzucić na boisko przeciwników. Kierunek lotu piłki przy podaniu jednorącz jest zawsze niepewny, podobnie i siła rzutu. W zasadzie zatem używa się rzutu oburącz przy podawaniu a jednej ręki tylko z konieczności t. j. gdy łatwiej dosięgnąć piłkę jedną ręką i gdy to jest jedynym sposobem niedopuszczenia do upadku jej na ziemię.

Inaczej wygląda przerzucanie piłki. Tutaj stosuje się rzut silny a płaski t. j nie łukiem ku górze lecz skośnie ku ziemi i to w miejsce przez przeciwnika nieobsadzone. Jestto t. zw. ścinanie piłki, wykonane jednorącz. Taki rzut najtrudniej odbić. To ścinanie piłki wykonywa pierwszy szereg graczy, wyjątkowo drugi, przy nadarzającej się sposobności. Zadaniem reszty jest jedynie niedopuszczenie do upadku piłki na ziemię i po-

danie jej szeregowi pierwszemu. Przerzucenie bowiem piłki ponad siatką z tylnych szeregów nie jest wskazane. Piłka przeleci wprawdzie wysokim łukiem na drugą stronę, lecz wróci zaraz, ścięta ostrym rzutem, trudnym do obronienia.

Podobnie różna jest i obrona własnego boiska. Pierwszy szereg unosi w podskoku ramiona w górę, starając się w ten sposób powstrzymać nadlatującą piłkę, odbić ją, ewent. nawet ściąć na pole przeciwników. Drugi szereg stara się chwytać ściętą piłkę, która mija pierwszy szereg a chwyta ją podbiciem od dołu i nieraz prawie tuż nad ziemią. Pierwszy zatem szereg gra przy obronie co najmniej w wysokości siatki, drugi nisko nad ziemią.

Jeżeli piłka spada tuż przed siatką, co zmniejsza lub wyklucza możliwość odbicia jej z powrotem ponad siatkę, należy piłkę jednorącz lub oburącz podbić od spodu w tył na własne boisko, aby stamtąd towarzysze piłkę składnie do przerzucenia podali.

Jeżeli kto piłkę niezręcznie podbił tak, że ta spada z powrotem na miejsce podbicia, powinien co tchu uskoczyć w bok, aby zrobić miejsce innemu graczowi, gdyż jemu samemu nie wolno odbijać piłki dwukrotnie, raz po razu.

Piłkę należy nadawać wysokim łukiem, w środek boiska przeciwników lub ku tylnej granicy. Jeżeli bowiem piłka poleci zbyt nisko nad siatką, zostanie niewątpliwie natychmiast ścięta.

Z podanych uwag wynika, że chociaż gra nie jest zawiła, wymaga wprawy w podbijaniu i odbijaniu piłki,

tak z ponad głowy jak i od dołu i to zarówno oburącz, jak prawą i lewą ręką. Nic gorszego jak fałszywe odbijanie t. j. prawą ręką z lewej strony.

Gra, choć prosta, daje pole do szeregu forteli, mylenia przeciwnika złudnemi podbijaniami i t. p. tak, że to nieraz stanowi o zwycięstwie.

TENNIS.

Gry są tylko *podwójne* (drużyna z 2), systemem eliminacyjnym.

Rozgrywki drużyn *męskich* są *3 setowe*, *końcowe rozgrywki 5 setowe*. Rozgrywki drużyn *żeńskich są wszystkie 3 setowe*.

Wszystkie rozgrywki odbywają się w krótkich setach (t. j. zdobycie 6 gier — gamów — stanowi zdobycie seta).

Przerwa w grze dopuszczalna tylko po drugim secie, na czas 5 minut.

W razie niestawienia się drużyny lub ustąpienia gracza z jakiegokolwiek powodu w ciągu gry, zwycięstwo przyznaje się stronie przeciwnej.

Przybory przynoszą zawodnicy.

W grze obowiązują przepisy „Polskiego Zw. Ten.“.

KWADRANT.

I. Boisko i przybory.

Linja, długości 20 m., odgranicza od boiska gry t. zw. *królestwo* t. j. przestrzeń, stanowiącą obóz jednej partji. W środku tej linji zaznacza się w królestwie miejsce do podbijania piłki, półkolem o promieniu 1·50 m. Na końcach *linji królestwa* tkwią chorągiewki (1·50 m wysokie) (rys. na str. 70).

Na boisku wytycza się kwadrat o bokach długości 20 m, którego przekątnia pada prostopadle na środek linji królestwa.

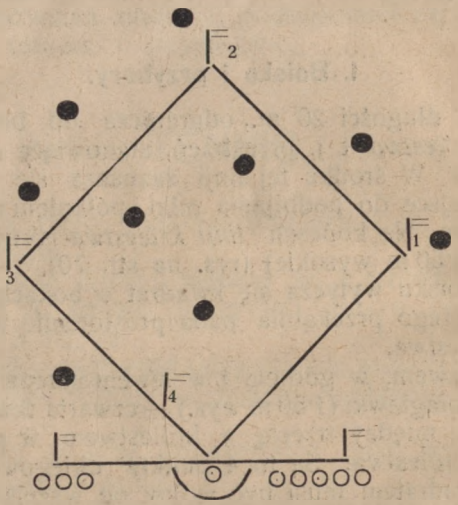
W prawem, w górnem i w lewem narożu kwadrata tkwią chorągiewki (1·50 m wys.) — czwarta tkwi w boku kwadratu, między trzecią a królestwem, w oddaleniu 5 m od królestwa. Są to 4 punkty obiegowe. Teren poza kwadratem musi być wolny od wszelkich przeszkód na przestrzeni 4 m od naroży.

Kwadrat i linję królestwa znaczy się wapnem (5 cm szer.).

Do gry używa się palanta i piłki. *Palant* to kij okrągły z twardego drzewa o długości 0·80—1 m. Ku rękojeści zwęża się, a może być opatrzony gałką dla pewniejszego chwytu. Średnica przekroju w dolnym końcu wynosi 3 cm.

Piłka pełna, włóczkowa (korek skręcony i obszyty włóczką) o obwodzie 22 cm, wagi około 80 gr. Taka

najlepsza. Dobra również mała gumowa (pusta) okręcona włósiem a obszyta miękką skórą. Piłka powinna być elastyczna a nie twarda.



II. Czas gry i ustawienie drużyny.

Gra trwa 2×15 minut z przerwą 5 minutową w połowie gry. O ile w ciągu tego czasu nie nastąpiło rozstrzygnięcie, grę przedłuża się o 10 minut ze zmianą boisk po 5 min. Przed grą ciągnie się losy o boisko, t. j. która drużyna ma zająć *królestwo* i podbijać piłkę, a która idzie *„w pole“* dla łapania piłki. Po przerwie następuje zmiana miejsc — a wtedy królestwo zajmuje ta drużyna, która na początku gry była w polu.

Drużyna składa się z 9 grających i jednego zastępcy. Gracze obu drużyn mają naszyte numery od 1—9. W królestwie gracz Nr 1 staje w półkolu z palantem i piłką w ręce, reszta staje przy prawej chorągiewce, za linją królestwa. Lewa chorągiewka oznacza więzienie dla tych, których *„skuto“*, t. j. których należy *„wykupić“*.

III. Przebieg gry.

Gracze z królestwa podbiją kolejno piłkę, poczem każdy obiega kwadrat (zaczynając od prawego naroża). Kto wykona pełny obieg, choćby się zatrzymywał przy poszczególnych punktach obiegowych, ten zdobywa dla swej partji 1 punkt i uwalnia *skutego* towarzysza z więzienia, czyli go *wykupuje.*

Gracze w polu starają się złapać lecącą piłkę i trafić nią biegnącego, przez co odrazu zdobywają królestwo, a przynajmniej go *„skuć“* (przez złapanie piłki w locie, odrzucenie piłki na królestwo, nim biegnący dopadnie chorągiewki i tp.) przez co ubywa podbijających.

Raz ta, raz druga drużyna zdobywa królestwo, a każda stara się jak najdłużej na niem utrzymać, gdyż to daje możność zdobywania punktów — przeciwna stara się znów panującą z królestwa usunąć i zająć jej miejsce.

Ta drużyna wygrywa, która w tej walce więcej punktów zdobędzie.

Przykład.

Biali zajęli królestwo i gracz Nr 1 podbija z półkola palantem piłkę. Podbita piłka leci w dal. Gracz zostawia palanta w półkolu i biegnie co tchu w prawo do chorągiewki (1), *okrąża ją od zewnątrz* dotykając

w biegu, biegnie dalej do górnej chorągiewki (2) i przy niej się zatrzymuje. Dalszy bieg byłby ryzykowny. Czerwoni bowiem złapali tymczasem piłkę i odrzucili ją na królestwo, gdyby zaś piłka przeleciała linję królestwa wcześniej, nim gracz dobiegnie do najbliższej chorągiewki, ten byłby skuty.

Z kolei bije Nr 2. Za pierwszym razem tylko przeciął palantem powietrze a piłki nie trafił, bije więc drugi raz, bo każdy ma prawo do powtórnego podbicia, o ile mu się pierwsze nie udało. Za drugim razem trafił wprawdzie piłkę, lecz ta wyleciała w bok, przed boczną chorągiewką, nie dotknąwszy przedtem ziemi w kwadracie, ani żadnego z czerwonych. Nr 2 jest zatem skuty, niema prawo obiegać, staje w więzieniu przy chorągiewce na lewym końcu linji królestwa i tam czeka na wykupienie.

Podobnie nie poszczęściło się Nr 3. Ten podbił piłkę, lecz na przebiegu od pierwszej do drugiej chorągiewki trafiono ją piłką. Cała drużyna białych została przez to skuta i następuje zmiana boisk. Dobrze, że przed tem skuciem udało się Nr. 1 dobiec do 4 chorągiewki, bo przynajmniej z jednym zdobytym punktem (za pełny obieg) idą biali w pole.

Czerwoni podbijają. Nr 1 dał piękną kampę, dobiegł do 2 chorągiewki, lecz jego kampę złapał biały jednorącz z powietrza. Nr 1 jest przeto skuty i idzie do więzienia.

Nr 2, 3 i 4 dobrze podbili, pobiegli i stoją przy 3 narożach kwadratu.

Żaden z nich się nie ruszył od chorągiewki przy podbiciu Nr 5. Ten bowiem podbił, ale blisko i piłkę

odrzucono, nim dobiegł do chorągiewki. Jako skuty, musi teraz w więzieniu czekać na wykupienie.

Przy podbiciu Nr. 6, gracze Nr. 2 i 3 dobiegli do 4 chorągiewki, zdobywając 2 punkty. Wykupili przez to także towarzyszów Nr. 1 i 5. Za to piłkę podbitą przez Nr. 7 złapano jednorącz, a ponieważ była to druga złapana kampa, biali przyszli na królestwo.

I w ten sposób toczyła się gra dalej ze zmiennem szczęściem, bo raz ta, raz druga partja zdobywała królestwo. Aż zdarzyło się, że 5 czerwonych było skutych a 4 pozostali znajdowali się na boisku przy chorągiewkach tak, że nie było na królestwie nikogo z prawem podbijania. Nastąpić powinna zmiana boisk. Lecz w tej właśnie chwili sędzia daje znak, że upłynęła połowa czasu gry. Czerwoni więc, mimo skucia całej drużyny nadal pozostają na królestwie, gdyż na początku gry byli w polu.

Ostatecznie wygrali biali 16 punktami przeciw 11 punktom.

IV. Prawidła.

Podbijanie piłki.

1. Gracze podbijają piłkę kolejno według numerów, zawsze na znak sędziego. Matka bije na końcu. Jeżeli po utracie królestwa ponownie je zdobyto, podbija ten gracz, który miał podbijać w chwili jego utraty.

2. Każdy gracz podbija raz. Jeżeli przytem piłki nie trafił lub trafiona wyleciała poza granice kwadratu *przed* bocznemi narożnemi chorągiewkami — ma prawo do powtórnego podbicia.

Obiegi.

3. Obieg jest pełny, jeżeli odbył się *na zewnątrz* wszystkich 4 chorągiewek kwadratu, przyczem każdej z nich dotknięto ręką. Tylko taki obieg liczy się za 1 punkt. W razie ominięcie jednej z chorągiewek, musi do niej biegnący powrócić.

4. Bieg wolno wykonywać tylko po własnem ważnem podbiciu piłki, wolno go przerywać przy każdej chorągiewce, (trzymając chorągiewkę), wolno też zawracać do poprzedniej.

5. Podczas biegu wolno mijać towarzyszy, przy jednej chorągiewce może się zatrzymać i kilku.

Biegać jednak wolno tylko w prostej linji od jednej chorągiewki do następnej i dopóki piłka nie znajdzie się w królestwie.

Skucie.

6. *Gracz jest skuty,* jeżeli:

a) za dwukrotnem zamachem palantem nie trafił piłki, lub ta wyleciała poza granice kwadratu *przed* bocznemi narożnemi chorągiewkami, nie dotknąwszy przedtem ani ziemi ani żadnego z przeciwników;

b) nie pobiegł po podbiciu lub pobiegł z palantem w ręku;

c) odrzucona piłka dotknie ziemi lub gracza w królestwie, zanim biegnący dobiegnie do chorągiewki i jej dotknie;

d) nie biegł w prostej linji od jednej chorągiewki do drugiej;

e) podbitą przez niego kampę złapano jednorącz z powietrza.

Każdorazowe skucie (jak wogóle każdy popełniony błąd) stwierdza sędzia gwizdkiem a skuty staje w więzieniu (lewa chorągiewka na linji królestwa) oczekując tam wykupienia.

7. Cała *drużyna jest skuta,* jeżeli:

a) biegnącego trafiono piłką wprost z powietrza;

b) po dwukrotnem złapaniu piłki jednorącz z powietrza;

c) w królestwie niema gracza, uprawnionego do podbicia piłki.

Skucie drużyny stwierdza sędzia szeregiem gwizdów, poczem następuje zmiana boisk.

Wykupienie.

8. Gracz, który wykonał pełny, prawidłowy obieg ma prawo wykupić jednego ze skutych towarzyszy. Wykupuje się skutych w tym porządku, w jakim zostali skuci.

9. Zarówno wykupujący jak i wykupiony zyskują prawo do ponownego podbijania piłki.

V. Sędzia.

Grą kieruje sędzia. Stoi na zewnątrz kwadratu, blisko linji królestwa, może jednak stawać tam, skąd widzi najlepiej śledzić przebieg gry. Podsędek stoi po stronie przeciwnej.

Czynności sędziego określają podane prawidła (n. 1—9). Każdy gwizd sędziego grę przerywa, następny ją otwiera.

Poza tem sędzia ma prawo każdej chwili grę przerwać, czy to w razie nieprzewidzianego wypadku, czy

dla rozstrzygnięcia pewnej wątpliwości (grę przedłuża się o czas przerwy). Po takiej przerwie gra przyjmuje ten obraz, jaki miała w chwili przerwy.

Sędzia stwierdza głośno zdobycie każdego punktu, podając go pisarzowi do zapisania. W połowie gry ogłasza dotychczasowy stosunek punktów, z końcem gry — ostateczny wynik.

Szczególniejszą uwagę zwraca na prawidłowość obiegów i na to, by skuty poszedł do więzienia a wykupiony przeszedł do prawej chorągiewki. *Natychmiast* sygnalizuje każde odrzucenie piłki na królestwo.

Pisarz mierzy czas gry a w razie przerwy, która nie wyniknęła z toku gry (np. zagubienie piłki) przedłuża go o czas straeony. Gwizda *jedynie* na znak, iż upłynęła połowa czasu gry i na jej zakończenie.

Ponadto prowadzi protokół gry, zapisując w nim wszystkie obiegi, podane przez sędziego. (Wpisywanie „skuć“, „wykupień“ itp. jest zbyteczne wobec rozdzielenia grających między 2 chorągiewki).

W razie zasłabnięcia gracza lub nieszczęśliwego wypadku wprowadza sędzia w grę zastępcę. Jeżeli brak zastępcy, drużyna gra dalej w niepełnym składzie. Gracz, który wystąpił z jakiegobądź powodu, nie może być z powrotem przyjęty. Zastępca nie może wchodzić w miejsce wykluczonego.

Jeżeli gracz zachowuje się nieodpowiednio na boisku, gra w sposób szorstki, jest niegrzeczny wobec towarzyszy, nie słucha poleceń itp. sędzia go upomina, a jeśli się to powtarza, wyklucza go z gry. W razie nierzetelności w grze, karygodnem zachowaniu się

bec współgrających lub sędziego, może być gracz zwłocznie wykluczony. Podobna kara może spotkać całą drużynę.

Jeżeli drużyna usunie się od gry lub zostanie usuęta, albo nie stawi się na boisko, sędzia przyznaje ycięstwo drużynie przeciwnej w stosunku 10 : 0. Przy hyleniu się od gry przedłużonej, sędzia dolicza onie przeciwnej 2 punkty do już uzyskanych.

VI. Wskazówki dla grających.

Gra nie pójdzie sprawnie, dopóki grający nie nadą wprawy w podbijaniu piłki, chwytaniu jej i rzuniu. Żmudną i nudną rzeczą byłoby robić z tego ukę. Dlatego należy przedewszystkiem uprawiać te obne zabawy lub gry, przy których podbija się, uca lub chwyta małą piłkę, a potem dopiero przyąpić do kwadranta. Wprawdzie gra nie jest zawiła, e ponieważ grający tylko w takiej grze znajdą prawiwą przyjemność, którą dobrze opanują, przeto jest eczą konieczną zdobycie tej technicznej wprawy, bo z niej niema mowy o zgraniu się drużyny i o naniu grze żywego tempa i barwności.

Przy pewnem opanowaniu gry grający sami wpadną szereg technicznych szczegółów i przeróżnych fori, które grę urozmaicają i zrobią ją więcej skuteczną. ı podaje się tylko najważniejsze wskazania.

Podbijanie.

Dobre podbicie piłki jest rzeczą ważną, raz dlatego, niepodbicie wogóle nie uprawnia do obiegu a gracz

staje się balastem dla swej partji — a powtóre, że przy dalekiem podbiciu można odbyć duży kęs drogi a tem samem zbliżyć chwilę zdobycia punktu.

Przy podbijaniu staje gracz w rozkroku, lewym bokiem kn boisku, odwodzi prawe ramię z palantem daleko w tył, podrzucając przytem lewą reką piłkę nieco w górę i skośnie od siebie — poczem uderza końcem palanta spadającą piłkę. Zamach w tył i wprzód należy wykonać całem ramieniem.

Po podbiciu należy palant szybko złożyć na ziemi (nigdy go w tył nie odrzucać, bo może to spowodować nieszczęśliwy wypadek) i pędzić co tchu do 1 chorągiewki.

Grający nie powinni stać blisko po lewej ręce podbijającego, gdyż w tę właśnie stronę może palant wylecieć z ręki.

Podbijać należy w żywem tempie, gdyż czas pobytu na królestwie należy wyzyskać. Każdy zatem, na kogo przychodzi kolej podbijania, powinien bez wezwania stanąć w półkolu i czekać na gwizd sędziego.

Chwytanie piłki i skuwanie.

Dla chwycenia piłki podbiega się wprzód a nie biegnie się w tył. Kogo zatem piłka minie, ten powinien ją zostawić towarzyszom za nim stojącym, gdyż inaczej zderzy się dwóch graczy, a żaden piłki nie złapie.

Należy się ćwiczyć w chwytaniu jednorącz. Chwytanie w obie ręce nauczy wprawdzie gracza stawania dokładnie w miejscu, gdzie piłka spada, ale nie nauczy przytrzymywania piłki w ręce. Od nadstawionej dłoni, o ile palce nie były ugięte, piłka zawsze się odbije, zanim się ją przytrzyma.

Po chwyceniu piłki nie należy jej ani chwili trzymać w ręce. Nadarza się sposobność trafienia nią biegnącego, gdyż znalazł się blisko pod ręką, to go się bije, jeżeli zaś nie, to się piłkę natychmiast silnie odrzuca na królestwo. Przytrzymywanie piłki lub podawanie jej innemu dla trafienia prawie nigdy się nie opłaca, bo traci się czas, który biegnący wyzyska na dobieg do najbliższej chorągiewki — podczas gdy bezwłoczne odrzucenie może skuć biegnącego.

Ostatecznie, jeżeli są dobre szanse trafienia piłką biegnącego, to się nią bije, ale w każdym razie powinno się rzucać ku królestwu, a nie w bok, bo w razie chybienia piłka wpadnie do królestwa, co może skuć biegacza, a w każdym razie wstrzymuje obiegi. Natomiast piłkę rzuconą w bok nie prędko się pochwyci, a tymczasem biegnący dokonają obiegów.

Biegi.

Biegnący nie powinien nigdy piłki z oka spuszczać. Jeżeli biegnie na oślep, jest bezbronny, bo z jednej strony nie może się przed trafieniem ratować zręcznym uskokiem, uchyleniem się, padnięciem itp. — z drugiej strony nie wie, kiedy bieg przerwać, bo nie wie, czy już piłkę odrzucono.

Pamiętać przytem należy, że zawsze można się w biegu cofnąć. W razie niebezpieczeństwa biegnie się przeto wprzód lub w tył do najbliższej chorągiewki.

To krótkie zestawienie najważniejszych wskazówek wystarcza dla zrozumienia, jak trzeba ustawicznie śle-

dzić grę z powodu ciągle zmieniającego się obrazu, jak szybko się orjentować, co w danej chwili należy uczyntć i jak szybko po decyzji musi czyn nastąpić. Tylko zgrana drużyna może liczyć na zwycięstwo.

Boisko powinno być tak urządzone, by słońce świeciło z boku.

C. Przepisy porządkowe.

1. Zawody przeprowadza *kierownik* zawodów. Do pomocy ma oboźnego, gospodarza, sekretarza i zespół sędziów, Wszyscy noszą na ramieniu opaski.

Oboźny czuwa nad porządkiem podczas zawodów. Organizuje straż porządkową (odznaki), przydziela szatnie i boiska, wzywa w stósownym czasie drużyny na boisko i t. p. słowem, wydaje zarządzenia mające na celu przeprowadzenie zawodów w sposób gładki, bez utykań i zamieszania. Do jego zarządzeń w sprawach odnoszących się do porządku zawodów obowiązani są wszyscy, nawet sędziowie, się stosować. O ile zajdzie potrzeba pewnych naprawek, uszkodzeń, dodatkowych doraźnych robót i t. p. nie może żadna wolna drużyna odmówić oboźnemu pomocy. W razie potrzeby podaje drużynom przydział boisk i terminy rozgrywek na piśmie.

Gospodarz zawiaduje inwentarzem t. j. przyborami do gier i ćwiczeń. Jego obowiązkiem przygotować boiska według wskazówek kierownika i zgromadzić potrzebny inwentarz. Przybory wydaje za pokwitowaniem tylko sędziemu lub kapitanowi drużyny, oddaje je po zwrocie przyboru. Zabrany przybór należy zwrócić bezwłocznie po ukończonej rozgrywce.

Sekretarz zestawia wyniki zawodów na podstawie zapisków sędziów, otrzymanych od kierownika, prowadzi ewentualnie protokoły zaszłych wypadków i t. p. czynności zlecone mu przez kierownika.

Sędzia przeprowadza rozgrywki między przydzielonemi mu drużynami i na przydzielonem boisku. Bezpośrednio po rozgrywce wręcza kierownikowi kartę wyników z wypełnionemi rubrykami a opatrzoną jego podpisem. Obowiązkiem sędziego jest dostarczyć potrzebnych przyborów od gospodarza.

W razie wielkiej liczby drużyn zawodniczych kierownik ustanawia ponadto potrzebnych *zastępców* (kierownika, oboźnego, gospodarza), którzy biorą na siebie część pracy.

2. W przeddzień zawodów odbywa się zebranie wszystkich przeprowadzających zawody pod przewodnictwem kierownika (o ile możności przy chwilowej obecności opiekunów drużyn ewentualnie kapitanów) — na którem wyznacza się czas rozgrywek, przydziela sędziów i boiska oraz wydaje wszelkie dalsze potrzebne zarządzenia.

3. *Sędzia* jest na boisku pierwszą i ostatnią instancją w ocenie. Od jego postanowień w czasie gry lub ćwiczeń niema zatem odwołania. Ocena jest jawna.

Obowiązki i prawa sędziego określone są w przepisach technicznych każdej gry, powyżej podanych.

4. Na boisku pełni służbę *lekarz* dyżurny, mający do rozporządzenia apteczkę polową. Lekarz (także ew. jego pomocnicy) nosi odznakę na ramieniu, służbę pełni w miejscu wszystkim znanem.

5. Każda *drużyna* winna się stawić punktualnie

na wyznaczonem boisku i tam zgłosić swe przybycie wyznaczonemu dlań sędziemu (w razie jego nieobecności kierownikowi zawodów lub jego zastępcy). W razie niestawienia się drużyny, sędzia po upływie 3 minut ogłasza niestawiającą się drużynę za pobitą, drugą za zwycięską i obie w tym charakterze biorą udział w dalszych rozgrywkach, według ustalonego klucza. (Zmianę w tym kierunku może przeprowadzić tylko kierownik zawodów, o ile opóźnienie zostało wywołane wyjątkową, nieprzewidzianą przeszkodą i o ile to ze względu na stały klucz rozgrywek da się wogóle przeprowadzić).

Jeżeli drużyna się stawi, lecz nie w komplecie gra (ewent. walczy w pięcioboju, pływaniu i t. p.) w tym niepełnym składzie.

Spóźnionego zawodnika może sędzia dopuścić do dalszego toku zawodów, o ile spóźnienie zostanie dostatecznie usprawiedliwione. (W pięcioboju nie może uzupełniać odbytych już ćwiczeń). (p. pięciobój).

Jeżeli z powodu niemożności ustalenia godziny danej rozgrywki tylko ogólnie jej czas oznaczono (np. przedpołudnie) winna dana drużyna stawić się już o godzinie, o której zawody się rozpoczynają.

Drużyna przychodzi na boisko w porządku, prowadzona przez kapitana, w takim samym porządku odchodzi z boiska.

Obowiązki i prawa zawodników są określone przepisami technicznemi, z któremi zawodnik powinien się dokładnie zaznajomić (także z przepisami dla sędziego).

Tu podkreśla się tylko, że usiłowanie wprowadzenia w błąd sędziego, niekarne lub niesforne zachowa-

nie się zawodnika (i poza grą) pociąga za sobą upomnienie a może pociągnąć nawet bezwłoczne wykluczenie z gry. Może to spotkać nawet całą drużynę, przedewszystkiem w razie rozmyślnego usiłowania wprowadzenia w błąd sędziego (n. p. podstawienie innego zawodnika w miejsce właściwego t. j. znajdującego się w liście).

Do wykluczenia całej drużyny potrzebna jest aprobata kierownika zawodów. Wszystkim drużynom, którym według klucza wypadało grać z drużyną wykluczoną, liczy się wygrana, w stosunku określonym technicznemi przepisami.

Wykluczeni zawodnicy zostają po zawodach pociągnięci do odpowiedzialności przez władze szkolne.

Zawody to święto młodzieży, to nie zabawa, to służba. Na oczach tysięcy ludzi powinna się młodzież zachowywać z powagą, godnością i karnie a po rycersku wobec przeciwnika, choćby ją przykrość spotka.

Na boisku szlachetnej walki i zmagania się winna być polskiej młodzieży obca wszelka szorstkość i niesforność. Zawodnik, w szlachetnem znaczeniu tego słowa, umie nietylko wygrać ale i przegrać, co trudniej przychodzi.

6. W nieprzewidzianych wypadkach lub w takich, których podane przepisy nie określają wydaje stosowne zarządzenia kierownik zawodów.

7. *Strój dla chłopców*: Koszulka trykotowa lub wełniana z krótkiemi lub długiemi rękawami, wpuszczona do luźnych z ciemnego płótna spodeniek. Spodeńki winny sięgać prawie do kolan, używanie zbyt krótkich

jest niedozwolone. W pasie podtrzymuje je luźna gumka.

Strój dla dziewcząt: luźna bluzka nie trykotowa, z krótkiemi lub długiemi rękawkami, albo zapinana po bokach dwoma pętelkami na guziki, przyszyte z boku do szarawarków, albo z luźnym paskiem. Ciemne, luźne szarawarki podtrzymane zarówno w pasie, jak i u dolnego brzegu luźną gumką. Szarawarki winny sięgać prawie do kolan, używanie krótszych jest niedozwolone.

Używanie obuwia (tylko płytkie, wolne w palcach, o podeszwach z miękkiej skóry) pozostawia się woli zawodników (zawodniczek). Pantofle z gwoździami dozwolone tylko przy ćwiczeniach lekkoatletycznych.

Drużyna musi mieć strój jednakowego kroju i barwy. O ile nie jest barwny należy dodać barwne, w oko wpadające odznaki.

Strój pływacki dla wszystkich drużyn jednaki: ciemna trykotowa koszulka wraz z majtkami, jednobarwne czapeczki.

Program zawodów w r. 1928

dla szkół na obszarze województwa krakowskiego.

Zawody drużyn szkolnych rozegrane będą (z wyjątkiem 5 boju) w 4 miejscowościach, w Krakowie, Żywcu, Tarnowie i N. Sączu. Na podstawie liczby i rodzaju zgłoszeń podzieli się zgłoszone drużyny na 4 grupy i przydzieli do jednego z tych 4 miast.

Te grupowe (dzielnicowe) zawody odbędą się w czasie między 15 maja a 15 czerwca. Zwycięzcy w dzielnicowych zawodach staną do końcowych w Krakowie, z końcem czerwca.

A) Drużyny męskie.

1. **Pięciobój.** (Rzut oszczepem — dyskiem — skok w dal — skok w wyż — bieg rozstawny 8 × 100 m). Drużyna z 8 zawodników. Nagroda wędrowna K. S. „Cracovia", broni drużyna państw. gimn. im. A. Witkowskiego w Krakowie.

2. **Palant.** Drużyna z 9 zawodników. Nagroda wędrowna Ministerstwa WR. i OP., (poprzednią zdobyła trzechkrotnie drużyna państw. gimnazjum w Gorlicach).

3. **Koszykówka.** Drużyna z 9 zawodników. Poprzednio zwyciężyła drużyna państw. semin. naucz. im. G Piramowicza w Krakowie. Nagroda wędrowna K. O. S.

4. **Tennis.** Gra podwójna. Drużyna z 2. Poprzednio zwyciężyła druż. pań. gimn. im. H. Sienkiewicza w Krakowie.

5. **Pływanie.** Drużyna z 4. Nagroda wędrowna Sekcji Wych. Fiz. T. N. S. W., broni druż. państw. gimn. VI. w Krakowie.

Zawody w 5 boju odbędą się wszędzie w miejscu siedziby szkoły wobec delegata Kuratorjum. Stanąć do nich może jedynie drużyna, która przed delegatem wykaże umiejętność gry w siatkówkę (dłoniówkę). Wynik gry nie wpływa na ocenę zawodów lekkoatletycznych.

B) Drużyny żeńskie.

1. **Siatkówka** (dłoniówka). Drużyna z 8 zawodniczek. Nagroda wędrowna Woj. Kom. WF. i PW., broni sem. naucz. w Mielcu.

2. **Kwadrant.** Drużyna z 9.

3. **Koszykówka.** Drużyna z 9 zawodniczek, broni państw. seminarjum naucz. w Krakowie. Nagroda wędrowna K. O. S.

4. **Tennis.** Gra podwójna. Drużyna z 2.

5. **Pływanie.** Drużyna z 4. Nagroda wędrowna Min. WR. i OP., broni po raz drugi państw. gimn. w Krakowie.

Drużyny zwycięskie w zawodach otrzymują dyplomy K. O. S., a nadto odznaki kilka drużyn najlepszych w każdym punkcie programu (zależnie od liczby zgłoszeń).

Do zawodów lekkoatletycznych mogą stawać tylko uczniowie, którzy ukończyli w 1928 r. lat 16—20 (z wyjątkiem klasy VIII i V kursu sem.). Poniżej i powyżej tego wieku nie dopuszcza się do tych zawodów. Dla innych punktów zawodów obniża się granicę wieku do lat 15. Granica wieku dla dziewcząt wynosi skończonych lat 15.

Ostateczny termin zgłoszeń upływa z dniem 15 kwietnia 1928 r.

Zgłaszać wolno kilka drużyn, lecz tylko jedną drużynę do każdego punktu. Ci sami zawodnicy nie mogą stawać do 2 punktów programu, z wyjątkiem pływania.

W zgłoszeniach należy podać jedynie, w jakich zawodach szkoła zgłasza swój udział, bez podawania nazwisk zawodników. Zakład, który zgłasza się do jednego punktu zawodów, wpłaca na na pokrycie kosztów dyplomów, odznak, kwater itp. 10 zł. Wpisowe od każdej następnej drużyny wynosi 2 zł. Zawody młodszych są wolne od wpisowego.

Dalsze, szczegółowe wskazówki prześle się oddzielnie.

Zawody młodszych

W bieżącym roku dopuszcza się do zawodów szkolnych i młodszych chłopców, przeznaczając dla nich grę **w dłoniówkę** (siatkówkę). Stawać do nich mogą uczniowie, którzy ukończyli lat 13 i 14. Zawody te mogą być jedynie zawodami między szkołami danej miejscowości, przyczem szkoła wystawia tylko jedną drużynę. Wyjątek stanowi szkoła, która w miejscu swej siedziby niema przeciwnika. Wtedy albo stają do zawodów międzyklasowych 2 drużyny, albo też dana drużyna jedzie do sąsiedniej, bliskiej miejscowości dla walki z innym zakładem. Zależy to od uznania Dyrekcji, po porozumieniu się z nauczycielem(ką) wychowania fizycznego.

Nagrody dla tych zawodów — jedynie w postaci dyplomów — wystawia Komitet, stworzony po porozumieniu się Dyrekcyj szkół