

PRAWIDŁA GIER
obowiązujące
PRZY ZAWODACH DRUŻYN SZKOLNYCH
KRAKOWSKIEGO OKRĘGU SZKOLNEGO

ZESZYT 4.

PALANT



KRAKÓW 1925.

NAKŁADEM KURATORJUM OKRĘGU
SZKOLNEGO KRAKOWSKIEGO.

V7: 353408
XX 0043217390

Biblioteka Gł. AWF w Krakowie



1800065692

Do 18.19.10

50654

127

PRAWIDŁA GIER

obowiązujące

PRZY ZAWODACH DRUŻYN SZKOLNYCH
KRAKOWSKIEGO OKRĘGU SZKOLNEGO

ZESZYT 4.

PALANT



KRAKÓW 1925.

NAKŁADEM KURATORJUM OKRĘGU
SZKOLNEGO KRAKOWSKIEGO.

116



I 19155/4

Drukarnia Mieszczańska Kraków, Batorego 6

Huc. 1967 K 1368/g

I. Boisko i przybory.

Boisko równe, prostokątne 25 x 40 m. (p. rys.) przedzielone w połowie linią poprzeczną tzw. *półmetkiem*. W 4 rogach boiska i na końcach półmetka tkwią chorągiewki najmniej 1.50 m. wysokie.

Przedłużenie boiska a więc przestrzeń leżąca poza jednym z krótszych jego boków stanowi tzw. *królestwo* tj. obóz jednej partji. W środku tego boku zaznacza się w królestwie miejsce podbijania piłki, półkolem o promieniu 1.50 m.

W środku przeciwległego boku wbija się mocno 2 chorągiewki tej samej wysokości, co narożne a w oddaleniu 2 m. od siebie. Jestto tzw. *meta*.

Granicę królestwa, półmetek

i granice boczne boiska znaczy się wapnem.

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 włóczką) o średnicy 7 cm, wagi około 80 gr. Taka najlepsza. Dobra również mała gumowa (pusta) okręcona włosem a obszyta 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.

Drużyna składa się z 11 graczy. Rzucanie palanta między „matkami“ rozstrzyga, która drużyna zajmuje *królestwo* a tem samem podbija piłkę a która idzie „w pole“ dla łapania piłki.

Odbywa się to w sposób następujący: Jedna matka rzuca palant trzymany pionowo ku drugiej matce a ta chwytą 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 o ile druga uderzeniem dłoni w pionowo zwisający palant nie wytrąca go z ręki. Jeżeli się to uda, wytrącająca wybiera boisko.

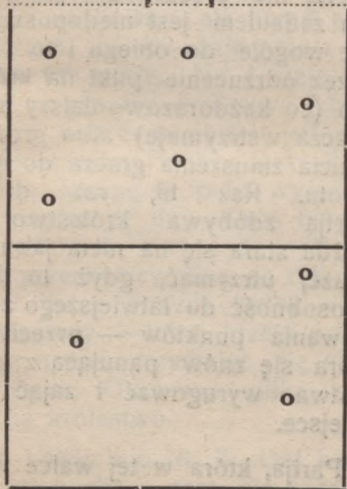
Gracze obu drużyn mają numery od 1 - 11 umieszczone na piersiach. W królestwie gracz Nr. 1 staje w półkolu z palan-tem i piłką w ręku, reszta staje kilka kroków poza nim wzdłuż granicy królestwa. W polu zajmują gracze całe boisko w sposób uwidoczny w rysunku stając nawet w tyle, poza metę i bocznymi granicami.

III. Przebieg gry.

Gracze z królestwa podbijają kolejno piłkę, poczem biegają do mety i z powrotem, przez co się wykupują tj. zyskują prawo do powtórnego podbicia piłki. Każdy udały obieg liczy się im ponadto za 1 punkt.

Gracze w polu starają się chwycić lecącą piłkę w sposób przepisowy (przez co zyskują 1 punkt) lub trafić nią biegnącego,

X



czyli go „skuć”, następstwem czego zyskują nie tylko dalszy punkt ale i prawo do zajęcia królestwa, o ile im wtem przeciwna partja nie przeszkodzi. Drugim ich zadaniem jest niedopuszczanie wogóle do obiegu i to albo przez odrzucenie piłki na królowo (co każdorazowo dalszy bieg gracza wstrzymuje) albo groźbą skucia zmuszenia gracza do powrotu. Raz ta, raz druga partja zdobywa królestwo a każda stara się na niem jak najdłużej utrzymać, gdyż to daje sposobność do łatwiejszego zdobywania punktów — przeciwna stara się znów panującą z królestwa wyrugować i zająć jej miejsce.

Partja, która w tej walce więcej punktów zdobędzie wygrywa.

Przykład.

Biali zajęli królestwo i gracz Nr. 1 podbija z półkola palan-tem piłkę. Piłka padła wpra-wdzie na boisko ale przed pół-metkiem, co nie daje prawa do biegu ku mecie. Nr. 1 staje za-tem na granicy królestwa i cze-ka na dobre podbicie jednego z towarzyszy. Podbija teraz Nr. 2 i daje kampę tj. piłka wysokim łukiem leci w dal. Obaj biegną co tchu do mety i dopadli ją, nim przeciwnicy piłkę do rąk do- stali. Lecz powrót byłby zbyt ryzykowny — obaj przeto pozo- stają u mety trzymając się cho- rągiewek. Odrzucona piłka wra- ca na królestwo.

Z kolei bije Nr. 3. Dał kam- pę ale bliską — sam nie pobiegł a przeciwnicy złapali piłkę je- dnorącz z powietrza: wołają „se-

mel!“, zyskują za złapanie jeden punkt a 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 tj. Nr. 3, 4 i 5 ruszają do mety a równocześnie od mety wracają Nr. 1 i 2. Wszystkim bieg się udał tj. dwaj od mety powrócili nietknięci zyskując prawo powtórnego podbicia piłki, gdy na nich kolej przyjdzie a trzech dobiegło do mety.

Teraz bije Nr. 6. Dobrze podbitą piłkę ktoś złapał z powietrza (przez co zyskuje 1 punkt) woła głośno „*bisi*“ 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 z ręcznie 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 od „odkuć” tj. podnieść piłkę i trafić nią jednego z czerwonych. Gdyby się to udało, ocalonoby królestwo, lecz ponieważ trafiony z ręcznie 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 2 i td. Tak doszło do Nr. 8. Czerwoni zyskali przytem dalszych 5 punktów przez dobre obiegi a biali dalsze 2 punkty przez dwukrotne złapanie piłki jednorącz z powietrza. Gdy

podbił Nr. 8 i ruszył do mety, piłkę złapano poraz trzeci. Ten, co ją złapał, woła „*ten!*“ i nie myśli o skuwaniu biegnącego gracza, bo trzechkrotne złapanie piłki daje sposobność do zdobycia królestwa: należy po prostu rzucić piłkę na ziemię i uciekać na królestwo. Tak też robią wszyscy biali a czerwoni wpadają na boisko, ażeby się odkuć. Lecz łapiący gracz może jeszcze ułatwić swoim ucieczkę a przeciwnikom utrudnić odkucie i z tego prawa korzysta. Oto rzuca piłkę pionowo w górę dając tzw. „*świecę*“. Lecz skończyło się na dobrych chęciach — bo oto czerwoni dochwycili piłkę i podając ją sobie z rąk do rąk trafili białego, który z góry boiska z poza mety zdążył na królestwo. Udało się więc odkucie, czerwoni zatem pozo-

stają nadał na królestwie.

Z kolei 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 nadziei dojścia do mety a wielkie prawdopodobieństwo skucia. Więc też Nr. 9 zrezygnował z dalszego biegu i wrócił na królestwo. 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 staje w miejscu, gdzie gwizd usłyszał i czeka na następne podbicie, aby wtedy z tego miejsca ruszyć do mety. Przy jednym z następnych podbić po-

biegł dalej do mety a równocześnie wracał drugi od mety na królestwo. Obu groziło skutcie i obaj zawrócili, jeden na granicę królestwa, drugi na inetę, 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 tj. 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.

Ostatecznie wygrali biali 24 punktami przeciw 22 punktom.

IV. Prawidła.

A. Partja na królestwie.

Podbijanie piłki.

1. Gracze podbijają piłkę kolejno w stałym porządku. 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 jeden *raz*, gdy na niego przyjdzie kolej podbijania.

Za podbicie uważa się zamach palantem ku nadanej własnorącz piłce, choćby jej palantem nie dotknięto.

Przy podbijaniu staje gracz w rozkroku, lewym bokiem ku boisku, odwodzi prawe ramię z palantem daleko wstecz, poczem podrzuca lewą ręką piłkę nieco

w górę i skośnie od siebie i uderza końcem palanta spadającą piłkę. Zamach w tył i w przód należy wykonać całym ramieniem.

3. *Podbicie jest nieważne:*

- a.) jeżeli gracz nie stał obunóż w królestwie w chwili podbijania i nie podbił piłki z półkola
- b.) jeżeli graczowi wypadł palant z ręki w chwili podbijanie
- c.) jeżeli gracz wybiegł z palantem z królestwa albo rzucił go na ziemię poza granicą królestwa
- d.) jeżeli podbita piłka padnie w obrębie królestwa albo boiska *przed półmetkiem* nie dotknąwszy przedtem żadnego z przeciwników
- e.) jeżeli podbita piłka przeleci boczną granicę boiska nie dotknąwszy przedtem ani zie-

mi ani żadnego z przeciwników.

Podbicie jest zatem ważne, jeżeli piłka wytoczy się przed półmłotkiem dotknięta przed upadkiem na ziemię przez przeciwnika — albo wyleci powyżej górnych narożnych chorągiewek.

Po każdym nieważnem podbiciu woła sędzia: „zły!”

4. Po nieważnem podbiciu staje gracz na granicy królestwa i czeka na ważne podbicie jednego z towarzyszy, ażeby się wykupić (p. 5)

Wykupywanie.

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

Po zmianie boisk każdy gracz ma prawo do podbijania piłki.

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 wybiega po nieważnem podbiciu, musi wrócić na granicę królestwa.

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

Rozpoczęty bieg można przerwać u mety i czekać tam na dobre podbicie piłki celem powrotu na królestwo — można go też w dowolnej chwili przerwać w razie niebezpieczeństwa i wrócić do mety lub do królestwa — musi się go jednak bezwzględnie przerwać, gdy piłkę odrzucono

na królestwo (jeden gwizd — lub „stój!“ p. 8.)

Jeżeli gracz nie dotknął choraągiewki, to bieg się unieważnia (jeden gwizd) i cały bieg należy od granicy królestwa powtórzyć.

8. Bieg wolno wykonywać tak długo, dopóki piłka nie zostanie odrzucona na królestwo. Skoro piłka przejdzie jego granicę ew. jej przedłużenie, musi biegnący na gwizd lub okrzyk sędziego stanąć w tem miejscu, gdzie go gwizd zastał. Gracza, który mimo to biegł dalej, zawraca sędzia do tego miejsca, gdzie jego zdaniem gracz powinien był się zatrzymać!

Dalszy bieg wykonuje gracz dopiero po ważnem podbiciu jednego z towarzyszy.

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

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

Odwrotnie, 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.

10. Wykupywać się czyli biegać może kilku graczy równocześnie.

11. Podczas biegu nie wolno przekraczać bocznej granicy boiska. Przekroczenie jej choćby jedną nogą pociąga za sobą „skucie“ całej *drużyny* a więc zmianę boisk. Przekroczenie to stwierdza sędzia gwizdem.

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

13. Jeżeli piłkę zgubiono, co należy oznajmić głośnym okrzykiem, sędzia grę wstrzymuje (jeden gwizd) a tem samem wszystkie biegi przerywa aż do odnalezienia piłki, co sędzia nowym gwizdem stwierdza.

14. Ukończony bieg liczy się za 1 punkt na korzyść partji podbijającej — ale tylko taki, który wykonano *po własnem ważnem podbiciu*.

Biegi po cudzem podbiciu są tylko wykupieniem się tj. zyskaniem prawa do nowego podbicia.

B. Partja w polu.

Skuwanie.

15. Drużyna w polu stara się „skuć” biegnącego do lub od mety tj. trafić go piłką. Podobnie może być skuty gracz u mety, o ile nie dotyka ręką chorągiewki lub jeżeli nie stoi obunóż w królestwie.

Takie skucie gracza pociąga za sobą utratę królestwa, o ile nie nastąpiło „odkucie”.

16. Skuta drużyna bowiem może się „odkuć” tj. podjąć piłkę i podobnie trafić nią jednego z przeciwników. Może to zrobić zarówno trafiony, jak i ci, którzy ew. 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 wszyscy uciekający nie znajdą się na królestwie albo dopóki rzucona piłka nie wpadnie do królestwa.

Wylecenie piłki przez boczne granice w czasie kucia, nie przerywa gry.

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

Jeżeli odkucie się nie udało, wtedy następuje zmiana boisk tj. drużyna, która skula gracza zdobyła królestwo a druga idzie w pole. Jeżeli zaś się odkuto, to drużyna, która zajmowała królestwo, pozostaje w niem nadal.

Kilkakrotny gwizd sędziego stwierdza skucie dając tem sa-

mem hasło do ucieczki — jeden gwizd stwierdza ew. odkucie.

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

17. Wolno tylko raz skuć i raz się odkuć. Kilkakrotne skucie i odkucie jest niedozwolone.

18. *Skucie (ew. odkucie) jest nieważne:*

- a). jeżeli rzucający biegł z piłką przed skuciem
- b). jeżeli trzymał piłkę w ręku dłużej niż 3 sekundy tj. dłużej, niż trwa obrót, krok, wypad i tp. wraz z zamachem.
- c). jeżeli piłka trafiła gracza nie wprost z powietrza lecz po odbiciu się od ziemi, gracza i tp.

- d). jeżeli biegnącemu rozmyślnie w biegu przeszkadzano (p. 9)
- e). jeżeli po skuciu gracz partji skuwającej podjął piłkę lub ją rozmyślnie odtrącił.

We wszystkich tych wypadkach sędzia grę przerywa (okrzykiem: „zły!“), skucie się unieważnia a rozpoczęty bieg uważa się za ukończony. Trafiony gracz wraca tem samym na królestwo.

Podobnie unieważnia się ew. odkucie.

19. Gracz, który trzyma piłkę w ręce albo z nią biegnie, pozbawia się prawa skucia przeciwnika. (p. 18).

Takie postępowanie nie przedstawia nadto żadnych korzyści. Schwyconą piłkę należy bezwzględnie odrzucić temu graczowi, który w tym momencie ma najwięcej danych do skucia przeciwnika.

20. Skucie liczy się za 1 punkt na korzyść partji skuwającej. Podobnie liczy się i cdkucie.

Chwywanie piłki.

21. Partja w polu chwyta podbitą piłkę tzw. kampę (gdyż zależy jej na szybkim dostaniu piłki do rąk) lecz tylko kampa złapana *jednorącz* liczy się za 1 punkt na jej korzyść.

Nadto należy piłkę chwycić wprost z powietrza i to tylko ręką. Piłka nie może zatem dotknąć innej części ciała chwytającego ani innego gracza, odbić się od ziemi i tp. Dochwyty odbitej od dłoni piłki tą samą lub drugą ręką przez tego samego gracza uchodzi za ważne złapanie. Nieważne złapanie stwierdza sędzia okrzykiem „*zła kampa!*”

Złapanie nieważnie podbitej piłki (p. 3.) liczy się również za 1 punkt.

22. Ważne złapanie kampy jednorącz oznajmia gracz głośnym okrzykiem: „*semel!*“ — „*bis*“ — „*ter!*“!

Po trzecim złapaniu kampy gracz rzuca piłkę na ziemię a na okrzyk: „*ter*“, (kilkakrotny gwizd) cała jego drużyna ucieka na królestwo. Trzechkrotne bowiem złapanie w czasie jednego pobytu w polu skuba przeciwną drużynę i daje tem samem możliwość zdobycia królestwa. Równocześnie wbiega na boisko drużyna z królestwa i stara się przez odkucie ocalić królestwo, co się odbywa w sposób podany w p. 16. Ostatecznie albo zdobyto królestwo albo je ocalono.

23. Chwytający piłkę może utrudnić odkucie przeciwnikom przez danie tzw. „*świecey*“ t. j. rzucenie piłki jak najwyżej pionowo w górę tak jednak, aby

ta spadła w obrębie boiska.

Jeżeli jednak rzut nie był mniej więcej pionowy (według oceny sędziego) albo piłka spadła do królestwa lub po za granicami boiska, sędzia przerywa grę (okrzyk: „zła“), i unieważnia skucie drużyny.

Najbliższe a więc 4 z rzędu złapanie piłki dalej znowu sposobność (poza zdobyciem nowego punkta) zdobywania królestwa.

24. Podobnie unieważnia się skucie drużyny, jeżeli gracz, który złapał kampę odrzucił piłkę w bok, albo podjął ją z ziemi lub z umysłu odtrącił nogą jeden z jego towarzyszy. (gwizd).

25. Jeżeli natomiast biegnący do lub od mety unyślnie przeszkodził graczowi w schwyceniu kampy, uważa się kampę za ważne schwyconą.

Jeżeli to się stało przy trzecim chwytaniu kampy, partja w polu zajmuje królestwo bez przeszkody tj. bez prawa odkucia się strony przeciwnej.

Bieg stwierdza sędzia gwizdem, lub głosem (p. 34).

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

V. Zestawienie kar.

A. *Zmiana boisk.*

27. Według podanych prawideł zmiana boisk następuje:

- a.) po ważnem złapaniu jedno-ręcz trzeciej kampy w czasie jednego pobytu w polu (p 22.)
- b.) po skuciu tj. trafieniu piłką gracza, gdy ten jest poza królestwem a nie dotyka ręką mety (p. 15 i 16)

- c.) jeżeli gracz się nie wykupił do czasu, gdy nań przyszła kolej podobnego podbijania (p. 12)
- d.) jeżeli biegnący przekroczył boczną granicę boiska (p. 11)
- e.) jeżeli rozmyślnie przeszkodzo no przy chwytaniu trzeciej kamy (p. 25)
- f.) jeżeli gracz partji z królestwa chwyci piłkę na boisku albo ją rozmyślnie odtrąci (p. 9).

W wypadkach pod *a.) i b.)* wolno się odkuć partji przeciwnej a jeżeli się to uda, zmiana boisk nie następuje.

28. Biegów przerwanych wskutek skucia drużyny nie liczy się, choćby ta sama partja przez odkucie utrzymała się na królestwie. Biegi te należy na nowo rozpoczynać.

B. Inne kary.

29. Poza zmianą boisk (p. 27) stosuje się następujące kary:

- a.) Po nieważnem podbiciu—staje gracz na granicy królestwa (p. 4)
- b.) Bieg po nieważnem podbiciu unieważnia się (p. 6)
- c.) Nie dotknięcie chorągiewki u mety bieg unieważnia (p. 7)
- d.) Przy rozmyślnem przeszkadzaniu w biegu, bieg uznaje się za ukończony (p. 9)
- e.) Przy nieważnem skuciu, rozpoczęty bieg uważa się za ukończony (p. 18)
- f.) Danie złej „świacy“ unieważnia skucie drużyny (p. 23)
- g.) Odrzucenie złapanej kampy unieważnia skucie drużyny (p. 24)
- h.) Przy przeszkadzaniu w chwytaniu kampy uważa się kam-

pę za ważne chwyconą (p. 25)

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

W razie rażącej nierzetelności w grze lub w razie uchybienia sędziemu może być bezwzględnie wykluczony.

Po wykluczeniu gracza drużyna gra dalej w niepełnym składzie.

VI. Protokół gry.

30. Za 1 punkt liczy się:

a) ważne złapaną piłkę jedno-
rącz — dla partji w polu (w
protokole znak: o)

- b.) skucie piłką gracza — dla partji w polu (znak: x)
- c.) obieg do mety i z powrotem po własnem podbiciu — dla partji na królestwie (znak: /)
- d.) odkucie się po skućciu — dla partji na królestwie (znak: Δ)

W protokole musi być uwi-
doczniony każdy zdobyty punkt
odpowiednim znakiem, który się
wpisuje według głośnego poda-
nia sędziego np. „biali — 1 bieg“
albo „czerwoni złapana kampa“
i t. p.

Protokół prowadzi dwóch pi-
sarzy oddzielnie, którzy stojąc
w pobliżu sędziego wpisują pun-
kty stale nawzajem kontrolując
zapiski.

Przykład:

<i>Biali</i>	/	/	Δ	/	/	o	o	x	/	/	/	Δ	12
<i>Czerwoni</i>	o	x	o	x	/	/	/	o	o	o			10

VII. Sędzia.

31. Grą kieruje sędzia, mający do pomocy podsędka. Obaj stoją na zewnątrz boiska: sędzia w pobliżu królestwa mając obok siebie dwóch pisarzy, podsędek po przeciwnej stronie boiska a bliżej mety. (p. rys. x)

32. Prawidła określają, kiedy sędzia grę przerywa, kiedy tylko stwierdza błąd gwizdem a gra toczy się dalej a kiedy znów daje znak do zmiany boisk. Dla łatwiejszej orientacji momenty te razem poniżej zestawiono (p. 34)

Poza tem sędzia ma prawo każdej chwili grę przerwać, czy to w razie jakiego nieprzewidzianego wypadku, czy dla rozstrzygnięcia pewnej wątpliwości, czy jeśli gra zaczyna iść błędnym torem i t.p. a wtedy (jak wogóle zawsze) rozstrzyga bez odwoła-

nia po ew. porozumieniu się z podseǳkiem. Po przerwie gra przyjmuje ten obraz, jaki miała w chwili przerwy.

Jeżeli przerwa nie wynika z toku gry, stracony czas dolicza się do czasu gry.

33. Sędziowie dzielą między siebie czynności w ten sposób że

- a) sędzia rozstrzyga wszelkie wypadki zaszłe na dolnej połowie boiska tj. od linii królestwa do półmetka i na bliższej mu bocznej granicy
- b.) podseǳek zaś wypadki zaszłe na górnej połowie boiska i powyżej mety oraz na drugiej granicy bocznej.

Obaj dają odpowiednie znaki głosem lub gwizdem (p. 34.)

Pozatem sędzia daje znak gwizdkiem na rozpoczęcia gry po stwierdzeniu gotowości przez o-

bie matki — przeprowadza ew. zmianę boisk w połowie czasu gry (p. 11.) — daje znak na koniec gry — i stwierdza zdobycie każdego punktu podając je pisarzom do zapisania.

34. W szczególności dają sędziowie w ciągu gry znak gwizdkiem lub głosem w następujących wypadkach:

Jeden gwizd lub okrzyk:

- a.) przy nieważnem podbiciu piłki (p. 3) — woła sędzia: „zły!”
- b.) ilekroć piłkę odrzucono na królestwo (p. 7 i 8 — gwizd sędziego (albo: „stój“)
- c.) w razie przeszkadzania podczas biegu (p. 9) — gwizd sędziego lub pods.
- d.) w razie chwycenia lub odtrącenia piłki na boisko przez gracza partji podbijającej (p. 9) — gwizd sędziego lub pods.

- e) w razie przekroczenia bocznej granicy (p. 11) — gwizd sędziego lub pods.
- f.) jeżeli gracz się jeszcze nie wykupił, gdy przyszła nań kolej podbijania (p. 12) — woła sędzia: „zmiana!”
- g.) w razie zagubienia piłki (p. 13) — gwizd sędziego lub pods.
- h) w razie ucieczki poza boiskiem po skuciu drużyny (p. 16) — gwizd sędziego lub pods.
- i) w razie odkucia się (p. 16) — gwizd sędziego lub pods.
- j.) w razie nieważnego skucia (p. 18) — woła sędzia lub pods. „zły!”
- k.) w razie nieważnego złapania kampy (p. 21) — woła sędzia lub pods. „zła kampa”!
- l.) w razie złej „świecy” (p. 23) — woła sędzia lub pods. „zła”!

- l.) jeżeli po ważnie złapanej kam-
pie piłkę odizuczono w bok
i tp. (p. 24) — gwizd sędzie-
go lub pods.
- m.) w razie przeszkadzania przy
chwytaniu kampy (p. 25) —
gwizd sędziego lub pods.
- n.) na rozpoczęcie i zakończenie
gry — gwizd sędziego
- o.) w każdym wypadku nieprze-
widzianym w przepisach a
powodującym przerwę —
gwizd sędziego.

Kilkakrotne gwizdy:

- a.) w razie ważnego skucia tj.
trafienia piłką (p. 15 i 16) —
sędziego lub pods.
- b.) po ważnem złapaniu trzeciej
kampy (p. 22) sędziego lub pod-
sędędek.

35. Ponieważ gra jest zawiła
a obraz jej szybko się zmienia,
wymaga ze strony sędziego spo-

koju, wielkiej uwagi i stanowczości w rozstrzyganiu.

Szczególniejszą uwagę należy zwracać na właściwą kolejność w podbijaniu piłki i na to, czy gracz pobiegł przy własnym, czy przy cudzym 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) a ponadto należy pamiętać, że znakami 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.

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 celnem rzucaniu. Żmudną i nudną a nie pedagogiczną rzeczą byłoby robić z tego naukę; do tych sprawności powinni dojść gracze drogą zabawy. Należy przeto przede wszystkim uprawiać w szerokim 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 zawita a ponieważ grający tylko w takiej

grze znajdują przyjemność, którą dobrze opanują a to dopiero z czasem przychodzi, przeto przy zastosowaniu odrazu wszystkich reguł w całej rozciągłości powstanie w głowach chaos i nie będzie mowy o jakimkolwiek zgraniu się drużyny.

Przy pewnem opanowaniu gry grający sami wpadną na cały szereg technicznych szczegółów i przeróżnych forteli, które grę urozmaicą i robią ją więcej skuteczną. Tutaj podaje się tylko najważniejsze wskazania, dokładne omówienie całej gry zostanie podane w oddzielnym zeszytce.

P o d b i j a n i e. Podbijający nie powinien nigdy odrzucać palanta tylko spokojnie upuścić go na ziemię, gdyż może to spowodować nieszczęśliwy wypadek. Tak samo grający nie powinni

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

Podbijając należy w żywym tempie nie czekając na wywołanie lub znak sędziego, gdyż czas pobytu na królestwie należy jak najlepiej wyzyskać. Z tego samego powodu należy po zdobyciu królestwa natychmiast podbijać, gdy tylko wszyscy towarzysze znaleźli się w królestwie, sędzia bowiem daje znak do rozpoczęcia gry tylko na jej początku.

C h w y t a n i e p i ł k i. 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. Chwywanie w obie ręce nauczy wprowadzie 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.

B i e g i. Każdy gracz powinien starać się pobiec do mety po własnem podbiciu, bo w ten sposób zyska punkt dla swej partji. Lecz nie powinno się lekomyślnie biec wtedy, gdy nie ma prawdopodobieństwa dotarcia bez szwanku do mety. W ra-

zie wielkiego niebezpieczeństwa należy wrócić.

Biegać powinno ile możliwości kilku równocześnie i to nigdy gromadnie, tylko każdy inną drogą. To rozrywa uwagę przeciwnika a utrudnia mu orientację i decyzję tem więcej, jeżeli ktoś równocześnie wraca od mety na królestwo.

Biegnący nie powinien nigdy piłki z oka spuszczać — o tem należy zawsze pamiętać. Jeżeli biegnie na oślep, jest wobec rzucającego bezbronny i nie może ratować się przed rzutem zręcznym uskokiem, uchyleniem się i tp.

S k u w a n i e. To jest najtrudniejszy proceder i najczęściej 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 niezwłocznie nie skuwa biegnącego, lecz podać ją natychmiast dalej 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 dal-

sze biegi; jeżeli natomiast skuwają 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 skutku otacza 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 powrotu, 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 nie daleko pobiegł, albo niema widoków skucia, albo jest kilku graczy do wykupienia a więc jest możliwość zastosowania przepisu Nr. 12 — stosuje się to pierwsze, w innych wypadkach rzuca się piłkę ku mecie.

Błędne jest trzymanie w ręce piłki u mety i czekanie z nią na biegacza. Partji w polu powinno zależeć na jak najszybszem zdobyciu królestwa (bo tam łatwiej o punkty) a czekanie na gracza z piłką żadnej nie przynosi korzyści, bo ostatecznie gracz widząc niebezpieczeństwo powróci na królestwo a przez zwleknięcie traci się czas, z czego druga partja może korzystać. Nie czekać z piłką, tylko osaczając gra-

cza zmusić go do wycofania się z boiska albo skuć, gdy podczas tego trafi się sposobność!

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.



INDEPENDENT WYCHOWANIE FIZYCZNEGO KRAJÓW
BIBLIOTEKA GŁÓWNA



19155

4

USZATA
(Piłka proсна)

ZESZYT 3.

Biblioteka Gł. AWF w Krakowie



1800065692

(Program — przepisy — wskazówki).