

— 05 — 15
Związek polskich gimnastycznych Towarzystw sokolich.

Base-Ball „Indoor“

(Amerykański palant).

Napisał J. Čermak. — Tłumaczył z czeskiego E. Cenar.

=====
Odbitka z Dodatku do „Przew. gimnast. „Sokół“.
=====



L w ó w.

Nakładem Związku polskich gimn. Tow. sokolich.

Skład komisowy w Księgarni Gubrynowicza i Syna we Lwowie, pl. Kapitulny.

Z I. Związkowej Drukarni we Lwowie, ulica Lindego 1. 4.

1911.

UW. 362292
 XK004526101

Nakładem Związku polskich gimnastycznych Towarzystw sokolich
 wyszły i są do nabycia
w Administracji „Przewodnika gimnastycznego“
 we Lwowie, ul. Sokoła 1. 7.

Skład komisowy w Księgarni Gubrynowicza i Syna, pl. Kapitulny.

Podręczniki gimnastyczne. Koron

Cenar E. Ćwiczenia rządowe I. „Musztra“ wyd. II. popr.	3.—
— „ wywiadłem trzeiniowem	0:30
— „ w jeździe sztucznej na łyżwach	0:50
— Drażek systematyczne zestawienie ćwiczeń II. Wyd.	1.—
— Gry i zabawy ruchowe różnych narodów (z ilustr.) wydanie II. poprawne	4.—
— Zarzuty A. Mossa w świetle fachowców	1.—
— Zarys systemów i metod gimnastycznych i ich roz- wój od najdawniejszych do najnowszych czasów	0:50
Durscy A. i J. Ćwiczenia wspólne. Część I. Układ ćwiczeń wolnych, II. Lekcje praktyczne ćwiczeń ciężkimi i laską. Wydanie II. ilustrowane	2.—
Durski A. Poręcze. Lekcje praktyczne II. wydanie	1:50
— Wolyże na koniu wszcz	0:50
— Zakres materiału ćwiczeb. dla dorostu sokolego	0:20
Dodatek fachowy do „Przewod. gimn.“ r. 1905, 1906, 1907 1908, 1909 i 1910 „rocznik“ po	2.—
Dr. Xawery Fiszer. Zarys organizacyi polskich gimnast. Tow. sokolich. Wydanie II. popr. i zwiększone	1.—
Grono Związkowe. „Regulamin Musztry“. Wydanie IV.	0:50
Hamburger A. Ćwiczenia z oporem współćwiczących. I. Ćwiczenia z oporem. II. Mocowania. III. Zapasy. Wydanie I. ilustrowane	1.—
— Ćwiczenia na drabinie poziomej, pionowej i skośnej	0:30
— Koń wszcz (z lękami). Ćwiczenia na koniu wzdłuż, na stole i koźle. Lekcje prakt. I. Wydanie	1:50
— Wzory igrzysk i piramid 95 tabl. Zeszty I. i II. po	1.—
Kapałka F. Lekka atletyka (przepisy treningu)	0:30
Małkowski A. Scouting jako system wychowania mło- dzieży	4.—
Pamiętnik IV. Zlotu 1903 broszurowany	3.—
Plany wzorowych sokołn (budynku)	5.—
Roczniki 1—1910 po	2.—
Statut)	0:10
W. Św)	0:10
Tablice mi, topor-	
. kosa, ta-	
. ych, ma-	
. dździałów	
. a V. Zlot	
.	0:20
.	2.—

Biblioteka Gł. AWF w Krakowie



1800065591

51311

406.357



II 15094

2. 14. 51

Base - Ball »Indoor«.

(Amerykański palant).

Napisał J. Čermak. — Tłóm. z czeskiego E. Cenar.

Ze wszystkich gier — żadna nie jest tak wszechstronna i wychowująca, jak amerykańska gra »Base-ball«. Grać ją można i w salach gimnastycznych. Daje ona bezustannie nowe sytuacje — napina do samodzielnego myślenia i stanowienia o sobie, gdyż zawsze od sytuacji przeciwników zależy postępywanie gracza. Bystre oko, szybkość w nogach, zmysł szybkiej orientacji, spokój czynu, świadomy cel, odwaga, poznanie ujemnych stron przeciwnika, pewna ręka w rzucie do celu, obrotność cielesna wszechstronna, oto przymioty, których gracz przy Base-ballu nabywa — nie mówiąc o wielu innych przedmiotach ducha.

Prawidła tej gry, które poniżej podajemy, są najgłówniejszymi w szeregu wielu innych, które jako zbyteczne opuszczamy, i które nader rzadko, nawet u najlepszych graczy, bywają stosowane.

Base-ball grywa się w zawody. Dwie drużyny grają przeciw sobie. W każdej drużynie jest 9 graczy (może grać także tylko 7). Jedna drużyna staje na »górze« mecie — druga na »dole« świnia. Ci na górze podbijają piłkę palestrą w kierunku dolnych, którzy piłkę chwytają, po podbiciu każdy biegnie do »pierwszej mety«. Przebiegnie gracz wszystkie »trzy mety« i dostanie się z powrotem do »domu« bez skucia, t. zn. bez dotknięcia go piłką przez graczy z drugiej drużyny — zapisuje się drużynie na mecie będącej, jeden dobry punkt. Kucie odbywa się w ten sposób, że gracz, trzyma-

Archiw. 1967 K 1301

jąc piłkę w ręce, dotyka nią gracza biegnącego od mety do mety, przyczem, gdyby piłka wypadła mu z ręki, skucie staje się nieważne.

(A więc przy skuwaniu nie wolno piłką rzucać w gracza. Jest to główna różnica między palantem amerykańskim a polskim, czeskim, niemieckim itp.).

Po dobrym podbiciu piłki, to zn. jeśli poszła w pole ku drużynie, będącej na dole — biegnie gracz do pierwszej mety, stąd może pobiedz do drugiej — dalej do trzeciej mety, a jeśli piłka jeszcze nie jest w rękach graczy partii dolnej — może dobieiedz do domu, t. zn. do mety głównej. Przebiegając każdą metę, musi gracz dotknąć nogą mety, palestrę zaś zostawia na mecie głównej.

Jeżeli z drużyny, będącej na mecie, trzech graczy skuto — drużyny zmieniają miejsca, górna idzie na dół, dolna na górę. Gra zaś biegnie dalej zwyczajnym trybem, t. zn. ci, którzy są teraz górnymi podbijają piłkę — dolni chwytają ją i starają się wykupiających skuwać — poczem po skutciu trzech następuje znowu zmiana miejsc. I tak się to powtarza, aż do dziewięćkrotnej zmiany miejsc. Po dziewiątej ukończonej zmianie, czyli gdy 9 razy każda drużyna była na mecie i 9 razy na świni uważa się grę za ukończoną, zlicza się punkty, a ta drużyna, która ma więcej punktów, t. zn. która miała więcej graczy dobrze i zwinnie biegnących od mety do mety i w tym czasie nie skutych — ta wygrywa, czyli jest zwyciężką. Jeżeli nie wiele czasu przeznaczono na grę lub grywa się tylko dla zabawy, natenczas liczbę zmian ograniczyć można do 7, 5, 3 zmian. Jedną zmianę uważać należy za ukończoną, jeśli jedna i druga drużyna była na mecie.

Znaczkowanie punktów.

Punkty znaczy się następująco. Przyjmijmy, że jedna drużyna zowie się »biała« druga »czerwona«. »Biali« rozpoczęli grę, t. zn. byli pierwsi na mecie, natenczas sporządzamy tabelkę tak, iżby w górnej rubryce byli »biali« — w dolnej »czerwoni«, znaczkujemy zaś zawsze w ten sposób, aby gracze mogli kontrolować wyniki poszczególne.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	razem
Biali	2	0	1	3	0	4	0	1	3	14
Czerwoni	1	1	2	0	3	2	0	2	4	15

Jak widzimy z powyższej tabelki »biali« zyskali w pierwszej zmianie dwa punkty, »czerwoni« zaś jeden punkt, w drugiej zmianie »biali« poszli na świnie, nie uzyskawszy ani jednego punktu, czerwoni zaś uzyskali jeden punkt itd. Po dziewiątej zmianie, zliczone punkty białych, dają sumę 14 punktów, czerwonych zaś sumę 15 punktów, czyli ostatni zwyciężyli.

Gdyby się zdarzyło, że sumy są równe, natenczas grają drużyny dalej tyle zmian, aż jedna drużyna uzyska większość punktów.

Podział graczy na dwie drużyny.

Jeżeli nie stają przeciw sobie dwie zorganizowane drużyny, natenczas następuje organizacya na miejscu. Wybiera się dwóch »kapitanów« gry. Ci losują, który z nich pierwszy ma prawo wyboru współgrających. Inni gracze stają parami obok siebie. Kapitan, otrzymawszy prawo pierwszeństwa, wybiera jednego z pośród pierwszej pary do swojej drużyny — drugi przypada drugiemu kapitanowi. Przy drugiej parze znów się losuje. Na którego kapitana los padnie wybiera pierwszy z drugiej pary graczy, drugi gracz z tej pary przypada drugiemu kapitanowi itd., aż do rozlosowania wszystkich graczy. Potem losuje się o to, która drużyna idzie pierwsza na metę. Drużyna wylosowana obsadza metę, druga idzie na świnie. Kapitan oznacza porządek stały, w jakim na mecie następują gracje do podbijania.

W każdej drużynie może być najwyższa liczba grających 9, można jednak grać również z liczbą siedmiu.

Przybory.

Do tej gry używa się piłki o objętości 0·43 m., wypchanej trocinami lub włosieniem (sierścią), co czyni piłkę miękką, a taką być powinna*). Powłoka piłki powinna być z białej skóry, ażeby piłki można było dobrze widzieć przy grze na murawie.

Obok piłki potrzebną jest palestra. Palestra jest lekka i silna. Długość palestry wynosi 0·63 m., przy końcu jednym jest grubsza. Rękojeść palestry jest cieńsza i zakończona tak, jak przy maczudze główką, ażeby się przy podbijaniu nie wymknęła z rąk. Palestra musi być zrobiona z dobrego, twardego drzewa, ażeby nie złamała się przy silnem podbijaniu*).

Do oznaczenia met używamy zasadniczo przy grze w zawody kwadratowych poduszek, wielkości 0·38 × 0·38 m., wypchanych lekko piaskiem. Metę główną tworzy poduszka wielkości 0·30 × 0·30 m. Przy zwyczajnych grach wystarczyć oznaczyć w tej samej wielkości mety na trawie wapnem lub karbolineum, ewent. kredą w sali, lub także wystarczyć oznaczyć je kamieniem.

*) Na wolnem powietrzu używa się piłki mniejszej i twardszej — palestry zaś dłuższej.

Boisko.

Rozmiary boiska mogą być różne. W każdym razie znaczniejsze, niż wymaga czworobok met (patrz fig. 1).

Oddalenie mety od mety równa się 8·3 m. Po obu stronach mety »głównej« są miejsca do podbijania piłki — prostokąty A—B o długości 1·22 m. szerokości 0·92 m. W granicach tych pól musi stać gracz w czasie podbijania piłki — nie wolno mu przekroczyć granic pola, gdy piłkę podbija, gdyby przekroczył granicę »odstawiony« jest z gry.

Pole A przeznaczone jest dla podbijających prawą ręką, pole B dla mańkutów. W środkowej przekątnej, w oddaleniu 7 m. od środka mety głównej do przedniego boku pola (C) — znajduje się prostokąt 2·13 m. długi 0·92 m. szeroki, przeznaczony dla zadającego piłkę. Z pola tego gracz rzuca piłkę ku mecie głównej, którą z mety (A) lub (B) gracz podbija.

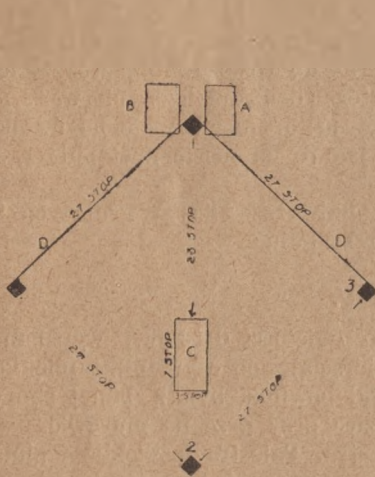


Fig. 1.

Boisko (czworobok met).

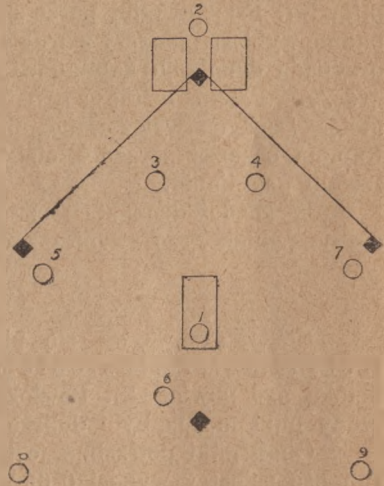


Fig. 2

Rozstawienie dolnych (na świni).

Od mety głównej w kierunku mety pierwszej i trzeciej oznaczają się wyraźnie linie (D) a to w tym celu, ażeby kierujący grą czyli sędzia mógł dokładnie spostrzedz, czy piłka padła wewnątrz, czy też zewnątrz kwadratu.

Jeżeli upadnie piłka, nie dotknąwszy żadnego gracza ani przedmiotu, na ziemię zewnątrz tych linii — ogłasza sędzia »aut« a gracz musi podbijać dalej, aż odbije wewnątrz granic lub w inny sposób będzie »spalony«. Z chwilą, gdy sędzia zawoła »aut« — nie wolno żadnemu graczowi biegać od mety do mety, a jeżeli bieg taki rozpoczął lub metę zmienił, musi wrócić na metę pierwotną.

Rozstawienie graczy.

Drużyna, obsadzająca metę, której zadaniem podbijanie piłki i wykupienie się biegiem od mety do mety, stoi lub siedzi w pewnym oddaleniu z boku, za metą górną. Gracze tej drużyny muszą dobrze uważać na następstwo podbijających, ażeby każdej chwili gotowi byli stanąć do podbijania.

W tem miejscu musimy powiedzieć o postawie i sposobie podbijania piłki. Przy podbijaniu każdy gracz zajmuje postawę taką, jaka mu jest najdogodniejsza. Najlepiej jednak przyzwyczaić się do postawy podanej ryciną 3.

A mianowicie: jedną (lewą) nogą wykrok, palestra w obu dłoniach, prawa ręka wyżej, lewa niżej, palestra przechylona wstecz poza prawy bark, ciało zwrócone lewą stroną do »zadawacza« oczy pilnie śledzą piłki. Nie należy kusić się na zawczesny zamach palestrą lub za silny, gdyż te zwykle zawodzą. Uderzenie powinno być spokojne, wykonanie pewne. Kto nie jest pewny dobrego, dalekiego podbicia piłki, ten najlepiej zrobi, jeśli — posunawszy prawą rękę po palestrze do góry — odbije piłkę prosto w ziemię tak, aby upadła całkiem blisko mety górnej, wskutek czego będzie ona dość daleko od »chwytacza« i od strażnika pierwszej mety. Biegając do mety, należy palestrę rzucić przy mecie górnej na ziemię, gdyż bieg z palestrą w ręce jest nieważny. Gracze podbijają po kolei. Kto trzykrotnie zadanej piłki nie trafi »wypada« z gry. Jeżeli drużyna na mecie straci trzech graczy, którzy w jakikolwiek sposób »wypadną« z gry, natenczas idzie na świnię, a ta ze świni na metę, czyli następuje zmiana miejsc.



Fig. 3.
Podbijający.

Przy zmianie miejsc należy dobrze zapamiętać, kto ostatni podbijał, gdyż przy nowem objęciu mety rozpoczyna podbijanie gracz, który następuje w szeregu po ostatnim podbijającym. Dopiero, gdy wszyscy po kolei podbijali — rozpoczyna na nowo podbijać pierwszy gracz.

Gracze dolni, ci, którzy są na »świni«, rozstawiają się następująco:

1. zadawacz (rzucający piłkę do podbicia),
2. chwytacz (chwytający, nie trafionej piłki),
3. prawy skuwacz (oznacza się stroną według chwytacza, który frontem jest obrócony do czworoboku),
4. lewy skuwacz,
5. pierwszy meciarz (strażnik, pilnujący pierwszej mety),
6. drugi meciarz (pilnujący drugiej mety),
7. trzeci meciarz („ „ trzeciej „),
8. prawy podawacz (gracz w otwartem polu, przytrzymujący piłkę),
9. lewy podawacz.

Odległość prawego i lewego podawacza od głównej mety stosuje się do siły i zręczności podbijającego. Jeżeli poznano, że gracz podbija piłkę daleko w pole, natenczas obaj podawacze stają daleko od mety głównej, jeżeli gracz podbija słabo, wówczas stają bliżej, w każdym razie zawsze zewnątrz czworoboku.

Obowiązki graczy dolnych t. zw. »świni«.

Zadawacz i chwytacz są zazwyczaj najgłówniejszymi graczami drużyny dolnej. Jeżeli ci dwaj dobrze są zgrani mogą spowodować zwycięstwo drużyny, gdyby nawet wszyscy inni gracze drużyny dolnej nie byli dobrymi graczami w swych czynnościach. W Ameryce drużyna zwykle pokłada całe zwycięstwo w zadawaczu, który piłkę z taką szybkością zadaje, że podbijający zwykle w piłkę nie trafi, a skoro podbijający trzy razy piłki nie trafi — jest »spalony« t. j. wypada z gry (trzech spalonych daje możliwość zmiany miejsce).

Przy tem jednak zależy także od chwytacza, który stoi w tyle za główną metą i chwytą szybko piłkę, gdyż gdyby piłki nie chwycił po trzecim nie trafieniu przez podbijającego — może podbijający mimo, iż chybił pobiedz ku pierwszej mecie, czyli rozpocząć wykupianie się. Widać więc z tego, że chwytacz musi być obrotny i zaprawny w chwytaniu piłki, która ostro nadlatuje a palestra miga mu przed oczyma. Amerykańscy zadawacze przyswoili sobie wirtuozowski sposób zadawania. Rzucając piłkę, taki jej nadają obrót wirowy, że piłka przed podbijającym nagle zmienia kierunek i podbijający machnie palestrą w powietrze zamiast w piłkę. Nam jednak tego wirtuozowstwa nie potrzeba — chcemy, ażeby wszyscy gracze brali czynny udział w grze, a im częściej piłka podbita, tem gra ruchliwsza, bardziej zajmująca i wydatniejsza.

Zadawacz (1) staje wewnątrz czworoboku na polu (C). Stosownie do prawideł musi obiema piętami stać na tylnej linii granicznej pola (C), przez co ograniczoną jest do pewnego stopnia szybkość zadawania. Jest mu jednak dozwolonem piłkę zadawać z wirowym obrotem. Według dawnych prawideł także jedna pięta (lewa, jeżeli zadaje prawą ręką) stała na granicy tylnej, druga noga była w wykroku. Z tej postawy można było szybciej zadawać, ale nie było dozwolonem puszczać ją w obrót wirowy. Ten też sposób polecamy druhom Sokolom, którzy grę tę myślą uprawiać.

Stojąc w tej postawie wykroczonej w prawo podnosimy prawą rękę z piłką wprzód, ażeby podbijający ją dobrze spostrzegł, poczem szybko damy zamach ram. prawem wstecz i obracamy się w prawo na prawej pięcie, tak, że noga obróci się w prawo i w tej chwili lewa noga robi wykrok szybki. Teraz rychło zamachem podnosimy prawe ramię wprzód i rzucamy silnie piłkę, poczem pra-



Fig. 4
Zadawacz.

wą nogą przechodzimy do wykroku w prawo — jednak przed wykrokiem prawą musi być piłka już w locie, gdyż przy zadawaniu nie wolno robić więcej, niż jeden krok.

Skoro gracz na mecie podbił piłkę jest ona »w grze« — podbijający biegnie (bez palestry) do pierwszej mety, a gracze dolni dopadają piłki i rychło ją podają pierwszemu meciarzowi. Jeżeli meciarz dotknie się nogą mety, a piłkę dostanie do rąk prędzej nim dobiegnie do mety podbijający — jest biegacz »spalony« i odstępuje z gry. Jeżeli zaś podbijający piłki nie trafił palestrą — odrzuca ją chwytacz zadawaczowi, ażeby zadał ją powtórnie.

Podbijacz nie ma obowiązku każde »zadanie« piłki przyjąć. Jeżeli piłka zadana leci powyżej wysokości barków jego lub poniżej kolan, leci w prawidłowej wysokości, lecz gdy nie idzie prosto na niego, t. zn. prostopadle przez główną metę — woła »sędzia« — »zła« — a gdy takich cztery »zła« nastąpi po sobie — może podbijacz pobiedz do pierwszej mety, w czym nie wolno mu przeszkadzać, t. j. nie wolno go w tej drodze »skuwać«. Gdyby już inny współgrający był na pierwszej mecie, musi ustąpić na drugą metę, aby zrobić miejsce podbijaczowi. Gdyby wszystkie trzy mety były obstawione graczami — natenczas gracz z trzeciej mety idzie na główną metę a inni posuwają się o jedną metę, czem drużyna górna otrzymuje jeden punkt dobry, co jest karą za złe zadawanie. Jeżeli zaś zadawacz zada piłkę a sędzia zawoła »dobra«, to choćby podbijacz nie przyjął tak zadanej piłki po trzy razy po sobie i ani razu nie zamierzył się jej odbić — uznany jest za »spalonego« i odstępuje z gry. Dlatego sędzia, aby mógł zadawanie dobrze widzieć, obiera stanowisko albo za zadawaczem, albo za chwytaczem i piłkę w locie pilnie śledzi.

Chwytacz (2) stoi blisko głównej mety, zewnątrz czworoboku i stara się zadaną piłkę chwycić i odrzucić zadawaczowi. Czynność jego jest nie łatwa. Musi stać blisko, tuż pod palestrą, a zdarza się, że chwytając piłkę zetknie się z palestrą. Dlatego na chwytacza należy wybierać gracza rozważnego, spokojnego temperamentu, o bystrym wzroku, a przytem o rychłych ruchach.



Fig. 5.
Chwytacz.

Jeśli podbijacz piłki palestrą dotknie, ale piłka nie idzie w pole a chwytacz ją chwyci — ogłasza sędzia »dobra« — co znaczy, jak gdyby podbijacz chybił. Chwytacz musi być tedy bardzo ostrożny, gdy podbijacz ma już dwa takie »dobra« — aby przy trzecim zadawaniu chwycił piłkę, gdyż podbijacz po trzecim zadaniu piłki może pokusić się o bieg do pierwszej mety, gdy jednak chwytacz, po trzecim chybieniu piłki przez podbijacza, chwyci piłkę — jest podbijacz »spalony«. Jeśliby chwytacz piłkę spluł, może się jeszcze pokusić o »skucie« podbijacza, a mianowicie dopadnie szybko piłki i przyrzuci ją pierwszemu meciarzowi, zanim podbijacz dopadnie mety. Również wielce zapobiegliwym musi być

chwytacz, jeśli gracz dany pragnie z pierwszej mety przebiec na drugą. Musi w takim razie, skoro piłki dopadnie, wprost ją przyrzucić drugiemu meciarzowi, ażeby ten mógł gracza »skuć«. Piłkę musi rzucić nisko, aby meciarz mógł zaraz dotnąć się biegnącego. Jeżeli są gracze na pierwszej i drugiej mecie, tedy rzuca chwytacz piłkę trzeciemu meciarzowi, ażeby mógł »skuć«, biegnącego z drugiej do trzeciej mety. Jeżeli zaś jest gracz jaki na trzeciej mecie, natenczas chwytacz stara się sam »skuć«, dążącego z trzeciej mety na główną metę. Jak widać z tego musi chwytacz być także dobrym strategikiem i poczynać stosownie do sytuacji. Zadawana piłkę oczekuje zazwyczaj w rozkrocznej kuczce lub w przysiadzie, z którego wypada rychło za piłką, jak tego potrzeba wymaga.

Prawy i lewy skuwacz (3—4). Do tych czynności wybiera się graczy niższego wzrostu a przytem rychłych i zwinnych. Obaj stoją w pozycji rozkrocznej o ugiętych kolanach, łokcie oparte o uda, znajdują się obaj blisko podbijacza, ażeby mogli szybko dopaść piłki, gdy zostanie słabo podbita. Z chwilą, gdy jeden z nich dopadł piłki, nie prostując się wcale, boć na to nie ma czasu, albo ją rzuca jednemu z meciarzy — lub sam stara się biegacza »skuć«. Obaj ci gracze muszą poczynać stosownie do sytuacji. Są oni również obowiązani, w razie gdy chwytacz nie chwycił odrazu piłki i biegnie za nią — zająć metę główną i oczekiwać przyrzuczonej piłki, aby nią skuć biegacza. To się dzieje głównie wtedy, gdy biegacz z trzeciej mety chce przybiegnąć do mety głównej. Jeśli chwytacz pospieszy się dobrze z dopadnięciem i przyrzuceniem piłki skuwaczowi, tedy biegacza łatwo skuje lub przynajmniej zmusi go do powrotu na trzecią metę.

Pierwszy meciarz (5) zajmuje stanowisko na 90—120 cm. od pierwszej mety, na wewnątrz czworoboku — w postawie rozkrocznej i pilnie śledzi piłki. Gdy podbijacz podbił piłkę, przyskakuje meciarz do swojej mety — stawia jedną nogę na mecie, aby na niej stał, zanim biegacz do niej dopadnie i chwytacz przyrzuconą piłkę. Jeżeli pierwszy meciarz, mając piłkę w ręce postawi jedną nogę na mecie wcześniej, nim biegacz do niej dobiegnie — jest biegacz »spalony« — choćby go nawet piłką nie dotknięto. Ten jednak sposób dotyczy tylko pierwszej mety. Gdyby piłkę z rąk opuścił, jest biegacz w prawie utrzymania się przy pierwszej mecie.

Drugi meciarz (6) zajmuje stanowisko 60—90 cm. przy drugiej mecie na linii między pierwszą a drugą metą. Jak każdy z dolnej drużyny patrzy, aby dorwać się piłki i dotknąć się piłką, nadbiegającego biegacza z mety pierwszej — zanim ten stanie na mecie drugiej.

Trzeci meciarz (7) zajmuje stanowisko wewnątrz czworoboku w odległości 60—90 cm. od trzeciej mety. Grę swoją stosuje do sytuacji. Baczny być musi, gdy biegacz zamierza z drugiej do trzeciej mety przebiegnąć. Wtedy chwytacz lub inny gracz przyrzuca mu rychło piłkę a on stara się »spalić«, biegacza t. zn. do

tknąć go piłką. Przy tej czynności powinien, otrzymawszy piłkę obrócić się w prawo, w kierunku mety, aby biegacz na piłkę prosto wpadł i tem się skuł, gdyby bowiem obracał się w lewo straci dużo czasu, a biegacz może dopaść mety.

Prawy podawacz (8) patrzy, iżby piłkę, wpadłą w pole, szybko chwycić i przyrzucić meciarzowi, który jej najbardziej potrzebuje. Jego obowiązkiem jest patrzeć pilnie za piłką i jeśli drugi meciarz piłkę przyrzucaną spluł — prędko ją porwać i przyrzucić meciarzowi, aby mógł biegacza skuć.

Lewy podawacz (9) obowiązany jest czynić to samo, co prawy podawacz.



Fig. 6.

Zdarza się, że gdy biegacz rychlej chce mety dostać — rozbiegnie się kilka kroków a resztę drogi dokończy, rzuciwszy się na ziemi całą swoją długością i ręką dotyka mety. Tego sposobu używają Amerykanie wtedy, gdy meciarzowi przyrzucono za wysoko piłkę, wskutek czego uwaga jego zwrócona w górę na piłkę, wymagając dużo czasu — może biegaczowi manewr taki udać się.

Sądzę jednak, że przy naszych grach sokolich przynajmniej w początkach nie będzie potrzeba używać takich sztuczek.

Biegacz w paszczy.

Przyjmijmy, że biegacz z mety drugiej biegnie do trzeciej, w tem jednak trzeci meciarz dostał do rąk piłkę, widząc więc, że będzie skuty, wraca biegacz z powrotem na drugą metę — tymczasem przyrzucił szybko trzeci meciarz piłkę drugiemu, teraz biegacz wraca znów ku trzeciej mecie — ale piłka dostała się do rąk trzeciego meciarza, przeto biegacz powraca ku drugiej mecie itd.

Zdarza się, że obaj meciarze, przyrzucając sobie piłkę z rąk do rąk, zbliżają się ku sobie — a biegacz bezustannie biegnie od jednego do drugiego, ażeby uniknąć piłki, ale w końcu jeden z nich skuje go. Biegacz, widząc to niebezpieczeństwo stara się jakąś stosowną chwilę wykorzystać i rzuciwszy się na ziemi całą swoją długością ręką mety sięgnąć. Gdy się mu to uda zdobył metę — w przeciwnym razie meciarz go skuje.

Prawidła gry.

1. Dobre i złe zadawanie piłki — złuda. Piłka jest dobrze zadana, jeżeli nie leci wyżej barków lub niżej kolan podbijacza i skierowaną jest prosto na metę główną. Przy takim zadaniu piłki woła sędzia »dobra« — bez względu na to, czy podbi-

jaez przyjął zadana piłkę t. j. starał się piłkę odbić, czy też nie. Każde inne zadanie piłki jest złe — a sędzia woła »zła«. Jeśli zadawacz uczyni ruch, jak gdyby chciał piłkę zadać, ale jej nie rzuci, lecz ją zatrzyma oceni to sędzia jako »złudę«. (Karę za »złudę« — patrz poniżej).

2. Wtrącanie się do gry. Gdyby ktoś, z przypatrujących się grze, wtrącał się do niej, t. zn. piłkę będącą w grze podjął, przytrzymał lub wogóle jej się dotknął — wstrzyma sędzia grę, unieważni podbijanie ewentualnie wszystkie biegi. Wszyscy muszą wrócić na swoją metę, a zadawacz musi zadać piłkę na nowo.

3. Znaczkowanie punktów. Za każdego gracza, który przebył wszystkie trzy mety (1, 2, 3) i dobiegł do mety głównej »nie skutę« — otrzyma drużyna jeden punkt dobry. Do rubryki wpisuje się punkty dopiero z chwilą zmiany miejsc. Gdyby biegacz z 3 mety dopadł mety głównej w chwili, gdy inny biegacz do 1-ej mety został »skuty« — punkt ten się nie liczy.

4. »Dobra«. — Piłka zadana dobrą jest, jeżeli podbijacz przemachnie palestrą, t. zn. zamachnął palestrą i nie dotknął piłki, lub dotknie lekko piłki tak, że jej nieodbije a chwytacz ją chwyci.

(Po każdym »dobra« może biegacz z pierwszej, drugiej lub trzeciej mety biedz do następnych met).

5. Nieprawidłowe podbicie jest wtedy, jeżeli podbijacz, w chwili odbicia piłki stał jedną lub obiema nogami zewnątrz granic wyznaczonych dla niego prostokąt A lub B.

6. Podbijacz odstępuje od gry (jest spalony):

a) jeżeli podbije — jeśli nie wypadła na niego kolej,

b) jeżeli »nieprawidłowo podbił« (§. 5),

c) jeżeli odbitą piłkę chwyci w locie jeden z graczy (ale nie po odbiu się piłki od ziemi lub od jakiego przedmiotu). Taka schwytna »kampa« znaczy tyle, co »aut«. Jeśli zaś piłka odbije się w locie od jednego z graczy a inny ją schwytni, liczy się to jako »kampa« i podbijacz odstępuje od gry.

Gdyby się tak zdarzyło, że podbijacz zawadził tylko lekko palestrą o piłkę i ta, odbiwszy się od palestry, poszła wstecz powyżej głowy i schwytni ją chwytacz — uważa się to za kampę — i podbijacz odstępuje od gry.

d) jeżeliby podbijacz z rozmysłu przeszkadzał chwytaczowi w odrzuceniu piłki jednemu z graczy przez ustawienie się w drodze rzutu piłki.

e) jeżeli po raz trzeci »przemachnie« t. j. chybi piłki — a na pierwszej mecie jest jego poprzednik, choćby »chwytacz« po tem przemachnięciu nie chwycił piłki. Skoro jednak już dwaj gracze są odstawieni — może podbijacz biedz do pierwszej mety.

f) jeżeli »przemachnął« dwa razy, a przy trzecim razie dotknął tylko słabo piłki — a ta dotknie go wpierw nim uderzy o innego z graczy lub jaki przedmiot. (A więc odstawiony od gry

jest tylko w tym przypadku, jeżeli dwa razy chybił a za trzecim również chybi a w dodatku piłka go uderzy).

7. Podbijacz wykupuje się, t. j. odrzuca palestrę i stara się dobiec do mety:

a) jeżeli odbił piłkę »dobrą« t. j. odbił ją nie dalej, niż wewnątrz granic met.

b) jeżeli sędzia ogłosi cztery »złe« zadanie piłki.

W tym przypadku nie potrzebuje wysilać się na szybki bieg, gdyż nie wolno go skuwać, albowiem bieg ten jest karą dla zadawacza — chyba gdyby chciał wykorzystać sytuację i pobiedz do drugiej i dalszych met, wtedy musi biedz szybko.

c) jeżeli trzy razy »przemachnie« t. j. chybi piłki, a piłka poleciała dalej. (Gdyby zaś przy takim trzecim »przemachnięciu« — chwytacz chwycił piłkę, jest odbijacz odstawiony od gry.

d) skoro sędzia ogłosi, że zadawacz nieprawidłowo piłkę zadał, t. j. jeżeli przy zadawaniu zrobił więcej, niż jeden krok z piłką w ręce, lub gdy przekroczył przy zadawaniu piłki granicę swojego stanowiska.

Wykupiający musi się dotknąć każdej mety.

Każdy biegacz od mety do mety musi dotnąć się nogą każdej mety, t. j. pierwszej, drugiej, trzeciej i głównej.

Wolno biedz do następnej mety

bez skuwania:

a) jeżeli jest odbijaczem a sędzia ogłosi cztery »złe« zadania piłki. W tym przypadku bez przeszkody może osiągnąć pierwszej mety, przy biegu do drugiej i do innych met może być »skuty«.

b) jeżeli jest już na mecie (np. pierwszej) a sędzia na podstawie prawideł orzeka bieg dla podbijacza — wtedy wolno przebiec do mety drugiej, aby zrobić miejsce na mecie pierwszej dla podbijacza (albowiem nie może być na mecie danej więcej, niż jeden gracz). Gdyby już na każdej mecie byli biegacze, a podbijacz rozpoczął bieg — muszą wszyscy pobiedz o jedną metę dalej, a stojący na trzeciej mecie na metę główną, przez co drużyna zyskuje jeden punkt.

c) jeżeli biegacz jest na mecie, a sędzia ogłosi, że zadawacz wykonał »złudę« — wtedy z każdej mety posuwają się o jedną metę dalej (jak pod b, kara za »złudę«).

d) jeżeli sędzia ogłosi przy zadawaniu »zła«, t. j. że piłkę źle zadano — wtedy będący na mecie może pobiedz do następnej: jeżeli zaś ogłosił »zła« po raz czwarty po sobie lub po raz trzeci »dobra« — wtedy przebiec może tyle met, ile mu się uda.

e) jeżeli zadawacz zadaje piłkę na nowo, chociaż biegacz nie

miał dość czasu przebiec do następnej mety, a sędzia go zawrócił do mety poprzedniej (wtedy wraca bez skuwania).

f) jeżeli piłka, odbita przez odbijacza, uderzy w sędziego.

g) jeżeliby ktoś z drużyny dolnej w biegu przeszkadzał, t. j. nogę podstawił lub rozmyślnie stał w drodze biegu.

h) jeżeli piłkę chwycono w locie, zanim uderzyła w ziemię lub jaki przedmiot, choćby to się stało wewnątrz lub zewnątrz granic czworoboku met — jeżeli się dotknął mety, na której stał w czasie podbijania piłki, a zaraz po chwyceniu piłki przez jednego z dolnej drużyny, może biec do następnej mety.

Kiedy wolno ruszyć z mety celem dopięcia następnej mety.

a) Nie wolno opuszczać mety tak długo, jak długo zadawacz stoi na swoim stanowisku, trzymając piłkę w ręce.

(Według prawidła nie można opuszczać mety, dopóki piłka nie przeleciała główną metę. Jeżeli zrobiono to wcześniej, ma sędzia zawołać »stać« i nawraca biegacza do poprzedniej mety. Zanim jednak sędzia go nawróci, może być »biegacz« skuty, t. zn. zanim sędzia zawoła »stać«. Gdyby jednak »biegacz« ruszył z mety przed czasem a podbijacz odbił piłkę, nie może być »biegacz« zawrócony, ale przy takim biegu naraża się na łatwiejsze skucie).

b) »Biegacz«, który nie chce narażać się na zawrócenie do poprzedniej mety — nie powinien rozpocząć biegu do następnej mety, jeżeli piłki podbijacz nie odbił lub piłka nie przeleciała poza metę główną, jeśli opuścił metę wcześniej ma sędzia prawo zawrócić go.

c) »biegacz« musi w chwili, gdy zadawacz zamierza zadać piłkę — trzymać nogę na mecie.

(Uwaga. Opuści biegacz metę przed czasem, musi sędzia z rozkazem zawrócenia go poczekać, aż się nie podarzy meciarzom go »skuć«. Skoro został skuty — odstępuje od gry).

Biegacz musi wrócić na dawną metę:

a) jeżeli sędzia ogłosi po odbiciu piłki przez podbijacza »aut«.

b) jeżeli sędzia ogłosi, że piłka nie jest w grze, np. jeżeli zadawacz uderzy piłką w podbijacza.

c) jeżeli chwytaacz przyrzuca piłkę jednemu z meciarzy a piłka w locie uderzy o sędziego.

d) jeżeli »biegacz« wezwany jest przez sędziego do zawrócenia na metę dawną.

(Uwaga. Gdy biegacz wraca na metę dawną na wezwanie sędziego — nie może być skuty).

Powyższe prawidła należy dobrze zapamiętać jako najgłówniejsze. A więc: jeżeli odbijacz piłkę odbije, albo po czterech »zła« może pobić do pierwszej mety, ztąd do drugiej, trzeciej itd.

W tym czasie gracze z drużyny dolnej rozwijają największą czynność, aby biegacza skuć i dlatego należy dobrze umieć przepisać odnośne, aby wiedzieć, na co można się odważyć.

Biegacz jest spalony, czyli wypada z gry:

a) jeżeli piłkę odbije, a piłkę chwyci z lotu jeden z drużyny dolnej. Jeżeliby piłka uderzyła, przed jej chwyceniem: w ziemię, ścianę itp. pozostaje podbijacz na miejscu, jeżeliby uderzyła zaś o gracza z dolnej drużyny, a potem była chywycona — podbijacz jest spalony.

b) jeżeli podbijacz, biegnąc do mety, kopnie piłkę, którą tylko lekko odbił. Jeżeli zaś piłka po odbiciu lekkim padnie na ziemię i, zkolowałwszy, uderzy podbijacza — nie jest spalony.

c) jeżeli po raz trzeci »przemachnie« palestrą, t. zn. nie odbije piłki, a chwytacz piłkę chwyci z lotu bez poprzedniego odbicia się piłki od ziemi lub innego przedmiotu.

d) jeżeli jest przez kogoś z dolnej drużyny »skuty« w czasie biegu do mety.

U w a g a. »Skucie« odbywa się dotknięciem piłką biegacza. Gdyby jednak przy tem dotknięciu piłka wypadła z ręki, »skucie« jest nieważne, jak również jest nieważne, gdyby przy skuwaniu tem skuwający upadł a piłka dotknęła ziemi, co znaczy tyle, jak gdyby piłkę opuścił z ręki.

e) jeżeli po odbiciu piłki, chwyciła ją drużyna dolna, przyrzuciła szybko pierwszemu meciarzowi, który ją złapawszy, postawi nogę na mecie lub dotknie się mety jakąkolwiek częścią ciała wprzód, nim dobiegnie do niej podbijacz.

f) jeżeli w czasie przebiegania z jednej mety na drugą zboczy z prostego kierunku ku mecie więcej, niż o 3 stopy, chcąc wyminać skuwającego lub którego z dolnej drużyny, stojącego na przeszkodzie biegu. Wyjątek stanowi moment, gdy gracz z dolnej drużyny jest w trakcie łapania, przyrzucanej piłki, a biegacz, nieśmiać mu przeszkodzić — ominie go w biegu — wtedy nie może być spalony.

g) jeżeli biegacz z umysłu przeszkodzi w czasie biegu graczowi dolnemu w łapaniu piłki, lub piłkę odtrąci.

h) drużyna dolna może spalić biegacza, jeżeli go się dotknie piłką w czasie biegu od mety do mety lub, jeżeli metę daną przebiegnie (z wyjątkiem przebiegu mety pierwszej — tu przebieg i zawrót do mety nie daje możności »skucia«), jeżeli nie dotknie mety. Prawidło o przebieganiu mety odnosi się tylko do przebiegu mety drugiej i trzeciej.

Tu, gdyby biegacz przebiegł metę pierwszą i nie wrócił do niej, lecz zmierzał biedz do drugiej, wtedy może być »skuty«.

Gdyby, biegnąc do »domu«, nie dotknął się mety górnej, a przebiegł ją, może być w przebiegu »skuty«.

i) biegacze muszą podczas biegu od mety do mety poczynać ostrożnie, ażeby nie spowodować »podwójnego (potrójnego) spalenia«. Stanie się to wtedy, jeżeli np. piłkę chwycono z lotu na »aucie«, lub w granicach czworoboku met, jeśli puścił się w bieg a nie dotknął mety, na której stał, z chwilą chwycenia lub po chwyceniu piłki z lotu. Niezważanie na ten szczegół (dotknięcia się mety swojej, w chwili lub po chwyceniu piłki z lotu) i puszczenia się do mety następnej, powoduje »podwójne lub potrójne spalenie«, a mianowicie: schwytaną piłkę z lotu przyrzucą się szybko temu meciarzowi, na której stał biegacz, a dotknie się meciarz mety (z piłką w ręce) poprzód, nim biegacz zawróci do swojej mety — jest spalony. A że wskutek chwytu piłki z lotu spalony jest także podbijacz, a więc »powstaje podwójne spalenie«. Gdy jednak spostrzeże, że piłkę z lotu chwycono, zawróci szybko do dawnej mety zanim meciarz dostał piłkę do rąk — może potem rozpocząć bieg do mety następnej. Tym sposobem może od razu nawet trzech biegaczy być spalonych, a to dwaj, którzy nie uważali na piłkę chwyconą z lotu i puścili się w bieg, tudzież podbijacz.

j) biegacz jest spalony, jeżeli piłka uderzy go po odbiciu przez podbijacza, zanim uderzy w ziemię, lub inny, przedmiot ewentualnie w jednego z graczy dolnych. Dotyczy to tylko wtedy, gdy biegacz biegnie od mety do mety. Jeżeli stoi na mecie a piłka uderzy go, nie jest spalony. W tym przypadku sędzia zapowiada »piłka wyszła z gry«, a wtedy nie wolno biegać od mety do mety, aż przy ponownem podbiciu piłki przez podbijacza.

k) biegacz jest spalony, jeżeli sędzia spostrzeżł, że biegacz przy przebieganiu od mety do mety nie dotknął jakiej mety nogą. (To bywa najczęściej, gdy piłka odbita daleko, a gracz stara się bez przerwy obiedz wszystkie mety),

l) biegacz jest spalony, choćby nie był »skuty« piłką, jeżeli zmuszony jest do »obowiązkowego przebiegu«. A mianowicie: wiemy, że na mecie może być tylko jeden biegacz. Przyjmujemy więc, że na pierwszej mecie jest jeden biegacz i na drugiej mecie jest jeden biegacz: pod odbiciu piłki, musi biegacz pobiegnąć z pierwszej na drugą metę, ażeby zrobić miejsce podbijaczowi, który biegnie do mety pierwszej, przeto biegacz na mecie drugiej musi pobiedz do mety trzeciej, aby zrobić miejsce biegaczowi z mety pierwszej. Te przebiegi celem zrobienia miejsca następnemu biegaczowi są »przebiegami obowiązkowymi«.

Gdy w tym przypadku dostanie do rąk piłkę »meciarz trzeci« i stanie nogą na mecie trzeciej wprzód nim do niej dobiegnie biegacz z drugiej mety, jest biegacz ten »spalony«. Gdyby byli biegacze we wszystkich trzech metach, a podbijacz rozpoczął

bieg do pierwszej mety, tedy wszyscy posuwają się o jedną metę, a biegacz z trzeciej mety biegnie do mety głównej, i tego to ostatniego starają się gracze z dolnej drużyny skuć. A mianowicie: przyrzucają piłkę »chwytaczowi«, który biegacza z trzeciej mety »spala« w ten sposób, że stawia nogę na mecie, ewentualnie dotyka go piłką.

(Gracze z dolnej drużyny starają się zawsze »spalać« tego biegacza, który najbliższy jest wykupienia się, t. j. dostania się na główną metę).

Biegacz nie może być spalony:

a) jeżeli metę stanowi poduszka, a biegacz rzuci się na ziemię i uchwyci poduszkę, a gdy przytem nawet wraz z poduszką przesmyknął się dalej poza metę, ale rychło, trzymając poduszkę w ręce, wróci z nią na metę (nie jest spalony).

b) jeżeli stoi na mecie i choćby tylko palcami stopy dotykał mety.

c) jeżeli sędzia ogłosił, że biegacz opuścił metę zawczasem, nie może być w nawrocie do poprzedniej mety skuty, a zadawacz musi się z zadawaniem wstrzymać, aż biegacz wróci do mety. Gdyby jednak zadawacz w gorączce zadał piłkę, nim biegacz wrócił do mety pierwotnej, może on z tego miejsca, w którym go zadanie piłki zastał, iedz do następnej mety.

Gracze górnej drużyny, t. j. podbijacze mogą sobie przy przebieganiu od mety do mety pomagać radą, jednak mogą to czynić biegaczom do mety pierwszej lub trzeciej wyłącznie, muszą jednak stać od mety w oddaleniu takim, ażeby meciarzowi w grze nie przeszkadzali i pod żadnym warunkiem nie przekraczali na wewnątrz czworoboku met.

Dobrze jest mieć dwóch sędziów przy grze w zawody. Jeden stoi za chwytaczem i decyduje o dobrem lub złem zadawaniu piłki, tudzież o tem, czy biegacz z trzeciej mety był przy biegu do »domu« spalony lub nie. Drugi sędzia stoi w polu i uważa, kiedy »spalono« biegacza: w czasie biegu, czy na mecie. Obaj muszą być bezstronnymi!

Luźne uwagi.

Z chwilą, gdy podbijacz staje się biegaczem, t. zn. rozpoczyna bieg do mety pierwszej — może być gra wielce interesującą dla graczy i dla widzów. Musi on obserwować graczy dolnej drużyny, wyzyskać każde ich poruszenie, każdy moment, ażeby dobieg do najbliższej mety. Jest prawidło, że nie wolno biegaczowi

ruszyć z mety, jeżeli zadawacz ma piłkę w ręce, a stoi jedną np. nogą w granicy swojego prostokąta. Skoro jednak piłka jest zadana, t. zn. jest w grze lub jeśli jest przyrzucona innemu graczowi, wtedy rozpoczyna się strategia biegacza. Przemachnie palestrą podbijając lub zadał zadawacz »złą«, biegacz jest naprzykład na pierwszej mecie, a chciałby dostać się do drugiej, piłka odleci daleko od chwytacza — może bezpiecznie puścić się do drugiej mety — inaczej jednak, gdy chwytacz złapał piłkę a biegacz za każdą cenę chciałby dopaść drugiej mety.

Zaczyna wtedy chwytacza wyzywać do gry, oddali się od mety na kilka kroków ku drugiej mecie — czasem dojdzie do połowy drogi. Rzuci teraz chwytacz piłkę zadawaczowi, może wtedy do drugiej mety przebiec, ale gdy chwytacz przyrzuci piłkę meciarzowi drugiemu, teraz cofa się biegacz do pierwotnej mety, a piłka dostaje się do rąk zadawacza, aby na nowo ją zadał.

Jeżeli jeden biegacz stoi na drugiej i jeden na trzeciej mecie, tedy ten na drugiej mecie stara się ściągnąć uwagę graczy na siebie, aby temu z trzeciej mety ułatwić bieg na metę główną. Wybiega więc z mety drugiej ku trzeciej, czem pragnie zwrócić uwagę graczy na siebie, gdyby się tak stało, że gracze skierowują akcję przeciw niemu, biegacz z trzeciej mety wykorzystywa chwilę i biegnie do mety głównej. Ale zazwyczaj gracze nie zwracają uwagi na biegacza z drugiej mety, lecz na biegacza z trzeciej i tego pilnują, aby go spalić, albowiem gracz z drugiej nie może stanąć na trzeciej mecie tak długo, jak długo stoi na niej biegacz inny.

Wielki interes budzi gra, jeżeli biegacz, stojący na trzeciej mecie, pragnie przebiec do domu, czyli na metę główną.

Wtedy zazwyczaj, gdy zadawacz zadał piłkę, t. zn. gdy piłka jest w grze, puszcza się uważnie w bieg ku mecie głównej. Gdy zadana piłka chwytacz zbyczy a piłka pójdzie daleko w pole, może biegacz łatwo, choćby nawet przed czasem nie ruszył z mety, przebiec do mety głównej. Ale jeśli chwytacz złapie piłkę, wtedy biegacz wyzeczkuje i obserwuje czujnie, co poczyna chwytacz.

Biegacz opuścił metę w chwili, gdy piłka przeleciała po nad metę górną, t. zn. w chwili, w której już nie może być przez sędziego zawróconym do mety, teraz chwytacz ma piłkę w ręce, którą go może skuć, podchodzi więc 2—3 kroki ku mecie głównej i wyzeczkuje. Jeżeli chwytacz popełni ten błąd, że przyrzuci piłkę zadawaczowi, może biegacz pobiedz wygodnie do mety głównej, to też w takim przypadku zadawacz przyrzuca piłkę »lewemu skuwaczowi«, który biegacza zmusić może do powrotu na dawną metę, a potem piłkę przyrzuca zadawaczowi.

Widzi chwytacz, że biegacz za każdą cenę chce dostać się na metę główną, a to z powodu, że już dwóch z jego drużyny jest spalonych, a jeden punkt dobry pomógłby do zwycięstwa drużyny, wtedy bierze się na sposób i używa złudy, wciągając biegacza do

matni, a mianowicie: machnie ręką, jakgdyby rzucał piłkę zadawaczowi lub innemu graczowi, ale piłki nie rzuca, lecz zatrzymuje w ręce, a biegacz w przekonaniu, że piłkę rzucił puszcza się w dalszą drogę ku mecie głównej, a chwytacz tymczasem go skuje.

Podobnie czyni także »lewy skuwacz«, gdy mu piłkę przyrzucą. Biegacz wie, że opuściwszy metę swoją w chwili, gdy piłka w locie (zanim ją chwytacz złapie) nie może być zawróconym do mety poprzedniej, a może, jeżeli jest dobrym i zwinnym biegaczem dostać się do mety głównej.

Wtedy »lewy skuwacz«, mając z takim biegaczem do czynienia, używa »złudy«, t. j. udaje, że przyrzucą piłkę chwytaczowi, a gdy z tej sposobności chce korzystać biegacz, szybko go skuwa.

Jeżeli podbijacz piłkę podbił, a biegacze rozpoczęli bieg od mety do mety, gracz zaś, który dopadł piłki nie wie, jak sobie porządzić, aby jednego z nich skuć, najlepiej zrobi, jeśli piłkę przyrzuci zadawaczowi, bo z tą chwilą ustaje bieganie do met. A jeżeli zadawacz chwycił piłkę w chwili, gdy biegacz jakiś był w drodze do mety, ma biegacz prawo dobiec do niej (nie może być nawrócony).

Biegacze mogą przebiegać od mety do mety także, gdy zadawacz ma piłkę w ręce, ale nie stoi na polu swoim, t. j. w granicach prostokąta (e). Skoro jednak jedną nogą stanie w prostokącie (e) a trzyma piłkę w ręce — nie wolno przebiegać do met, chyba, że rozpoczęto przebieg przed wstąpieniem jego w granice pola (e).

Jeżeli piłkę podbił podbijacz, wtedy prowadzą gracze dolnej drużyny tak grę, iżby spalić tego biegacza, który jest najbliższej mety głównej, aby nie dopuścić do zdobycia dobrego punktu. Dopiero, gdy widzą, że to rzecz niemożliwa, skuwają tego biegacza, którego najłatwiej skuć mogą.

Zdarzy się, że biegacz w gorliwości i gorącości przebiegnie do mety, na której stoi inny biegacz, który nie może mu zrobić miejsca przebiegiem do następnej mety, a biegacz pierwszy nie może już nawrócić do swojej mety, wtedy uznaje sędzia za spalonego tego z obu graczy, który popełnił właściwie błąd. Tylko wtedy, gdy gracze dolnej drużyny dali drugiemu biegaczowi przebiec do mety następnej, nie jest on »spalony«.

Zdarzy się także, szczególnie u początkujących, że jest na mecie biegacz flegmatyczny tak, że w przebiegu tuż za nim przybywa inny szybki w biegu — ba nawet przednim staje na mecie. Oto w takim przypadku nie uzyskuje dana drużyna dobrego punktu, a biegacz rychły jest »spalony«, gdyż zasadą jest, że biegacze muszą do mety głównej przybywać w porządku, w jakim po sobie podbijali piłkę. Wyprowadzanie biegacza przeto jest tylko dla drużyny szkodliwe.



Ponieważ gracze drużyny górnej muszą następować do podbijania w stale oznaczonym porządku, dlatego postąpi dobrze kapitan tej drużyny, jeżeli w każdej trójce graczy umieścił zawsze jednego z najlepiej podbijających, bo wtedy zdobywanie punktów będzie znacznie ułatwione.

Postępowanie z początkującymi graczami.

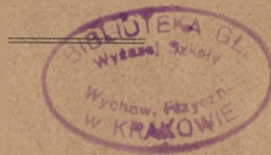
Rozpoczynając wyuczenie gry, podajemy graczom naprzód główne zasady gry, a to: »drużyna górna ma na celu piłkę zadaną odbić a potem biedz od mety do mety, aż z powrotem do mety głównej. Drużyna dolna stara się trzech graczy z drużyny górnej „spalić“, aby mogła zająć jej miejsce«. W jaki sposób to uczynimy, podamy na razie najgłówniejsze prawidła. I to na początek wystarczy. Następnie nauczający przystępuje z wszystkimi do gry. Sam staje jako zadawacz i zadaje piłkę tak jednej, jak i drugiej drużynie — rozumie się, że grę musi dobrze znać, a także wprawę musi mieć w zadawaniu. Na tym stanowisku zadawacza musi bezustannie pouczać i radzić tak graczom drużyny górnej, jak i dolnej, albowiem to zachęci i rozbudzi interes w grze. Gdy gracze już pierwsze zasady gry pojęli — objaśniamy dalsze prawidła, a w następnych lekcjach uzupełnimy je, aby wszystkie pojęli, ale nigdy nie należy od razu wszystkie wprowadzać. Gdy gra już jako tako idzie — wybieramy stosownie do okazanego talentu w każdej drużynie zadawacza i od tej chwili stajemy na stanowisku sędziego, pozostawiając grającym samodzielne władanie grą, przy czem przy każdej sposobności poruszamy i wytykamy błędy, przedstawiając, jak i kiedy mógł biegacz do mety przebiec, lub gracze dolni spalić biegacza i t. p.

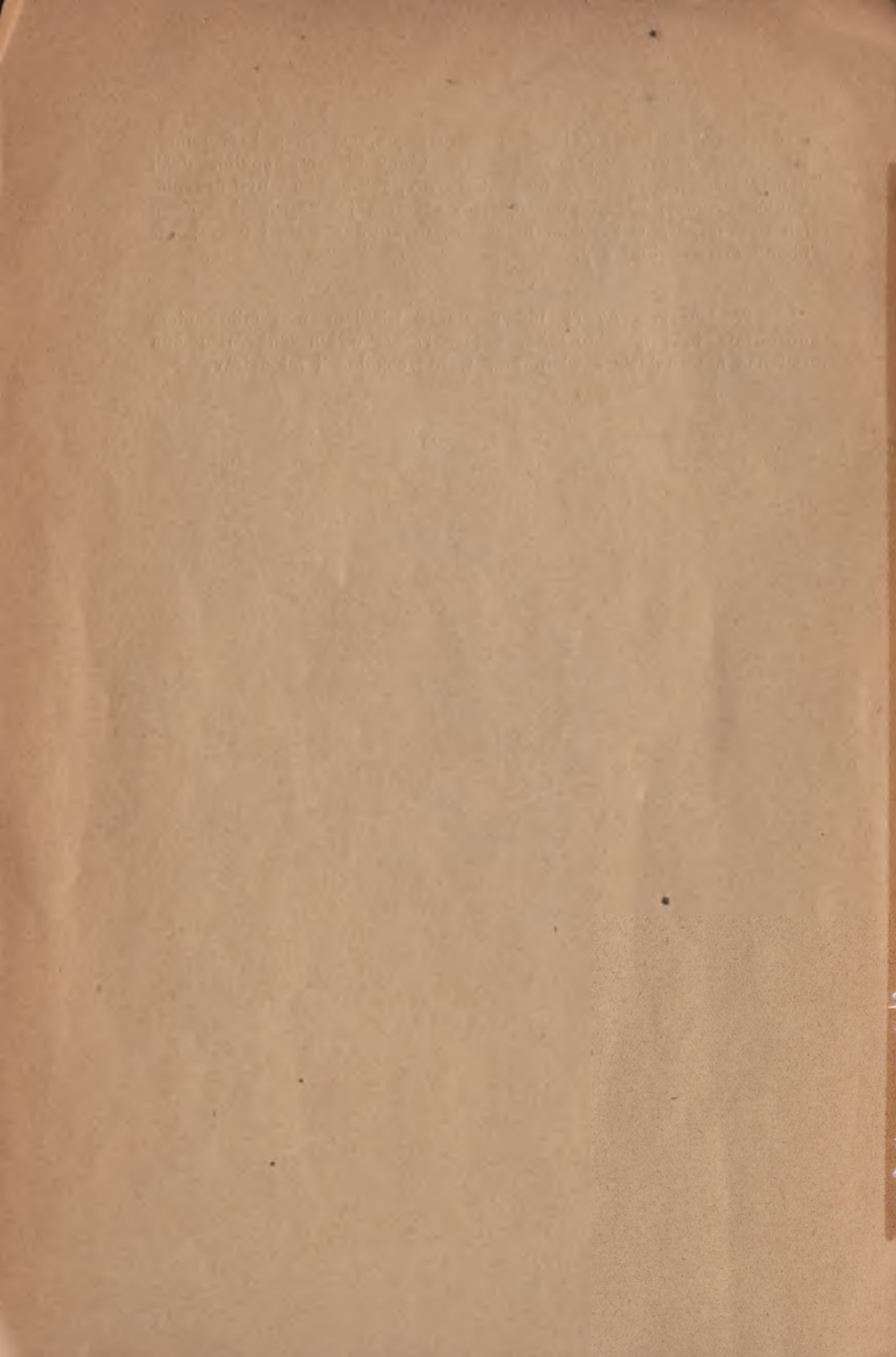
Postępowanie celem przygotowania do zawodu.

Ażeby przygotować należycie drużyny do zawodów w grze, zajmujemy miejsce podbijacza i sami sobie piłkę zadajemy i podbijamy. Przed każdym podbiciem piłki zapowiadamy, którzy gracze i co czynić będą musieli i gdzie piłka padnie. Zapowiadamy np. „na pierwszej mecie jest biegacz, podbiję piłkę w kierunku zadawacza, zadawacz chwyci piłkę i odrzuci ją drugiemu meciarzowi, aby spalił biegacza z pierwszej mety biegnącego, który wykonywa „bieg obowiązkowy“ dla zrobienia na mecie miejsca podbijaczowi“. Albo zapowiadamy: „na trzeciej mecie jest biegacz, wychwycicie piłkę w locie, i rychło ją przerzucicie meciarzowi trzeciemu i w ten sposób spowodujecie „podwójne spalenie“. W pierwszych więc początkach w trenowaniu do gry zawodniczej, zapowiadamy, w którym kierunku piłkę podbijamy — jaka wtedy powstaje sytuacja, jak gracze mają w niej poczynać. Później, gdy już gracze są wéwiczni, zapowiadamy: „na pierwszej i dru-

giej mecie biegacz!“ -- poczem podbijamy piłkę i śledzimy, jak gracze tę sytuację rozwiązują — ażeby biegacza spalić. Jeśli popełnią błąd, wytkniemy go i pouczymy, jak powinni byli uczynić. Takich sytuacji różnych nastęrczamy graczom jak najwięcej — czem ich wyćwiczymy w rychłym myśleniu, decydowaniu się i przysposabiamy do wydatnej gry.

W Ameryce nawet ludzie starsi wiekiem z zamiłowaniem uprawiają tę grę — to też nie jest rzeczą wykluczoną, iżby ona i u nas nie znalazła zwolenników wśród sokołów i młodzieży.





	Koron
Zbiór ustaw sokolich, wydanie II.	2.—
Zbiór. Poszczególne, regulamina i przepisy po	0-10
Tyszecki Dr. i A. Durski. Ćwiczenia towarzyskie. Wydanie II. ilustrowane	0-80
Witwicki T. Bibliografia „Przewodnika gimnastycznego“ r. 1881—1902	2.—
Żytny J. Krótki zarys szermierki na szable (syst. włoski)	1.—

N u t y.

Barański F. Nuty „Złot polskich Sokolów“ Marsz 1892 i 1894 do lasek na fortepian po	0-30
Barański F. Muzyka do ćwicz. wolnych IV. Złotu 1903 na fortepian	0-50
Czerwiński i Zistler. Nuty „Pochód Sokolów“. Marsz (1892) na fortepian	0-50
Iwanowici. Nuty „Na falach Dunaju“. Walc do ćwiczeń maczugami (1894) na fortepian	0-30
Urbanek E. Nuty Muzyka do ćwiczeń maczugami IV. Zł. 1903 na fortepian	0-50
Urbanek E. Muzyka do ćwicz. lancami IV. Zł. 1903 na fort. — dęta „Partytura” na ork.	1.—
Urbanek E. Nuty do ćwiczeń wolnych lanc i maczug na na V. Złot (Grunwaldzki) 1910 po	0-50
Urbanek E. Zbiór utworów muzycznych na V. Złot (Grunwaldzki) 1910, zeszyt I. na lepszym papierze po	3.—
— Zeszyt II. do ćwiczeń przyborami (karabiny, kosa, ciupagi, wywijadło) na lepszym papierze po	3.—
— „ zwykłym ”	1.—
Kwartety męskie do śpiewu (a Capella): Albośmy to jacy tacy, Matusz moja matusz, Marzenie, Pieśń wojenna, Straż nad Wisłą, Polonez weselny, Tajemnica, Witaj Kasiu moja i Podkóweczki dajcie ognia komplet	2.—

R ó ż n e.

Dyplomy ozdobnie wykonane z hasłami sokolemi i emblematami, w czterech kolorach, w formacie 55×38 cm, do wdrukowania lub wpisania tekstu, nadające się na dyplomy honorowe, zawodnicze	0-50
Karty legitymacyjne dla członk. Tow. sokolich 100 szt.	2.—
Koresp. sokole szabla Żółkiewskiego 100 szt.	4.—
Korespondentki na V. Złot (Grunwaldzki) 1910. 100 szt.	3.—
„ „ „ „ „ (trójbarwne) „ „ „	10.—
„ „ „ „ „ (4-ro kolor. złoc.) „ „	12.—
„ „ „ „ „ ćwiczenia 100 szt.	3.—
Korespond. sokole 100 szt (w 16 odm.)	2.—
Nalepki iluminacyjne „Czołem“ 100 szt.	2.—
Nalepki (marki) do telegr. 100 szt. *)	2.—
Telegramy sokole 100 sztuk *)	10.—

*) od nalepek i telegramów dla Towarzystw sokolich 50% opustu.



II 15094

Wzory prowadze
kowych w
zbroszuroy
200 kartek

I. a	Kasa pob		
I. a	"	"	"
I. b	Kasa wypłaci (papier róż.)	50 kartek	0-50
I. b	"	brosz. i num. 50 kartek	1-20
II.	Księga kasowa główna (papier lniany)	50 kartek	2-30
II.	"	(pap. lniany) opr. i numer.	
	100 kartek		6-70
III.	Księga członków kontowa (pap. biały)	50 kartek	0-80
III.	"	opr 100 kart.	2-50
III.	Księga członków kontowa (pap. biały)	150 kartek	3-80
III.	"	200	4-60
IV.	Kwitaryusz dla kursora (pap. biały)	50 " kartek	0-60
IV.	"	opr. 100 kartek	2-20
IV.	"	opr. 200 kartek	3-70
	Instrukcja do prowadzenia książek	1 egzemplarz	0-20

Przybory gimn. wyrobu krajowego.

Dyski żelazne wagi od 1-70 do 2-00 kg. po kor.	3-—
Tyczki bambusowe do skoku długości:	
od 2 m. 70 cm. do 3 m. 30 cm. po kor.	6-—
" 3 " 30 " " 3 " 60 " " " "	6-50
" 3 " 60 " " 4 " — " " " "	7-—
" 4 " — " " 4 " 40 " " " "	8-—

Przesyłka za gotówkę lub za pobraniem pocztowym;
koszta przesyłki ponosi strona zamawiająca.

W komisie:

Cenar E. Gimnastyka szkolna i gry (Metoda szwedzka)		
z ilustracjami i tablicami	4-—	
— Gry piłka (z rycinami)	1-—	
— Wskazówki dla nauczycieli zdających egzamin kwalifikacyjny z gier i zabaw ruchowych		
— i Wallek A. Roczniki sokole z lat 1897, 1898 i 1899		
rocznik	1-—	
Trzydziestolecie Sokola-Macierzy	0-60	
Czterdziestolecie Sokola Macierzy	1-20	
Gimnastyka w obrazach (12 tabl. kor. 4.) każda tablica	0-40	
Kalendarz sokoli rocznik I. 1909, rocznik II. 1910 po	1-—	
Księga pamiątkowa ku uczczeniu 25 roczn. Sokola-Macierzy	2-—	
Korespondentki Sokola-Macierzy 100 sztuk (trójbarwne)	6-—	
" (plakietka dla Ameryki) 100 sztuk	3-—	
Kłóś C. Podręcznik ćwiczeń prostych „Lekka atletyka“		
oprawny	3-60	
Przegląd	1899 1900 1901 brosz.	3-60
Raczyński	Medycyna i zdrowia	0-20
Tokarski	Wietrzy	
opi		1-20
Złot Sok		2-—
Przesyłka	niej kwoty na	m.

Biblioteka Gł. AWF w Krakowie

1800065591