

POLSKI ZWIĄZEK GIER SPORTOWYCH

# SZCZYPIORNIAK

OFICJALNE PRZEPISY  
I KOMENTARZE

WARSZAWA 1934

U7 136 566  
xx 00 128 9103

# PRZEPISY GIER:

S i a t k ó w k i,  
k o s z y k ó w k i,  
h a z e n y  
i s z c z y p i o r n i a k a

WYDANE PRZEZ

POLSKI ZWIĄZEK  
GIER SPORTOWYCH

Do nabycia we wszystkich księ-

starzanie Związku

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800045648

Konopnickiej 6

0, wewn. 5

skiej YMCA

POLSKI ZWIĄZEK GIER SPORTOWYCH

# SZCZYPIORNIAK

OFICJALNE PRZEPISY  
I KOMENTARZE

WARSZAWA 1934

~~1282/1~~



80884

---

Zakł. Graf. B. Pardecki i S-ka, Warszawa, tel. 5-22-05.

Akc. Nr 214 / D / 82 r.

IV. C. 30  
-Ime em

*Broszura niniejsza jest drugim wydaniem przepisów gry w szczypiorniaka, spowodowanem potrzebą uzgodnienia dotychczas obowiązujących przepisów z międzynarodowemi.*

*W związku z tem wprowadzono cały szereg uzupełnień oraz zmian, wzorowanych na obowiązujących powszechnie przepisach Federacji Niemieckiej. Pracy tej dokonali członkowie Zarządu P. Z. G. S., pp. Zięba i Z. Nowak.*

*Przepisy niniejsze wchodzą w życie z dniem 1 listopada 1934 r. anulując równocześnie dotychczasowe (z roku 1930-go).*

ZARZĄD P. Z. G. S.



## I. BOISKO I PRZYBORY.

### 1. Boisko.

Boisko w kształcie prostokąta o szerokości **55—65 mtr.** i długości **90—110 mtr.**, oznaczone wyraźnie białymi linjami szerokości 5 cm. Graniczne linje krótsze boiska zwa się **bramkowemi**, dłuższe **bocznemi**. Całe boisko jest podzielone na dwie połowy **linją środkową** prostopadłą do linii bocznych. Ze środka boiska zakreślone jest **koło** o promieniu 9 mtr. W odległości **16.5 mtr.** od każdej linii bramkowej i równoległe do nich biegnie linja zamykająca **pole spalone**. Wewnątrz każdego pola spalonego w odległości **16.5 mtr.** od słupków bramkowych na zewnątrz biegną linje prostopadłe do bramkowej, łączące ją z linją pola spalonego i wyodrębniające **pole karne**. Pole karne leży w całości na terenie pola spalonego. Dwa ćwierćłuczka zakreślone promieniem **11 mtr.** od słupków bramkowych nazewnątrz, połączone linją równoległą do bramkowej wyodrębniają **pole bramkowe**. Naprzeciw bramek, w odległości **13 mtr.** znajdują się **linje karne** długości **1 mtr.**

Na wszystkich czterech rogach boiska zatoczone są ćwierćłuczka o promieniu **60 cm.**

Na czterech rogach boiska i na przedłużeniu linii środkowej w odległości **1 mtr.** od jej przecięcia z linjami bocznymi winne być umieszczone chorągiewki o wysokości **1.50 mtr.** Na przecięciach linii pól spalonych z linjami bocznymi, oraz linii pól karnych z linjami bramkowymi należy umieścić chorągiewki o wysokości 1 mtr.

*Boisko do szczypiorniaka musi być wolne od dołów, nierówności i t. p. Najlepiej do tego celu odpowiadają boiska*

*piłki nożnej, na których wystarczy dorysować pola bramkowe i przedłużyć linje pola karnego do linii bocznych. Pola bramkowe piłki nożnej nie odpowiadają polom bramkowym szczypiorniaka.*

## **2. Bramki.**

Na środku linii bramkowych stoją bramki, składające się z dwóch słupków wkopanych w odległości 7.30 mtr. od siebie, zamkniętych na wysokości 2.40 mtr. poprzeczką. Do zawodów o mistrzostwo bramki muszą być zaopatrzone w siatki sznurowe lub druciane, umieszczone od słupków w odległości 1.20—1.50 m. na dole, 0.80—1.20 m. na górze.

Słupki i poprzeczki, o przekroju kwadratowym 12×12 cm. i kantach zaokrąglonych winny być od strony boiska biało pomalowane.

## **3. Piłka.**

Piłka skórzana, z gumową dętką o obwodzie 52—58 cm., wagi 400—500 gr.

*Przestrzeganie wymiarów piłki jest konieczne. Skutkiem gry piłką o większych wymiarach, technika gry ulega zmianie, przez co powstaje trudność dostosowania się do obowiązujących zasad gry.*

*Spotykane w handlu piłki o wyżej podanym obwodzie, nie zawsze posiadają przepisową wagę. Aby temu zaradzić najlepiej wkładać do skóry dwie dętki, z których jedna musi być rozpruta i bez wentyla. Zaleca się kupowanie piłek mniejszych, gdyż po pewnym czasie i tak ulegają one rozciągnięciu, wykazując maksymalny obwód dopuszczalny przepisami.*

# **II. ZASADY GRY.**

## **1. Cel gry.**

Celem gry jest wrzucenie piłki do bramki przeciwnika, sposobem zgodnym z przepisami, przyczem piłka całym swym obwodem winna się znaleźć za linią bramkową.



*Za prawidłowo zdobytą bramkę, uważa się również schwytywanie piłki przez bramkarza wewnątrz bramki, a więc poza linią bramkową. Bramka zdobyta przez gracza, który w chwili strzału popełnił przekroczenie przepisów nie może być uznana; za prawidłowo zdobytą uważa się natomiast bramkę, mimo przewinienia w chwili strzału, popełnionego przez stronę broniącą.*

## **2. Zwycięzca.**

Zwycięzcą zostaje drużyna, która w ciągu przepisanego czasu zdołała uzyskać więcej bramek. W razie równej ilości bramek zdobytych lub wyniku bezbramkowego spotkanie jest nierozstrzygnięte.

*W wypadku, gdy chodzi koniecznie o wyłonienie drużyny zwycięskiej, należy grę przedłużyć o 10 min. bez zmiany pól. Gdyby i to nie dało rezultatu, po 5-minutowej przerwie i zmianie pól przedłuża się grę o dalsze ostateczne 10 min. poczem bez względu na wynik, grę się przerywa.*

*Przy prowadzeniu finałów mistrzostw Okręgu lub Polski sposobem turniejowym o spotkaniach nierozstrzygniętych może decydować specjalne zarządzenie Wydziału Gier i Dyscypliny danego Okręgu względnie Polskiego Związku Gier Sportowych.*

## **3. Czas gry.**

Gra trwa 60 minut w dwóch częściach po 30 minut, z przerwą 10-cio minutową po pierwszej części. Sędzia może przedłużyć grę, jeżeli w ciągu jej trwania nieprzewidziane wypadki spowodowały przerwy, tak jednak by czas rzeczywistej gry nie przekroczył 60 minut.

## **4. Drużyny.**

W grze biorą udział dwie drużyny, każda po 11-tu graczy. Pięciu gra w napadzie, trzech w pomocy, dwóch w obronie i jeden w bramce.

Na czele drużyny stoi kapitan, który reprezentuje ją wobec sędziego i wypełnia wszelkie formalności.

Liczba grających nie może być mniejsza, jak 8-miu. Jeżeli wskutek usunięcia z boiska, kontuzji i t. p. skład drużyny zmaleje niżej tej liczby, sędzia odgwiszduje zawody jako wygrane przez drużynę przeciwną.

Wstawienie graczy rezerwowych może mieć miejsce tylko w spotkaniach towarzyskich. Gracz usunięty z gry przez sędziego nie może być zastąpiony graczem rezerwowym.

Gracz opuszczający chwilowo boisko musi o tem zawiadomić przez kapitana drużyny — sędziego, przy opuszczeniu i powrocie na boisko.

## 5. Ubiór graczy.

Wszyscy gracze drużyny muszą mieć jednakowego koloru ubiór za wyjątkiem bramkarza, który ma być odmiennie ubrany. Drużyny nie mogą mieć ubiorów podobnych; różnica kolorów musi być wyraźna.

*Nie wolno do gry używać obuwia lekkoatletycznego z kolcami, względnie innego, podkutego gwoździami. Wolno natomiast używać bucików podobnych do piłkarskich, jednak o miękkich szpicach z kołkami skórzanymi i paskami na podszwach. W czasie gry nie mogą gracze mieć na rękach zegarków, pierścionków i t. p.*

## 6. Losowanie.

Przed grą sędzia w obecności kapitanów drużyn odbywa losowanie o pierwszeństwo wyboru boiska lub zaczęcia gry.

Gdy jedna z drużyn wybierze zaczęcie gry, druga drużyna wybiera boisko.

## 7. Ustawienie przed rozpoczęciem gry.

W chwili rozpoczęcia gry wszyscy gracze winni się znajdować na własnej połowie boiska, na swych pozycjach.

Trzech graczy ataku drużyny rozpoczynającej grę (środek i łącznicy) znajdują się wewnątrz koła środkowego tuż przy linii środkowej. Trójka środkowa drużyny przeciwnej ustawia się poza kołem środkowym, a więc przynajmniej o 9 mtr. od środka boiska.

### 8. Rozpoczęcie gry.

Grę rozpoczyna, na gwizdek sędziego, środkowy napadu rzutem w kierunku bramki przeciwnika. Aż do chwili wyrzucenia piłki przez gracza środkowego nie wolno graczom przekraczać linii środkowej boiska.

*Podanie piłki przez gracza środkowego przy każdorazowym rozpoczęciu gry nie może, być skierowane do tyłu. Za dwukrotne nieprzepisowe rozpoczęcie gry przyznaje się rzut wolny drużynie przeciwnej.*

### 9. Zmiana pól.

Po przerwie następuje zmiana pól, poczem grę rozpoczyna ze środka nie ta drużyna, co na początku, lecz przeciwna. Po zdobyciu bramki przez jedną z drużyn rozpoczyna grę ze środka drużyna przeciwna.

### 10. Zasady gry.

Gra w szczypiorniaku polega na podawaniu, chwytaniu, rzucaniu, podbijaniu piłki wszystkimi częściami ciała powyżej kolan. Ponadto można toczyć piłkę po ziemi, kozłować dowolnym sposobem (jednorącz, na zmiany i oburącz) podbijać dłonią, grzbietem dłoni, jej bokiem i pięścią, przenosić jednorącz lub oburącz, o ile w tym czasie nie nastąpiło przekroczenie któregoś z innych przepisów (przebiegnięcie więcej, jak trzy kroki, podbicie na dłoni), wybić piłkę z rąk przeciwnika wolno otwartą dłonią.

Nie wolno w czasie gry: trzymać piłki dłużej bez kozłowania, jak trzy sekundy, stojąc w miejscu, biegać z pił-

ką w rękę więcej jak trzy kroki, przyczem w trzecim kroku należy piłkę odrzucić, dotykać piłki dwa razy kolejno po sobie zanim ta nie dotknęła innego gracza lub ziemi, wyrywać piłkę z rąk przeciwnika lub wybijać mu ją pięścią.

Za podwójne dotknięcie piłki uważa się:

- a) podrzucenie piłki w górę i chwytywanie spowrotem,
- b) schwytywanie rękami i odbicie jakąkolwiek częścią ciała, bezpośrednio potem lub odwrotnie,
- c) nierównoczesne schwytywanie rękami (schwytywanie jedną poczem dolożenie drugiej),
- d) wszystkie niewyraźne chwyty, przy których piłka zatrzepoce w rękach.

*Bardzo często, wypadek podwójnego chwytu zachodzi przy kozłowaniu oburącz, gdzie gracz po schwytyaniu dociąga piłkę do piersi.*

## 11. Bramkarz — pole bramkowe.

Bramkarz może bronić w dowolny sposób, ale tylko w obrębie pola bramkowego. Może odbijać piłkę nogą, o ile nie schwytał jej wcześniej w ręce.

Na polu bramkowym może grać tylko bramkarz własny. Poza polem bramkowym, może bramkarz grać, podlega jednak wtedy przepisom, które obowiązują wszystkich pozostałych graczy.

*Podwójne podbicie, przetrzymanie piłki (o ile nie był zarządzone rzut od bramki) przez bramkarza na polu bramkowym nie jest przewinieniem.*

## 12. Spalony.

Każdy gracz atakującej drużyny, przebywający na polu spalonym jest spalony, jeżeli piłka znajduje się poza nim. Sędzia jednak dopiero wtedy grę przerywa i zarządza rzut wolny dla drużyny przeciwnej, kiedy piłka dostanie się w obręb pola spalonego, o ile znajduje się tam gracz atakujący.

Řzut wolny za spalony wykonuje się z linii pola spalonego w miejscu, gdzie piłka przeszła tę linię.

*Gracz ustawiony przy linii pola spalonego, oczekujący na piłkę, po otrzymaniu jej jest spalony, o ile na pole spalone nie wniesie wcześniej piłki, lecz wejdzie na nie nogami, a nawet jedną nogą. W wypadku gdy piłka rzucona zostanie z pola spalonego do tyłu, a następnie spowrotem na to pole wszyscy gracze drużyny atakującej są spaleni, jeżeli nie opuścili pola spalonego.*

*Prowadzący zawody musi w czasie gry w pobliżu pola spalonego objąć wzrokiem całą szerokość boiska, gdyż bardzo często gra toczy się z jednej strony boiska, a po przeciwnej stronie gracz znajduje się na spalonym.*

### 13. Gra ciałem.

Gra ciałem jest dopuszczalną przez atakowanie z przodu i zastawianie przeciwnika, ale nie może mieć przy tem miejsca nadużywanie siły fizycznej. Wszelkie pchanie, kopanie, wpadanie na przeciwnika, trzymanie za ubiór, ręce i nogi, obejmowanie rękami, podstawianie nóg i t. p. Ponadto jest niedozwolone, atakowanie przeciwnika z tyłu w jakiegokolwiek formie.

*Sprawa atakowania w wielu wypadkach pozostaje do indywidualnej oceny sędziego, który musi wczuć się obiektywnie w położenie i ocenić, czy gracz atakowany przez przyznanie mu rzutu wolnego odniesie z tego korzyść. Niejednokrotnie bywają wypadki, że przez przyznanie drużynie rzutu wolnego, a nawet karnego za nieprzepisowe atakowanie drużyna może mieć mniej korzyści, gdyż w chwili atakowania gracz, posiadający piłkę mógł wykonać korzystniejsze podanie, czy nawet strzał na bramkę.*

*W wypadku, gdy gracz posiadający piłkę jest atakowany z przodu i odwróci się w chwili atakowania, przez co znajdzie się tyłem do gracza atakującego nie należy gry przerywać.*

*Specjalnie trudną do oceny jest gra pod bramką, gdzie drużyny broniącej kilku graczy równocześnie niechce dopuścić przeciwnika do strzału. W chwilach takich sędzia powinien znajdować się jaknajbliżej gry tak jednak by nie przeszkadzać graczom.*

### III. RZUTY.

#### 1. Rzut z linii.

Wyjście piłki całym swym obwodem poza granice boiska nazywamy autem i jeżeli piłka wyszła przez linię boczną następuje rzut z linii wykonany przez gracza drużyny, która nie dotknęła piłki bezpośrednio przed jej wyjściem z boiska.

Rzut z linii bocznej (aut boczny) wykonywa się w miejscu, gdzie piłka przekroczyła boisko, przyczem wykonywający stoi stopami na linii twarzą do boiska. Piłkę wyrzuca na gwizdek sędziego oburącz z nad głowy, nie odrywając stóp od ziemi.

Rzutom z linii nie może być bezpośrednio zdobyta bramka. Wszyscy gracze przeciwnej drużyny winni się znajdować w chwili wykonania rzutu przynajmniej o 6 m. od wykonywującego.

*Źłe ustawienie się na linii, stanie poza linią, odrywanie stóp od ziemi, wyrzucenie nie z nad głowy, uważane są za nieprzepisowe wykonanie rzutu, za co zarządza sędzia rzut wolny dla drużyny przeciwnej, z miejsca gdzie był wykonany rzut z linii.*

#### 2. Rzut od bramki.

Jeżeli piłka wyjdzie poza boisko przez linię bramkową, dotknięta bezpośrednio przed tem przez gracza drużyny atakującej, następuje rzut od bramki (aut bramkowy) wykonany przez bramkarza z pola bramkowego nie później, jak w trzy

sekundy po gwizdku sędziego. Przy rzucie tym bramkarz nie może wybić piłki nogą.

*Piłka pozostaje nadal w grze, jeżeli odbije się od słupka bramkowego, poprzeczki, chorągiewki (z wyjątkiem środkowych stojących poza boiskiem) lub sędziego, — zachodzi jednak wypadek autu, gdy piłka wróci na boisko po odbiciu się od przedmiotu lub osoby znajdującej się poza boiskiem.*

### 3. Rzut z rogu.

Jeżeli piłka przeszła linię bramkową, dotknięta bezpośrednio przedtem przez gracza drużyny broniącej, następuje rzut z rogu, wykonany przez drużynę atakującą z miejsca przecięcia linii bocznej z linią bramkową, po tej stronie bramki, po której piłka przeszła granicę boiska. Rzut z rogu wykonuje się jednorącz lub oburącz, przyczem przy braniu zamachu może gracz przenieść piłkę poza granicę boiska. Przy wykonywaniu tego rzutu gracz stoi jedną stopą na linii bocznej, drugą na linii bramkowej, twarzą do boiska. Podczas rzutu przeciwnicy muszą być oddaleni przynajmniej o 6 metrów od wykonyującego rzut.

### 4. Mały róg.

Mały róg wykonuje drużyna atakująca z punktu przecięcia się linii bramkowej z boczną pola karnego. Przeciwnicy podczas wykonywania tego rzutu muszą się znajdować w odległości przynajmniej 6 metrów od rzucającego.

Rzutami z małego rogu i z rogu może być zdobyta bramka bezpośrednio.

### 5. Rzut wolny.

Rzut wolny wykonuje się na gwizdek sędziego jednorącz w dowolnym kierunku, z miejsca gdzie przeciwnik zawinił. Gracze obydwu drużyn, w czasie rzutu znajdują się nie bliżej jak 6 m. od wykonującego. Jeżeli miejsce to znajduje

się bliżej jak 6 m. od pola bramkowego, wolno drużynie broniącej ustawić się tuż przy linii pola bramkowego, a sam rzut nie może być wykonany w mniejszej od niej odległości, jak 3 metry. Rzutem wolnym można zdobyć bramkę bezpośrednio.

W czasie wykonywania rzutu wolnego w pobliżu własnej bramki, podanie piłki nie może być uskutecznione do bramkarza. Jeżeli rzut wolny wypadnie tuż przy linii pola bramkowego przeciwnika, miejsce wykonania rzutu należy przesunąć do tyłu, najmniej na odległość 3 metrów.

Rzut wolny musi być wykonany z miejsca, nie wolno przy tym rzucie podskoczyć, lub oderwać choćby jedną nogę od ziemi.

## 6. Rzut karny.

Rzut karny wykonuje się z linii rzutu karnego, bezpośrednio w kierunku bramki przeciwnika, bronionej tylko przez bramkarza. Rzucającemu nie wolno przy wyrzucie przekroczyć linii rzutu karnego. Wszyscy pozostali gracze za wyjątkiem obrony, w czasie wykonania rzutu karnego, muszą się znajdować poza polem karnym. Obrona może się ustawić przed polem bramkowym, tak jednak by nie przeszkodzić graczowi w wykonaniu tego rzutu. Jeżeli przed wykonaniem rzutu wejdzie w pole karne gracz drużyny broniącej, z pozostałych graczy, a bramka została zdobyta, sędzia uznaje ją, gdy nie została zdobyta, zarządza powtórzenie rzutu. Powtórzenie rzutu następuje również, gdy bramka została zdobyta, a w pole karne wejdzie gracz drużyny atakującej. Gdy bramka nie została zdobyta, grę prowadzi się dalej, rzutu nie powtarzając. W razie ponownego wejścia w pole gracza drużyny atakującej na pole karne, sędzia zarządza rzut wolny dla drużyny broniącej, który wykonuje się z linii karnej. Przy rzutach z linii, z rogu, z małego rogu, wolnym i karnym, wykonującemu rzut nie wolno dotknąć ponownie piłki dopóki nie dotknie jej inny gracz lub nie odbije się ona od bramki.



Za ponowne dotknięcie piłki po wyrzuceniu, uważa się również dotknięcie piłki o ziemię, po gwizdku sędziego, i dopiero wykonanie rzutu.

### **7. Rzut sędziowski.**

W wątpliwych do rozstrzygnięcia wypadkach, niepociągających za sobą konieczności zastosowania rzutu wolnego, małego rogu, czy karnego, sędzia grę przerywa, wznawiając ją w temsamem miejscu rzutem sędziowskim, przez opuszczenie piłki na ziemię. Graczom nie wolno dotknąć piłki przed jej zetknięciem z ziemią. Jeżeli piłka wyjdzie poza boisko przed dotknięciem jej przez któregokolwiek z graczy należy rzut powtórzyć. W czasie wykonania rzutu wszyscy gracze muszą znajdować się niebliżej, niż 6 metrów od sędziego.

### **8. Czas wykonania rzutów.**

Przed wykonaniem każdego z wymienionych rzutów za wyjątkiem sędziowskiego, piłka musi spoczywać w rękach rzucającego, a sam rzut musi być wykonany najpóźniej w 3 sekundy po gwizdku sędziego.

## **IV. KARY.**

Wszelkie przekroczenia przepisów dzielimy na przewinienia techniczne, osobiste i terenowe. Za przekroczenie przepisów przez gracza, sędzia karze drużynę, rzutem wolnym, małym rogiem lub karnym, przyznanyim drużynie przeciwnej, a nawet usunięciem winnego gracza z boiska.

### **1. Rzutem wolnym karze się następujące przewinienia:**

#### **a) Przewinienia techniczne:**

- a) uderzenie piłki nogą poniżej kolana,
- b) przetrzymanie piłki t. zn. stanie z piłką bez kozłowania dłużej jak trzy sekundy, bieganie z piłką w ręku więcej jak trzy kroki, zwlekanie z wykonaniem rzutu rozpoczęcia gry, z linji, rogu, małego rogu, wolnego

i karnego dłużej jak 3 sekundy po gwizdku sędziego.

- c) dotykanie piłki dwa razy bezpośrednio po sobie, (podwójny chwyt, dochwyt), zanim ta nie dotknęła innego gracza, bramki, lub ziemi,
- d) nieprawidłowe wykonanie rzutu z linii, z rogu, małego rogu, wolnego i karnego,
- e) powtórne dotknięcie piłki przez wykonującego rzut rozpoczęcia gry, z linii, z rogu, małego rogu, wolny lub karny, zanim ta nie dotknęła innego gracza lub bramki,
- f) przeszkadzanie sędziemu w czasie rzutu sędziowskiego, graczowi przy rzucie z linii, z rogu, małego rogu, od bramki, wolnym przez stanie bliżej, niż 6 metrów,
- g) dotknięcie piłki przy rzucie sędziowskim przed jej odbiciem od ziemi,
- h) przekroczenie linii rzutu karnego w chwili wykonania rzutu.

#### **b) Przewinienia osobiste:**

- a) atakowanie przeciwnika z tyłu,
- b) wszelką grę niebezpieczną t. zn. pchanie, kopanie, padanie na przeciwnika, trzymanie za ubiór, ręce i nogi, obejmowanie, popychanie rękami, podstawianie nogi i t. p.,
- c) wybijanie pięścią lub wrywanie oburącz piłki przeciwnikowi.
- d) celowe uderzenie piłką przeciwnika (za to przewinienie należy usunąć zawodnika z boiska).

#### **c) Przewinienia terenowe:**

- a) kiedy gracz jest spalony,
- b) wchodzenie przez napastnika drużyny atakującej na pole bramkowe przeciwnika.

- c) wyjmowanie piłki przez drużynę atakującą z pola bramkowego przeciwnika,
- d) pychanie przeciwnika w pole bramkowe.

## 2. Rzutem karnym karze się następujące przewinienia:

- a) wszelkie przewinienia osobiste, popełnione na terenie własnego pola karnego,
- b) celowe uderzenie przeciwnika piłką na własnym polu karnym,
- c) rozmyślne podanie piłki własnemu bramkarzowi na pole bramkowe,
- d) wchodzenie na własne pole bramkowe, w celach obrony,
- e) wciąganie piłki na pole bramkowe przez bramkarza,
- f) niezawiadomienie sędziego o zmianie bramkarza.  
*(Miejsce bramkarza może zająć tylko gracz od początku czynny w grze).*

## 3. Małym rogim karze się:

- a) wyjmowanie piłki przez drużynę broniącą z własnego pola bramkowego,
- b) wykopywanie przez bramkarza schwytej piłki,
- c) nierozmyślne wrzucenie piłki do własnego pola bramkowego, jeżeli nie wpadła ona do bramki (w wypadku przeciwnym uznaje się bramkę). Pod punkt ten podciąga się moment gdy piłka rzucona przez atakującego zmienia kierunek biegu, na skutek odbicia jej przez obrońcę, o ile nie wpadła do bramki,
- d) opóźnienie przez bramkarza wyrzutu od bramki dłużej, jak trzy sekundy po gwizdku sędziego.

## 4. Wykluczenie z gry:

Wykluczenie gracza z gry może nastąpić za systematyczne celowe popełnianie błędów osobistych, wszczynanie kłótni,

z sędziami, graczami, publicznością, zwracanie uwagi sędziemu. Przed wykluczeniem gracza z boiska winien on być w zasadzie dwukrotnie napomniany, w wypadkach ciężkiego przewinienia, jak czynne znieważenie sędziego, któregoś z graczy lub publiczności, obrażenie sędziego, lub przeciwnika, celowe uderzenie przeciwnika piłką lub specjalnie niebezpieczną grę, może nastąpić wykluczenie z gry bez poprzedniego napomnienia.

## V. SĘDZIA.

Spotkanie dwóch drużyn szczypiorniaka prowadzi sędzia główny, którego orzeczenia są bezapelacyjne i niepodlegające dyskusji. W obowiązkach jego pomagają mu dwaj sędziowie bramkowi i dwaj boczni. Ich prawem i obowiązkiem jest, poza stwierdzeniem faktu wyjścia piłki poza boisko, i strony winnej, zwracanie uwagi sędziego głównego na błędy i przewinienia, których, według ich mniemania nie mógłby widzieć.

Ostateczna jednak decyzja przysługuje sędziemu głównemu, jak również wyłączne prawo przerywania gry.

Sędzia główny ma prawo zmienić pomocniczego o ile ten udziela mu świadomie fałszywych informacji.

*W ważniejszych spotkaniach o Mistrzostwo Okręgu winien Okręgowy Wydział Spraw Sędziowskich wyznaczyć prócz sędziego głównego także sędziów pomocniczych. Przy spotkaniach finałowych o Mistrzostwo Polski, wyznacza Wydział Spraw Sędziowskich tego Okręgu, na terenie którego zawody się odbywają, wszystkich sędziów pomocniczych na każde spotkanie, przyczem unikać należy wyznaczania sędziów przynależnych do klubów biorących udział w tych rozgrywkach Sędziego głównego wyznacza W. S. S. P. Z. G. S.*

Sędzia główny winien przybyć na boisko najpóźniej na 15 minut przed zawodami, aby móc stwierdzić, czy istnieją wszystkie warunki normalnego rozegrania zawodów. W żadnym wypadku sędzia nie powinien rozpocząć gry jeżeli:

- a) boisko nie jest dokładnie wyznaczone,
- b) brak jest chorągiewek,
- c) bramki nie odpowiadają przepisom,
- d) brak jest siatek przy bramkach,
- e) piłka nie jest przepisowa,
- f) jedna lub obie drużyny spóźnią się do gry ponad 20 minut,
- g) jedna z drużyn nie jest w komplecie.

*W spotkaniach towarzyskich sędzia może prowadzić grę, jeżeli nie wszystkie warunki są wypełnione. Wyjątkiem jest punkt g. W wypadku gdy do zawodów o mistrzostwo spóźnią się jedna lub dwie drużyny, sędzia nie może nawet na prośbę obu kapitanów drużyn, prowadzić zawodów o Mistrzostwo, a jeżeli prowadzi zawody te jako towarzyskie winien to uwidocznić w protokole.*

Przed rozpoczęciem zawodów sędzia otrzymuje od kapitanów drużyn pisemne wykazy grających, przez kapitanów podpisane, sprawdza obecność sędziów pomocniczych, a następnie w obecności kapitanów losuje pierwszeństwo wyboru boiska i rozpoczęcia gry. Po prawidłowym ustawieniu się drużyn, sędzia stwierdza czas rozpoczęcia gry i daje gwizdkiem znak rozpoczęcia.

*Sędzia główny w przeciwieństwie np. do sędziego piłki koszykowej, nie dysponuje żadną Komisją sędziowską, ale sam mierzy czas gry i notuje zdobyte punkty.*

Sędzia przerywa grę w razie przekroczenia przepisów przez zawodników, w razie wypadku na boisku, ulewnego deszczu, zapadnięcia znoju, wtargnięcia publiczności na boisko, bójki na boisku, uszkodzenia bramki (jeżeli to nastąpi w chwili strzału, decyduje czy bramka została zdobyta) i t. p.

Sędzia winien zwracać się do graczy tylko przez kapitanów drużyn, podobnie jak i gracze do niego. Po upływie przepisowego czasu gry sędzia grę przerywa, jeżeli uprzednio podyktował rzut karny, przedłuża grę na prawidłowe wykonanie tego rzutu.

## SPIS RZECZY.

### I. Boisko i Przybory

- 1) boisko . . . . 5
- 2) bramki . . . . 6
- 3) piłka . . . . 6

### II. Zasady gry

- 1) cel gry . . . . 6
- 2) zwycięzca . . . . 7
- 3) czas gry . . . . 7
- 4) drużyny . . . . 7
- 5) ubiór graczy . . . 8
- 6) losowanie . . . . 8
- 7) ustawienie przed  
rozpoczęciem gry . . 8
- 8) rozpoczęcie gry . . 9
- 9) zmiana pól . . . . 9
- 10) zasady gry . . . . 9
- 11) bramkarz — pole  
bramkowe . . . . 10
- 12) spalony . . . . 10
- 13) gra ciałem . . . . 11

### III. Rzuty

- 1) rzut z linji . . . 12
- 2) rzut od bramki . 12
- 3) rzut z rogu . . . 13
- 4) mały róg . . . . 13
- 5) rzut wolny . . . 13
- 6) rzut karny . . . 14
- 7) rzut sędziowski . 15
- 8) czas wykonania  
rzutów . . . . 15

### IV. Kary

- 1) rzuty wolne . . . 15
  - a) przewinienia  
techniczne . . . 15
  - b) przewinienia  
osobiste . . . . 16
  - c) przewinienia  
terenowe . . . . 16
- 2) rzuty karne . . . 17
- 3) mały róg . . . . 17
- 4) wykluczenie z gry 17

### V. Sędzia . . . . 18



SKŁADNICA  
SPORTOWA

„STADJON“

WARSZAWA

UL. KRÓLEWSKA Nr. 31

Telefony 255-81, 281-06.

POLECA WYROBY  
WŁASNEJ WYTWÓRNI

Przeplisowe piłki,  
siatki, kostjomy  
do gier sporto-  
wych oraz wszelki  
sprzęt sportowy,  
ekwipunek har-  
cerski, tury-  
styczny i t. d.

NA WARUNKACH  
NAJDOGODNIEJSZYCH

Żądajcie cenników

Kostjomy  
i sprzęt re-  
prezentacyjny  
wykonywa  
znana firma  
sportowa



Ż a d a ć  
c e n n i k ó w  
C e n y  
n a j n i ż s z e

KOLEKCJA  
SWF UJ

80884

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800045648



1292/1a

Polski Związek Gier Sportowych

# POPRAWKI I UZUPEŁNIENIA

DO PRZEPISÓW  
SZCZYPIORNIAKA



WARSZAWA 1935

1292 1

## **POPRAWKI I UZUPEŁNIENIA**

do przepisów szczyploniaka opracowane  
przez pp. Mrozowskiego, Piotrowskiego, Nowaka.

### **Strona 5-a Rozdz. I-y „Boisko i Przybory“ pkt. 1. Boisko.**

skreśla się zdania: „Na wszystkich czterech rogach... o promieniu 60 cm.“.

#### **Zmiana.**

Wszystkie chorągiewki mają mieć wysokość najmniej 1.50 m.

### **Strona 6-a pkt. 3. Piłka. Zmiana.**

Piłka skórzana z gumową dętką o obwodzie 58-60 cm (dla mężczyzn), a 56 cm. (dla kobiet). Waga piłki dla kobiet i mężczyzn 400—500 gr.

### **Strona 7-a pkt. 2. Zwycięzca. Zmiana:**

Zamiast II-ej i III-ej części komentarza ma być: „W wypadku gdy chodzi o wyłonienie drużyny zwycięskiej, zarządza sędzia, po upływie normalnego czasu gry, przerwę 10 min., po której losuje wraz z kapitanami strony boiska. Czas dogrywki wynosi  $2 \times 10$  min. z przerwą tylko dla zmiany boiska. W razie gdyby dogrywka ta nie dała rezultatu, to po ponownej

10 min. przerwie odbywa się losowanie stron boiska i gra toczy się do uzyskania bramki, ale nie dłużej jak 10 min. Dla kobiet pierwsza dogrywka trwa  $2 \times 5$  minut.

### **Strona 7-a pkt. 3. Czas gry. Uzupełnienie.**

Czas gry dla kobiet i młodzieży do lat 16 trwa  $2 \times 20$  min.

### **Strona 7-a pkt. 4. Drużyny. Zmiana:**

Zamiast zdań 4 i 5: „Liczba grających... aż do... drużynę przeciwną“ ma być: „Do zawodów drużyna musi wystąpić w ilości najmniej 8 graczy i może się uzupełnić do końca zawodów.

W razie zmniejszenia się liczby graczy w czasie gry poniżej 8-miu, grę prowadzi się dalej.

### **Po zdaniu 6-ym:**

„Wstawienie graczy rezerwowych... dodać: po uprzednim porozumieniu się kapitanów drużyn i zawiadomieniem przed zawodami sędziego.

### **Strona 8-a pkt. 5. Ubiór graczy. Uzupełnienie:**

„Kołki skórzane muszą być okrągłe o średnicy najmniej 12 mm, a paski na podeszwach muszą być najmniej 12 mm szerokie.

### **Strona 8-a pkt. 6. Losowanie.**

Skreślić należy koniec ustępu od słów: „lub zaczęcia gry... aż do ...wybiera boisko“.

### **Strona 9-a pkt. 8. Rozpoczęcie gry.**

Skreśla się w zdaniu 1-em słowa: „w kierunku bramki przeciwnika“ oraz cały komentarz pisany drukiem pochyłym.

## **Strona 9-a pkt. 10. Zasady gry. Zmiana.**

W zdaniu 1-em zamiast słów: „powyżej kolan“ ma być: „z wyjątkiem nóg poniżej kolan“. Zamiast zdań 3-ego, 4-go i 5-go od słów: „nie wolno w czasie gry: ..... aż do końca ustępu wraz z komentarzem, ma być: **Nie wolno:**

- a) trzymać piłki w ręku lub na ziemi dłużej jak 3 sekundy,
- b) biec z piłką w ręku (także w miejscu) więcej niż 3 kroki, przyczem najdalej po 3-ym kroku piłkę należy z rąk wypuścić,
- c) dotykać piłki 2 razy kolejno po sobie, (umyślne podrzucanie piłki z ponownym chwytem, lub odbiciem),
- d) uderzać piłkę nogą poniżej kolan, jeżeli przez to piłka zatrzyma się lub dostanie w posiadanie gracza tej samej drużyny.

Powtórne schwytywanie piłki oraz przekładanie i przerzucanie piłki schwytej z ręki do ręki nie jest błędem.

## **Strona 10 pkt. 11. Bramkarz. Pole bramkowe. Zamiast całego pkt. 11. ma być pkt. 11 a. Pole bramkowe. W brzmieniu:**

„W polu bramkowym może grać tylko bramkarz własny. Linja pola bramkowego znajduje się w obrębie pola bramkowego. Za wejście na pole bramkowe uważa się już dotknięcie przez gracza nogą linii pola bramkowego. Gdy do pola bramkowego wejdzie gracz drużyny atakującej zawinia rzut wolny, natomiast rzut karny stosuje się, gdy w pole bramkowe wejdzie gracz drużyny broniącej obydwoma nogami, w wyraźnym celu obrony, (w innym wypadku mały róg).

Nie karze się wpadnięcia do pola bramkowego, jeżeli nogi pozostają za linią, oraz po strzale.

W polu bramkowym piłka należy wyłącznie do bramkarza.

Wyjmowanie piłki z pola bramkowego przez drużynę atakującą, karze się rzutem wolnym, przez drużynę broniącą — ma-

łym rogiem. Jeżeli gracz drużyny broniącej dotknął ostatni piłki, spadającej w pole bramkowe, to:

- 1) jeżeli wpadła do bramki — uznaje się bramkę,
- 2) przy wyraźnym podaniu piłki przez drużynę broniącą do pola bramkowego daje się:
  - a) rzut karny, — gdy bramkarz dotknął piłki,
  - b) mały róg — w przeciwnym wypadku,
- 3) jeżeli piłka rzucona na bramkę odbije się od graczy drużyny broniącej, wpadnie do pola bramkowego lub zostanie przez bramkarza schwytana nie należy gry przerywać.

### **Strona 10 pkt. 11b. Bramkarz.**

Bramkarz może bronić w dowolny sposób, nogami wolno mu odbijać piłkę posuwającą się tylko w stronę linii bramkowej (w innym wypadku stosuje się mały róg). Wolno mu biegać z piłką w polu bramkowym bez ograniczeń.

Bramkarza w polu bramkowym atakować nie można i za przekroczenie tego przepisu stosuje się mały róg. Poza polem bramkowym obowiązują bramkarza przepisy dla pozostałych graczy.

Rozmyślne przetrzymywanie piłki przez bramkarza dłużej niż 3 sek. po gwizdku sędziego, wynoszenie piłki przez bramkarza z pola bramkowego karze się małym rogiem.

Wnoszenie piłki w pole bramkowe jest niedozwolone i przewinienie to karze się rzutem karnym. Zmianę bramkarza musi się zgłosić sędziemu. Nowy bramkarz może wejść w pole bramkowe dopiero po opuszczeniu go przez poprzedniego bramkarza.

### **Strona 10 pkt. 12. Spalony. Uzupełnienie.**

Do I-ej części punktu dodać należy: „Gracz wprowadzający piłkę do pola spalonego nie może być spalony“.

### **Strona 11-a pkt. 13. Gra ciałem. Uzupełnienie.**

W zdaniu 1-em po słowach: „...i zastawienie przeciwnika...“ dodać: „także z rozłożonymi rękami“.

W zdaniu 3-em po słowach: „w jakiegokolwiek formie“ dodać: „dalej wyrwanie przeciwnikowi piłki oburącz lub wybijanie jej pięścią, rzucanie się pod nogi przeciwnika“.

### **Strona 12-a rozdz. III. Rzuty. Pkt. 1-y.**

Zamiast „Rzut z linii“ ma być „Rzut boczny“. W całych przepisach termin „Rzut z linii“ należy zamienić na „rzut boczny“. Zamiast zdań 2, 3, 4, 5 i 6, ma być: „Rzut boczny wykonywa się z poza linii bocznej z za miejsca, w którym piłka przekroczyła boisko, przyczem obie stopy wykonującego rzut muszą znajdować się poza linią. Piłkę wyrzuca się oburącz z nad głowy.“

Graczowi nie wolno przeszkadzać przy wykonywaniu rzutu. Za źle wykonany rzut boczny stosuje się rzut wolny.

### **Strona 12-a pkt. 2-gi. Rzut od bramki. Uzupełnienie.**

Dodać należy: „Bramkarz może wykonać rzut od bramki pięścią“.

### **Strona 13-a pkt. 5. Rzut wolny. Zmiana i uzupełnienie.**

Skreśla się w zdaniu 1-em słowo: „Jednorącz“. W zdaniu 2-em ma być zamiast: „gracze obydwu drużyn“ — „gracze drużyny przeciwnej“. W zdaniu 3-im zamiast „3 mtr.“ ma być „4 metry“. W zdaniu 6-em zamiast „3 metry“ ma być „4 metry“. Zamiast zdania 7-go ma być: „rzut wolny musi być wykonany z miejsca, bez skoku i rozbiegu. Wolno jednak stać na jednej nodze, wysuwać lub cofać nogę, podnosić kolejno nogi bez posuwania się w terenie“.

### **Strona 14-a pkt. 6. Rzut karny. Uzupełnienie.**

Po zdaniu 2-em dodać: „Ale upadek lub przekroczenie linii po momencie wyrzutu piłki nie jest błędem“. W zdaniu 3-em skreśla się słowa: „za wyjątkiem obrony“.

Zdanie 4-e od słów: „obrona.. do ..wykonania tego rzutu“, skreśla się całe. W zdaniu 5-em skreśla się słowa: „Z pozostałych graczy“. W zdaniu 9-em zamiast słów: „przy rzutach z linii“ ma być „przy rzutach bocznych“.

W wypadku, gdy w momencie dyktowania rzutu wolnego lub karnego kończy się czas gry, należy grę przedłużyć na wykonanie rzutu.

### **Strona 15-a pkt. 7. Rzut sędziowski. Zmiana z uzupełnieniem.**

W zdaniu 1-em zamiast słów: „przez opuszczenie piłki na ziemię“ ma być „przez silne pionowe uderzenie piłką o ziemię“. Rzut sędziowski nie może być wykonany bliżej jak 4 metry od linii pola bramkowego.

### **Strona 15-a rozdz. IV. Kary. Zmiany i uzupełnienia.**

#### **a) Przewinienia techniczne.**

W pkt. b. skreśla się słowo „z linii“, w pkt. c. skreśla się: (podwójny chwyt, dochwyt). W pkt. d, zamiast „rzutu z linii“ — „rzutu bocznego“. W pkt. e. i w pkt. f. — jak w pkt. d., oraz dodać należy punkty:

- i) przekroczenie linii środkowej przez graczy przed wyrzuceniem piłki przez środkowego, przy zaczęciu na środku,
- j) niezgłoszenie się gracza wchodzącego na boisko.

### **Strona 16-a pkt. b. Przewinienia osobiste.**

W pkt. b. dodać: „rzucanie się pod nogi i t. p.

**Strona 17-a pkt. 2. Zmiana i uzupełnienie. Rzutem karnym karze się następujące przewinienia:**

- w pkt. a) zamiast słowa „wszelkie“ — „brutalne“,  
w pkt. c) rozmyślne podanie schwytej piłki własnemu bramkarzowi na pole bramkowe,  
w pkt. d) wchodzenie obydwoma nogami na własne pole bramkowe, w wyraźnych celach obrony.  
Dodać pkt. g). Gdy nowy bramkarz wejdzie na pole bramkowe, przed opuszczeniem go przez poprzedniego bramkarza.

**Strona 17-a pkt. 3. Małym rogiem karze się: Zmiana i uzupełnienie.**

- W pkt. c. skreśla się zdanie 2-e od słów: „pod punkt ten.. do ...wpadła do bramki“. Dodaje się punkty:  
e) Wchodzenie na własne pole bramkowe,  
f) Przekroczenie przez bramkarza linii pola bramkowego z piłką przy rzucie od bramki lub wyrzuceniu piłki przez bramkarza z pola bramkowego.

**Strona 18-a rozdz. V. Sędzia. Uzupełnienie.**

W ostatnim zdaniu po słowach: „podyktował rzut karny“ dodać należy „lub wolny“.

